

ANALISIS MAKNA KANDOUSHI DALAM KOMIK DORAEMON

VOLUME 1

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



MUHAMMAD MUNADHIL SHOIB

NIM 18180027/2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

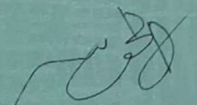
PERSETUJUAN SKRIPSI

ANALISIS MAKNA *KANDOUSHI* DALAM KOMIK DORAEMON
VOLUME 1


Nama : Muhammad Munadhil Shoib
NIM : 18180027
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Mei 2022

Disetujui oleh,
Pembimbing


Mauluddul Haq, S.Hum, MA
NIP. 0031108701

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP


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

PENGESAHAN

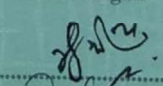

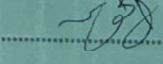
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan Judul

ANALISIS MAKNA *KANDOUSHI* DALAM KOMIK DORAEMON
VOLUME 1

Nama : Muhammad Munadhil Shoib
NIM : 18180027
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 15 Mei 2023

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd	: 
2. Sekretaris : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd	: 
3. Anggota : Maulluddul Haq, S.Hum, MA	: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
DEPARTEMEN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Kampus Selatan FBS UNP Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347
Web: <http://english.unp.ac.id>

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Munadhil Shoib
Nim : 18180027
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Analisis Makna kandoushi dalam komik Doraemon volume 1" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara etika dan penulisan 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 diinstitusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara. Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

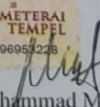
Diketahui oleh,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris


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

Saya yang menyatakan,




Muhammad Munadhil Shoib
NIM. 18180027

ABSTRAK

Shoib, Muhammad Munadhil. 2023. “Analisis Makna *Kandoushi* Dalam Komik *Doraemon Volume 1*”. Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Kandoushi masih sulit dipahami karena makna *kandoushi* tidak bisa di temukan didalam kamus, dalam 1 *kandoushi* ada yang memiliki jenis dan makna yang berbeda-beda. Sehingga banyak orang yang susah dalam memahaminya, inilah yang membuat peneliti meneliti *kandoushi*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jenis dan makna *kandoushi* yang terdapat pada komik *Doraemon volume 1*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori SPEAKING oleh Dell Hymes dan teori *kandoushi* oleh Masuoka Takubo, Terada Takano dan Namatame. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah tindak tutur yang menggunakan *kandoushi* dengan sumber data komik *Doraemon volume 1*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan sebanyak 34 data *kandoushi* dari 4 jenis *kandoushi* yang ditemukan, yaitu *kandou* sebanyak 18 data, *outou* sebanyak 5 data, *yobikake* sebanyak 10 data, dan *aisatsugo* sebanyak 1 data. *Kandoushi kandou* terdiri dari makna terkejut, khawatir, kagum, heran, tertawa, *kandoushi outou* terdiri dari makna persetujuan dan penolakan, *kandoushi yobikake* terdiri dari makna memanggil, mengajak dan mendesak, sedangkan *aisatsugo* terdiri dari makna salam saat pulang. *Kandoushi* yang paling banyak muncul adalah jenis *kandou* dan makna yang banyak paling banyak ditemukan yaitu makna terkejut. Hal ini dikarenakan banyak kejadian yang tak terduga yang di akibatkan oleh alat *Doraemon* yang berasal dari masa depan, *Doraemon* memperkenalkan dan menggunakan alat-alat yang ada pada kantong ajaib kepada para tokoh disana. Sehingga membuat banyak dialog yang mengandung makna kagum, terkejut, heran dan bahagia. Oleh sebab itu hal inilah yang menjadi alasan mengapa jenis *kandoushi kandou* banyak ditemukan dibandingkan dengan jenis *kandoushi* lainnya.

Kata Kunci: *Kandoushi*, makna, komik.

ABSTRACT

Shoib, Muhammad Munadhil. 2023. "Analysis of the Meaning of Kandoushi in Doraemon Comic Volume 1". Thesis. Padang: Japanese Language Education Study Program, Department of English Language and Literature, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Padang.

