

ANALISIS PENGGUNAAN *KANDOUSHI* YANG MENYATAKAN *KANDOU*

PADA ANIME *GIVEN* KARYA NATSUKI KIZU

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan

memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



HAMDINA RIZKI

17180037/2017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

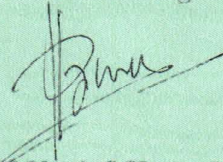
PERSETUJUAN SKRIPSI

**ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUSHI YANG PENYATAKAN
KANDOU PADA ANIME *GIVEN* KARYA NATSUKI KIZU**

Nama : Hamdina Rizki
NIM : 17180037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, Februari 2022

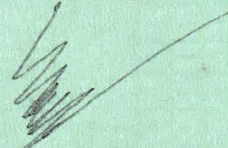
Disetujui oleh,
Pembimbing



Damai Yani, S.Hum., M.Pd.
NIP. 198411212015042002

Mengetahui,

Kepala Departemen Bahasa dan Sastra
Inggris FBS-UNP



Desvalini Anwar, S.S., M.Hum., Ph.D.
NIP. 197105251998022002

PENGESAHAN


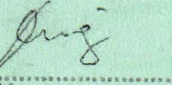

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang
dengan Judul**

**ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUSHI YANG PENYATAKAN
KANDOU PADA ANIME *GIVEN* KARYA NATSUKI KIZU**

**Nama : Hamdina Rizki
NIM : 17180037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni**

Padang, Februari 2022

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Nova Yulia, S. Hum., M.Pd.	
2. Sekretaris : Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd.	
3. Anggota : Damai Yani, S. Hum., M. Hum.	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hamdina Rizki
NIM : 17180037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul “Analisis Penggunaan Kandoushi Yang Menyatakan Kandou Pada Anime *Given* Karya Natsuki Kizu” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecualibagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etikapenulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Desvalini Anwar, S.S, M.Hum., Ph.D.
NIP. 197105251998022002

Saya yang menyatakan,

Hamdina Rizki
NIM. 17180037

ABSTRAK

Rizki Hamdina, 2022. “Analisis *kandoushi* Yang Menyatakan *kandou* Pada Anime *Given* Karya Natsuki Kizu”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas mengenai fungsi yang terkandung dalam *kandoushi kandou* yang terdapat dalam anime *Given* karya Natsuki Kizu. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data dalam penelitian ini berupa kata atau kalimat yang mengandung *kandoushi kandou* yang dituturkan oleh tokoh-tokoh dalam anime *Given*. Sumber data dalam penelitian ini adalah anime *Given* karya Natsuki Kizu. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Pada penelitian ini ditemukan 37 data *kandoushi kandou*, yaitu: 7 kalimat keterkejutan pada hal yang tidak terduga, 2 kalimat menghina, 3 kalimat mencaci maki, 10 kalimat mendalami informasi, 2 kalimat keberhasilan atau kesuksesan, 7 kalimat menunjukkan perasaan (2 perasaan gembira, 5 perasaan kekesalan), dan 6 kalimat tawa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah, hal yang dapat mempengaruhi munculnya *kandoushi kandou* yaitu berdasarkan konteks linguistik atau situasi tutur tersebut.

Kata Kunci : Analisis, Fungsi, *Kandoushi*, *Given*

ABSTRACT

Rizki Hamdina, 2022. “The Analysis of *Kandoushi Kandou* in the Anime *Given*

By Natsuki Kizu”. Thesis. Padang: Japanese Language Teaching Study Program. Major of English Language and Literature. Faculty of Language and Art. Padang State University.

This research discuss about the function of *kandoushi kandou* in the anime *Given* by Natsuki Kizu. This research is a qualitative type with descriptive method. The data in this research are in the form of words or sentences that contain *kandoushi kandou* that the characters spoke in the anime *Given*. The sources of this research are the anime titled *Given* by Natsuki Kizu. The instrument of this research is the researcher herself. In this research, researcher found 37 data of *kandoushi kandou*, they are: 7 surprised expression sentences, 2 insult sentences, 3 scold sentences, 10 thought processing sentences, 2 success sentences, 7 emotion sentences (2 happy sentences and 4 annoyed sentences), and 6 laughing sentences. The conclusion of this research is the thing that could affect the emergence of *kandoushi kandou* is linguistic context or speech situation itself.

