

**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**

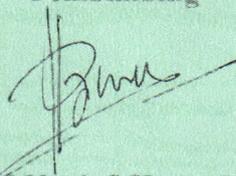
**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**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**

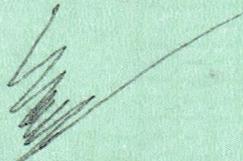
**Disetujui oleh,  
Pembimbing**



**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

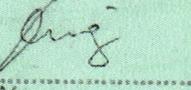
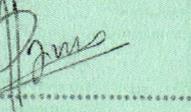
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang  
Departemen Bahasa dan Sastra Inggris  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan Judul

### ANALISIS PENGGUNAAN KANDOUHI 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.	



UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS  
Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25131 Tlp. (0751) 447347  
Web: <http://english.unp.ac.id>

---

**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

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat penelitian.....	6
F. Istilah Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
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. Sipnosis Anime <i>Given</i> .....	23
C. Penelitian Relevan.....	24

D. Kerangka Konseptual .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
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
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Deskripsi Data.....	34
B. Analisis Data.....	36
C. Pembahasan .....	67
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan .....	70
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inventaris data <i>kandoushi</i> yang menyatakan <i>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 pemamparan 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.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

Teori yang digunakan untuk menjadikan acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Pragmatik

Pragmatik didefinisikan telaah makna dalam hubungan dengan situasi ujar. Pragmatik berperan mengkaji maksud penutur dalam menuturkan satuan lingual tertentu ke sebuah praktik bahasa. Koizumi (dalam putri, 2019:13) menyatakan tentang definisi pragmatik sebagai berikut :

“語用論は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、発売はある場面においてなされる。発売はとして文は、それが用いられる県境の中で初めて適切な意味をもつことになる。”

*“Goyouron wa go no youhou wo chousashitari, kentoushitarisuru bumon wa dewanai. Gengo dentatsu ni tsuite, hatsu wa aru bamen ni oite nasareru. Hatsu wa toshite bun wa, sore ga mochiirareru kenkyou no naka de hajimete tekisetsu na imi wo motsu koto ni naru.”*

“Pragmatik bukanlah bidang yang meneliti atau meninjau aturan penggunaan bahasa. Pragmatik mengkhususkan masalah ujaran dalam situari pada penyampaian bahasa. Kalimat sebagai ujaran baru akan memiliki makna yang tepat bila digunakan dalam situasi.”

Levinson (dalam Achmad, 2012 110-111) menyatakan “pragmatik adalah kajian tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang menjadi dasar pertimbangan untuk memahami bahasa”. Levinson juga membuat konsep lain

tentang pragmatik yaitu “Pragmatik adalah kajian tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang digramatikalisasi atau dikodekan di dalam struktur bahasa” dan “Pragmatik adalah kajian tentang kemampuan pengguna bahasa untuk menyesuaikan kalimat dengan konteks sehingga dapat digunakan dengan tepat”.

Jadi, jika dijabarkan pragmatik itu mempelajari bagaimana orang menggunakan bahasa dalam suatu konteks tertentu. Pragmatik mengkaji maksud penutur dalam tuturan yang digunakan, bukan mengkaji makna tuturan atau kalimat.

## 2. Peristiwa Tutur

Peristiwa tutur merupakan gejala yang bersifat sosial, serta dapat dikatakan bahwa peristiwa tutur ini merupakan rangkaian dari sejumlah tindak tutur. Menurut Chaer (2004, 47) Peristiwa tutur adalah terjadinya interaksi linguistik dalam suatu bentuk ujaran yang melibatkan dua pihak, penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu.

Menurut Hymes (dalam Arifiany, 2015) mengemukakan adanya faktor-faktor yang menandai terjadinya peristiwa itu dengan singkatan *SPEAKING*. Adapun penjelasan dari *SPEAKING* adalah sebagai berikut :

- 1) *Setting and Scene*, adalah tempat dan waktu terjadinya pertuturan. *Setting* berkenaan dengan waktu tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu, termasuk di dalam kondisi psikologis dan kultural yang menyangkut pertuturan tersebut.

- 2) *Participant*, adalah pihak-pihak yang terlibat dalam peristiwa tutur, termasuk di dalamnya pembicara, lawan bicara, dan pendengar. Dalam diskusi, partisipan adalah seluruh peserta diskusi.
- 3) *Ends*, menunjuk pada maksud dan tujuan pada akhir yang ingin dicapai dalam suatu situasi tutur.
- 4) *Act*, suatu peristiwa ketika seseorang pembicara sedang mempergunakan kesempatan bicaranya. Isi ujaran berkenaan dengan isi yang dibicarakan.
- 5) *Keys*, nada bicara atau ragam bahasa yang dipergunakan dalam menyampaikan pendapatnya dan cara mengemukakan pendapatnya.
- 6) *Instrumentalities*, alat yang menyampaikan pendapat. Misalnya secara lisan, tertulis, lewat telepon, dan sebagainya.
- 7) *Norm*, adalah norma atau aturan dalam berinteraksi. Dalam hal ini, berhubungan dengan cara memohon, menawarkan, menolak, dan lainnya
- 8) *Ganres*, mengaju pada jenis bentuk penyampaian, misalnya pidato, narasi, puisi, pepatah, do'a, surat, dan lainnya.