Kandoushi is still difficult to understand because the meaning of kandoushi cannot be found in the dictionary, in 1 kandoushi there are different types and meanings. So that many people find it difficult to understand, this is what makes researchers research kandoushi. The purpose of this research is to find out the types and meanings of kandoushi found in the Doraemon comic volume 1. The theories used in this research are SPEAKING theory by Dell Hymes and kandoushi theory by Masuoka Takubo, Terada Takano and Namatame. This type of research is qualitative research with descriptive method and the data collection technique used is documentation technique. The data used in this study are speech acts that use kandoushi with the data source of Doraemon comic volume 1. Based on the results of the research that has been done, researchers found 34 kandoushi data from 4 types of kandoushi found, namely kandou as much as 18 data, outou as much as 5 data, yobikake as much as 10 data, and aisatsugo as much as 1 data. Kandoushi kandou consists of the meaning of surprise, worry, amazement, wonder, laughter, kandoushi outou consists of the meaning of approval and rejection, kandoushi yobikake consists of the meaning of calling, inviting and urging, while aisatsugo consists of the meaning of greetings when going home. The most common kandoushi is the kandou type and the most common meaning found is the meaning of surprise. This is because there are many unexpected events caused by Doraemon's tools from the future, Doraemon introduces and uses the tools in the magic pocket to the characters there. So that it makes a lot of dialog that contains the meaning of amazement, surprise, wonder and happiness. Therefore, this is the reason why kandoushi kandou is found more than other types of kandoushi.

Keywords: Kandoushi, meaning, comics.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, kekuatan dan kemudahan. Shalawat serta salam tak lupa pula penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “ Analisis Makna *Kandoushi* Dalam Komik Doraemon Volume 1”. Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan, serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum., MA sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd. sebagai penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan masukan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
6. Bapak dan Ibu staff pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang
7. Kedua orang tua tercinta Bapak Alm. Zulkifli dan Ibu Isneni serta keluarga penulis yang selalu memberikan do'a, nasehat serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

8. Teman-teman sepembimbingan dan seperjuangan dalam susah dan senang selama mengerjakan skripsi yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
9. *Senpaitachi* dan *Kouhaitachi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 18 (*Shiroikitsune*) Program Pendidikan Bahasa Jepang.
11. Teman-Teman SU yang selalu menenami dalam susah dan senang selama mengerjakan skripsi dan selalu memberikan semangat dan motivasi.
12. Nur Annisa Gultom yang telah kebersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama pengerjaan skripsi. Terima kasih telah memberikan dukungan, kontribusi, semangat serta do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman skripsi sapayuang yaitu Habib priatama, Vanda Yulia adzriska, Salsabila Mustafa Ramadhan yang memberi semangat.
14. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis berharap kritik dan saran membangun dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca.

Padang, Februari 2023

Muhammad Munadhil Shoib

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Defenisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Pragmatik	8
2. Konteks Tindak Tutur	9
3. <i>Kandoushi</i>	10
4. Jenis jenis <i>kandoushi</i>	11
5. Komik <i>Doraemon</i>	21
B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Konseptual.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27

A. Metode Penelitian	27
B. Data dan Sumber Data	27
C. Instrumen Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	28
E. Keabsahan Data	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Data	32
B. Analisis Data.....	34
C. Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inventaris Data <i>Kandoushi</i> Dalam Komik Doraemon Volume 1	29
Tabel 2. Analisis Makna <i>Kandoushi</i> Pada Komik Doraemon Volume 1	31
Table 3. Klasifikasi Jenis dan Makna <i>Kandoushi</i> Pada Komik Doraemon	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Inventaris Data Kandoushi Dalam Komik Doraemon Volume 1....	101
Lampiran 2. Analisis Makna <i>Kandoushi</i> Berdasarkan Teori SPEAKING	118
Lampiran 3. Data Makna <i>Kandoushi kadnou, outou, yobikake, aisatsugo</i>	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan makhluk lainnya. Menggunakan bahasa yang baik dan benar dapat memudahkan seseorang untuk menyampaikan sebuah perasaan dan pikiran sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Untuk mengekspresikan perasaan seperti kegembiraan, kemarahan, kekecewaan, dan kesedihan tersebut dibutuhkan interjeksi. Kridalaksana (2012:95) mengatakan interjeksi merupakan sebuah kata yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan oleh penutur kepada lawan bicara.