Keywords : Analysis, Function, *Kandoushi*, *Given*

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji dan syukur sebesar-besarnya kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Kandoushi Yang Menyatakan Kandou Pada Anime Given Karya Natsuki Kizu” sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

Dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **Mizar** dan Ibunda **Darniwati** serta ketiga abang saya yaitu Sudirman, Muhardinata dan Tri Alandika Putra yang selalu mendoakan dan memberikan dukungun baik moril maupun materil, cinta dan kasih sayang serta kesempatan untuk memperoleh pendidikan sehingga dapat mengantarkan peneliti mencapai cita-cita yang diinginkan.
2. Ibu Damai Yani, S.Hum., M.Pd selaku pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dan membimbing serta memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd dan Ibu Nova Yulia, S.Hum, M.Pd selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan dan masukan kepada penliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd selaku koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang.
5. Bapak, Ibu dan seluruh Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah banyak memberikan ilmu dan pengetahuan selama proses perkuliahan.
6. Teman-teman *Hibike* yang sama-sama menimba ilmu pengetahuan dan berjuang dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana.
7. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu kelancaran urusan administrasi berkenaan dengan skripsi ini.
8. Faulin Adelina, Riga Widya Ananda, Retno Wulandari, Iradatul Aini, dan Nela Wahyuni, Puja Erwindo, Anggi Aminah Siregar yang telah memberikan motivasi, saran dan mendengarkan keluh kesah dalam penyusunan skripsi ini.
9. Para Garam Kehidupan yang juga telah memberikan motivasi dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh member *SHINee* Onew, Jonghyun, Key, Minho, dan Taemin yang telah memberikan semangat dan motivasi saya untuk menyusun skripsi ini.
11. Seluruh member *SEVENTEEN* SCoups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Woozi, Wonwoo, DK, THE8, Mingyu, Seungkwan, Vernon, dan Dino yang juga telah memberi saya semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu, memberikan pengarahan dan kerja sama dalam penulisan skripsi ini.

13. Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.

Diharapkan agar bantuan dan bimbingan serta motivasi yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta kawan-kawan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat penelitian.....	6
F. Istilah Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pragmatik	8
2. Peristiwa Tutur	9
3. Kelas Kata Dalam Bahasa Jepang	11
4. <i>Kandoushi</i>	13
5. Jenis-jenis <i>Kandoushi</i>	15
6. <i>Kandoushi Kandou</i>	20
7. Fungsi <i>Kandoushi Kandou</i>	21
B. Sinopsis Anime <i>Given</i>	23
C. Penelitian Relevan.....	24

D. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Data dan Sumber Data.....	28
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Keabsahan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	34
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data.....	36
C. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inventaris data <i>kandoushi yang menyatakan kandou</i>	30
Tabel 2. Format Analisis Fungsi <i>Kandoushi Kandou</i>	32
Tabel. 3 Klasifikasi fungsi <i>kandoushi kandou</i>	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Inventaris Data.....	75
Lampiran 2 Klasifikasi Analisis Penggunaan	83
Lampiran 3 Klasifikasi Analisis Fungsi.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia pada hakekatnya adalah sebagai makhluk sosial tidak dapat lepas dari bahasa, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang terpenting dalam kehidupan, melalui bahasa manusia dapat menyampaikan keinginannya secara konkrit sehingga dapat dimengerti oleh pihak lain dalam berkomunikasi (Yulia, 2010:37). Lalu, berdasarkan (KBBI, 2008: 199) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Jadi, bahasa yang digunakan juga harus jelas karena bahasa dapat mengekspresikan perasaan senang, marah, kecewa, sedih dan lainnya. Jadi, untuk mengekspresikan itu semua diperlukan kata seru.

Kata seru dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi* yang termasuk ke dalam kelas kata *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri). *Kandoushi* berasal dari *kanji* 「感」*kan* yang memiliki arti ‘perasaan, emosi’, *kanji* 「動」*dou* yang memiliki perubahan, gerakan’, dan *kanji* 「詞」*shi* yang berarti ‘kata-kata atau puisi’ (Nelson, 2008: 410, 208, 826). Jadi, *kandoushi* adalah sebuah kata atau ungkapan untuk menunjukkan perasaan atau emosi seseorang.