Interjeksi dalam gramatikal bahasa Jepang disebut dengan *kandoushi*. *Kandoushi* adalah kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri) yang tidak bisa berubah bentuk, tidak bisa menjadi kata keterangan, dan tidak bisa menjadi kata penghubung, tetapi kelas kata itu sendiri bisa menjadi sebuah *bunsetsu* (kalimat) bahkan tanpa bantuan kelas kata lain (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 169). Menurut Takano (dalam Sudjianto, 2004:110), *kandoushi* dibedakan menjadi empat jenis yaitu *kandou* (impresi), *yobikake* (panggilan), *outou* (jawaban), dan *aisatsugo* (persalaman).

Dalam sebuah komik dan film banyak sekali ditemukan tindak tutur yang mengandung *kandoushi* di dalamnya, misalnya dalam contoh berikut ini :

Fujimiya : 桐生くんだよ私覚えてる
 : *Kiryuu kun dayo ne watashi oboeteru*
 : Kiryuu-kun, kan? Aku mengingatnya.

Hase : ええなんで、俺は覚えてないの
 : *Ee nande, ore wa oboete nai no.*
 : Eh? kamu mengingatkan!?

(Yafas 2022)

Pada data di atas, *kandou* yang muncul adalah *kandoushi are*. *Kandou are* di ucapkan oleh Hase untuk menanyakan kepada Fujimiya apa yang terjadi kepada dia, kenapa dia tampak berbeda dari hari sebelumnya. *Kandoushi are* ini dapat dianalisis dengan teori *SPEAKING*. Komponen *S (setting/scene)* tempat tuturan terjadi di atap sekolah, waktunya pada saat istirahat siang, komponen *P (Participants)* karakter yang terlibat pada percakapan yaitu Hase sebagai penutur dan Fujimiya sebagai mitra tutur, Fujimiya dan Hase merupakan teman sekelas. Komponen *E (Ends)* tujuan dari pembicara adalah tujuan menggunakan *kandoushi are* untuk menunjukkan keanehan terhadap sikap dari Fujimiya. Komponen *A (Act sequence)* dalam hal ini tuturan pertama dilontarkan oleh penutur yaitu Hase dengan menggunakan *kandoushi are* untuk menunjukkan keanehannya terhadap sikap Fujimiya, sebelumnya mitra tutur yaitu Fujimiya dia baik-baik saja sebelumnya dia tidak pernah bersikap seperti itu, melihat hal itu penutur merasa aneh dengan sikapnya. Komponen *K (key)* ekspresi dari penutur yaitu ekspresi aneh dan bingung dengan sikap mitra tutur. Komponen *I (instrumentalities)* merujuk pada jalur bahasa yang digunakan pada saat tuturan, pada data di atas di kategorikan sebagai jalur lisan karena berupa dialog yang dituturkan secara lisan dan bersifat informal. Komponen *N (norm)* norma-norma yang ada di sekitar pembicaraan berlangsung.

Pada dialog di atas tidak terdapat pelanggaran norma pada saat mereka berdua berbicara pada saat jam istirahat dan tidak mengganggu sekitar, dan penutur dan mitra tutur menggunakan tata bahasa yang baik dan benar. Komponen G (*Genre*) merujuk pada jenis dari kejadian atau jenis dari suatu penuturan.

Berdasarkan analisis komponen *SPEAKING* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi are* mengandung makna keanehan. Ini terlihat dari semua komponen *SPEAKING* yang paling berpengaruh terhadap pembentukan makna adalah pada komponen setting, hal ini dikarenakan pada saat terjadi penuturan tersebut situasi saat itu terasa berbeda tidak seperti istirahat makan siang sebelumnya, suasana terasa asing dan aneh yang menyebabkan penutur menuturkan *kandoushi are* untuk menanyakan keadaan dari mitra tutur yang terasa tidak seperti biasanya. Berdasarkan analisis komponen *SPEAKING* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi are* bermakna menunjukkan keanehan. Senada dengan itu Takano mengatakan *kandoushi are* termasuk kedalam *kandoushi* jenis *kandou*, *kandoushi are* digunakan untuk mengungkapkan perasaan terkejut dan juga perasaan aneh.