Berdasarkan maknanya, *kandoushi* terdiri dari empat jenis. Takano (dalam Sudjianto 1996:110) menjelaskan jenis *kandoushi* tersebut terdapat yang pertama, *Yobikake* (Panggilan) *kandoushi* yang mengungkapkan panggilan, ajakan, imbauan, atau dapat juga diucapkan sebagai peringatan terhadap orang lain. Yang kedua, *Ooto* (jawaban) *kandoushi* yang mengungkapkan jawaban, tanggapan, reaksi terhadap pendapat. Yang ketiga, *Aisatsugo* (ungkapan salam) *kandoushi* yang mengungkapkan salam, digunakan dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, meminta diri. Lalu yang terakhir, *kandou* (impresi) *kandoushi* yang mengungkapkan emosi atau impresi (rasa takut, senang, marah, sedih, terkejut, khawatir, kecewa, dan sebagainya).

Bagi pemelajar Bahasa Jepang *kandoushi* sangat berguna untuk berkomunikasi dengan orang Jepang. Karena, orang Jepang memiliki ciri khas yang unik, yaitu mereka sangat ekspresif dalam mengutarakan apa yang mereka rasakan melalui ekspresi wajah, gerakan anggota tubuh, sehingga pengucapan kata secara lisan yang intonasinya diubah untuk menunjukkan perasaan yang dirasakan oleh penutur. Terkhususnya *kandoushi kandou* Karena *kandou* merupakan *kandoushi* yang mengungkapkan perasaan dan jenis *kandoushi kandou* ini sangat banyak seperti *ara* 「あら」, *sora* 「そら」, *hora* 「ほら」, *maa* 「まあ」, *oo* 「おお」, *e* 「え」, *ee* 「ええ」, *yaa* 「やあ」, *hahaa* 「ははあ」, *yareyare* 「やれやれ」, *waa* 「わあ」, *oya* 「おや」, *areare* 「あれあれ」,

yokatta「よかった」, *yatta*「やった」, *shimetta*「しめった」, *nanda*「なんだ」, *fun*「ふん」, *bakayarou*「ばかやろう」, *konoyarou*「このやろう」, dan sebagainya.

Karena penelitian ini hanya berfokus pada *kandoushi* yang menyatakan *kandou*, maka berikut contoh data peneltian Hidayah (2017) :

さちこ：あら 悟る、戻ってたの？

Ara Satoru, modottetano ?

‘Lho Satoru, Sudah kembali ?’

悟る : ああ、お母さんお帰り..外..出かけたんだ. . .

Aa, Okaasan okaeri... soto... deketanda...

‘Ah, ibu selamat datang kembali. Tadi keluar sebentar...’

(Sumber : Hidayah, 2017)

Pada dialog di atas *kandoushi* yang menyatakan *kandou* yang muncul adalah *Ara* yang menyatakan keterkejutan. Menurut Tarada Takanao (dalam Sudjianto. 1996:111) Kata *Ara* digunakan untuk mengungkapkan rasa terkejut yang menyatakan rasa aneh, tidak percaya, atau tidak mengerti. Dalam kamus Matsura (2005:25) memiliki arti lho, kok, dan amboi. Kata *ara* dalam kamus Jepang – Indonesia (Morikawa, 2012:31) memiliki arti ah, oh !.

Kandoushi ara dapat dipadankan dengan kata seru yang menunjukkan perasaan keheranan yaitu ‘lho’ yang berarti terkejut atau kaget juga heran akan kejadian diluar dugaan. Pada penelitian Hidayah (2017) menyimpulkan ada 5 jenis *kandoushi* yang menyatakan *kandou*, terdiri dari *kandou* yang menyatakan terkejut

pada kejadian diluar dugaan sebanyak 7 jenis. Jenis *kandou* yang menyatakan menghina atau mencaci sebanyak 4 jenis. Jenis *kandou* yang menyatakan penghinaan dan pengabaian sebanyak 1 jenis. Jenis *kandou* yang menyatakan penyesalan dan kecewa sebanyak 1 jenis. Jenis *kandou* yang menyatakan kelegaan dan berhasil sebanyak 1 jenis dan yang paling banyak muncul adalah tuturan kejadian diluar dugaan ini menunjukkan bahwa tokoh dalam komik *Boku Dake Ga Inai Machi* sangat ekspresif. Lalu, peristiwa tutur juga sangat mempengaruhi dalam menuturkan kata seru, untuk mengekspresikan perasaan si petutur.

Berangkat dari penelitian terdahulu, masih ada beberapa jenis *kandoushi kandou* yang belum ditemukan oleh peneliti sebelumnya dan juga karena adanya beberapa jenis *kandoushi kandou* yang hampir mirip satu sama lain jika tidak dilihat dari tindak tutur maka arti dari *kandoushi kandou* belum bisa diartikan secara benar dan tepat, maka perlu dikelompokan berdasarkan fungsi masing-masing. Sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian tentang fungsi dari jenis *kandoushi kandou* dengan mengambil data dari tuturan pada anime yang diadaptasi dari *manga* karangan Natsuki Kizu dengan judul yang sama yaitu *Given* karena peneliti telah melakukan observasi sementara dan di dapatkannya banyak data yang peneliti butuhkan untuk penelitian ini. Animenya sendiri dirilis pada tanggal 11 juli 2019, yang berjumlah 11 episode.

Pada penelitian ini, peneliti juga menggunakan teori dari Hymes untuk menjelaskan situasi tuturan, agar diketahui fungsi *kandoushi* yang terdapat dalam

tuturan dari anime *Given* karya Natsuki Kizu. Berdasarkan pemampanan latar belakang tersebut maka penelitian ini diberi judul “Analisis *Kandoushi* Yang Menyatakan *Kandou* Pada Anime *Given* Karya Natsuki Kizu”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian pada penelitian ini adalah mengenai penggunaan dan fungsi *kandoushi* jenis *kandou* di dalam anime *Given*. Penulis menggunakan bahan anime *Given* sebagai data yang dianalisis, karena *kandoushi* banyak muncul pada anime ini, terutama jenis *kandou* (impresi) hal tersebut menguatkan peneliti untuk menggunakan anime *Given* karya Natsuki Kizu sebagai sumber data.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana fungsi *kandoushi kandou* yang terdapat pada anime *Given* karya Natsuki Kizu.

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan fungsi *kandoushi kandou* dalam anime *Given* karya Natsuki Kizu.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan *kandoushi* jenis *kandou* yang ditinjau dari kajian pragmatik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pemelajar

Penelitian ini dapat membantu pemelajar dalam menggunakan *kandoushi* yang benar dalam berkomunikasi khususnya *kandoushi kandou*.

b. Bagi pengajar

Penelitian ini dapat memberikan masukan atau bahan alternatif terkait pembelajaran *kaiwa* yang tidak dipelajari di kelas.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya, yang tertarik dengan *kandoushi* seperti analisis kesalahan *kandoushi*, makna *kandoushi*, dan lain-lainnya.

F. Definisi Istilah.

1. *Kandoushi Kandou*

Kandoushi kandou yaitu *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi. Seperti rasa senang, marah, sedih, rasa kaget, atau terkejut, takut, kecewa, rasa khawatir dan sebagainya. Termasuk juga kedalam kelas kata *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, keterangan, dan menjadi konjugasi.

2. Anime

Anime berasal dari kosakata bahasa Inggris *Animation* dan diserap menjadi bahasa Jepang menjadi menjadi *animeshon* dan disingkat menjadi anime. Anime merupakan sebutan animasi yang diproduksi dari Jepang yang digambar menggunakan tangan atau juga menggunakan computer. Anime juga merupakan serial yang sangat populer dikalangan anak-anak, remaja bahkan orang tua.

3. *Given*

Anime yang diadaptasi dari *manga* karangan Natsuki Kizu dengan judul yang sama yaitu *Given*. Animenya sendiri dirilis pada tanggal 11 juli 2019, yang berjumlah 11 episode.