Dari contoh di atas dapat kita lihat bahwa untuk menganalisis sebuah makna dalam peristiwa tindak tutur menggunakan teori *SPEAKING*, jika tidak dianalisis menggunakan teori *SPEAKING*, para pembaca dan pelajar akan menjadi bingung dengan maksud dari makna *kandoushi*. Dalam mempelajari *kandoushi* tidak dapat mengartikan makna *kandoushi* hanya dengan menggunakan kamus sebagai pedomannya, dalam satu *kandoushi* juga dapat menimbulkan bermacam-macam makna sesuai dengan intonasi tuturan dan konteks dari sebuah tuturan. konteks, situasi dan urutan aksi juga harus diperhatikan. Oleh karena itu analisis

dengan teori *SPEAKING* perlu dilakukan untuk mengetahui makna *kandoushi*.

Teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Hymes menyatakan aspek-aspek yang mempengaruhi penggunaan bahasa. Aspek-aspek tersebut adalah *setting and scene* yang meliputi tempat, waktu dan situasi pembicara, *participants* yang mengacu kepada tokoh yang ada pada saat penuturan, *ends* merupakan maksud dari ujaran, *act sequence* merujuk kepada urutan aksi, *instrumentalities* yang mengacu kepada gaya bahasa digunakan, *norms* mengacu kepada norma-norma yang ada disekitar pembicaraan, *genre* merupakan jenis dan bentuk penyampaian pada saat sebuah tuturan.

Pada penelitian ini, peneliti memilih komik *Doraemon* volume 1 sebagai sumber data, karena komik ini sangat populer dikalangan anak-anak dan remaja, serta dalam komik ini memiliki latar belakang yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari dan banyaknya hal-hal unik yang dilakukan doraemon dengan kantong ajaibnya, sehingga banyak ditemukannya *kandoushi* seperti heran, terkejut, kagum, persetujuan, penolakan, salam dan lainnya yang menjadi faktor pendukung munculnya *kandoushi*. Selain itu penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan memiliki cerita yang sederhana yang membuat daya tarik tersendiri pada komik ini. Berikut beberapa contoh tuturan yang terdapat dalam komik *Doraemon* volume I :



Gambar.1



Gambar. 2



Gambar. 3

Alasan peneliti untuk mengkaji lebih dalam tentang jenis dan makna *kandoushi* adalah untuk memudahkan para pembaca dan pelajar dalam memahami *kandoushi*, yang dikarenakan banyaknya jenis *kandoushi* yang muncul dan banyaknya makna *kandoushi* yang terdapat pada komik *Doraemon*, sehingga membingungkan para pembaca dan pelajar. Dari alasan tersebut penulis ingin membahas *kandoushi* untuk dijadikan sebuah skripsi dengan judul “Analisis Makna *Kandoushi* Dalam Komik *Doraemon Volume 1*”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka fokus penelitian dalam penelitian ini hanya meneliti jenis dan makna *kandoushi* yang terdapat dalam komik

Doraemon volume 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah jenis dan makna *kandoushi* apa saja yang terdapat pada komik *Doraemon volume 1*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui jenis dan makna *kandoushi* yang terdapat dalam komik *Doraemon volume 1.*

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai jenis dan makna *kandoushi*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Memperoleh pengetahuan mengenai jenis dan makna *kandoushi* khususnya pada komik *Doraemon volume 1.*

b. Bagi Pengajar

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat menjadi bahan pendukung materi *kandoushi*.

c. Bagi pemelajar Bahasa

Diharapkan menjadi sumber referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai jenis dan makna *kandoushi* sehingga dapat

meningkatkan kemampuan mengenai *kandoushi* bahasa Jepang.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan salah satu bahan acuan untuk peneliti-peneliti selanjutnya, yang berkaitan dengan *kandoushi*.

F. Defenisi Operasional

1. Makna

Makna bertujuan untuk mengetahui maksud yang tersimpul dari sebuah kata atau kalimat yang terdapat pada komik *Doraemon volume 1* dalam sebuah tuturan.

2. *Kandoushi*

Kandoushi adalah kelas kata yang tidak dapat berubah bentuk, tidak dapat dijadikan subjek, tidak dapat sebagai kata keterangan, dan tidak dapat dijadikan konjungsi serta mengandung kata yang mengungkapkan perasaan penutur.