Teori ini akan digunakan untuk membantu peneliti menganalisis situasi tutur *kandoushi* jenis *kandou* pada penelitian ini.

### **3. Kelas Kata Dalam Bahasa Jepang**

Dalam Bahasa Jepang juga ada pembagian kelas kata yang disebut dengan *Hinshi Banrui*. Kata (*Tango*) dalam *Hinshi Banrui*, dibagi menjadi dua kelompok yaitu *Jiritsugo* dan *Fuzokugo*. *Jiritsugo* adalah kata yang dapat berdiri sendiri sebagai *bunsetsu* (frase) dan dapat menunjukkan arti meski tidak mendapat bantuan dari kata lain. *Fuzokugo* adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri sebagai *bunsetsu* dan tidak memiliki arti jika tidak digabungkan dengan kata yang lain. Murakami dalam sudjianto (2004: 148) mengemukakan pembagian kelas kata ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsi dan sifatnya. Kelas kata dalam bahasa Jepang terbagi menjadi sepuluh jenis, yaitu :

- 1) *Doushi* (Verba), jenis kelas kata yang digunakan untuk menyatakan aktivitas, keadaan atau keberadaan sesuatu. *Doushi* dapat mengalami perubahan dan dengan sendirinya menjadi predika. *Doushi* dibagi menjadi tiga bagian yaitu *jidoushi*, *tadoushi*, *shodoushi*.
- 2) *Ikeiyoushi* (Adjektiva i), sering disebut juga *keiyoushi*, kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk. *I-keiyoushi* dibagi menjadi dua macam yaitu *zokusei keiyoushi* dan *kanjoo keiyoushi*.
- 3) *Nakeiyoushi* (adjektiva na), kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya dan biasanya diakhiri dengan *da* atau *desu*.

- 4) *Meishi* (nomina) adalah kata yang menyatakan suatu perkara, benda, barang, kejadian atau peristiwa keadaan yang tidak mengalami konjugsi. Pada kalimat, *meishi* dapat menjadi subjek, predikat dan keterangan. Jenis-jenis *meishi* diantaranya *futsuu meishi*, *koyuu meishi*, *sushi*, *keishikimeishi*, *daimeshi*.
- 5) *Rentaishi* (prenomina) adalah kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal kongjungsi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina. Oleh karena itu, kelas kata ini tidak dapat menjadi subjek atau predikat.
- 6) *Fukushi* (adverbia), kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya dapat menjadi keterangan bagi *yougen* walaupun tanpa mendapat bantuan dari kata-kata lainnya. *Fukushi* tidak dapat mejadi subjek, prediket dan pelengkap.
- 7) *Kandoushi* (interjeksi) adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi kata keterangan, dan tidak dapat menjadi konjugsi. Namun kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lain.
- 8) *Setsuzokushi* (konjugsi), salah satu kelas kata yang termasuk kedalam kelompok *jiritsugo* yang tidak dapat mengalami perubahan. Tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun kata yang menerangkan kata lain.

*Setsuzokushi* berfungsi menyambungkan suatu kalimat dengan kalimat lain, atau menghubungkan bagian kalimat dengan bagian kalimat lain.

9) *Jodoushi* (verba bantu), kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya, kelas kata ini dengan sendirinya tidak dapat *bunsetsu*.

10) *Joshi* (partikel), kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kelas tersebut dengan kata lain serta untuk menambahkan arti kata tersebut lebih jelas lagi.

#### **4. *Kandoushi***

*Kandoushi* termasuk ke dalam kelas kata *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi kata penghubung, tapi dengan kelas kata sendirinya dapat menjadi suatu *bunsetsu* (kalimat) walau tanpa bantuan kelas kata lainnya (Murakami dalam Sudjianto, 2004).

Sebutan *kandoushi* dalam bahasa Indonesia adalah 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 biasanya digunakan dengan penegasan atau intonasi tinggi seperti ketika marah (KBBI, 542 & 1290 : 2008).

Menurut Suzuki, dalam Aulia (2020: 106) yang dimaksud dengan *kandoushi* adalah :

感動詞とは、呼びかけ、受け答え、挨拶、叫び、掛け声、などをそのままに表し主として、そのような意味のもうぐるな一語分となったり、また分の中でそのような意味の独立語になったりする品詞である。

*Kandoushi to wa, yobikake, ukekotae, aisatsu. Sakebi, kakegoe. Nado wo sono mama ni arawashi shu toshite. Sono youna imi no mouguru na ichigobun to nattari, mata bun no naka de sono youna imi no dokuritsugo ni nattari suru hishi de aru.*

‘Kata seru adalah kata yang menyatakan panggilan, jawaban, salam. Seruan dan teriakan secara utuh. Kata seru sebagian besar membentuk kalimat yang berhubungan dengan perasaan, dengan maksud seperti tersebut di atas, juga kata seru merupakan kata yang mandiri dengan kalimat dan makna tersebut di atas.’

Dari pengertian-pengertian tentang *kandoushi* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandoushi* merupakan kata tunggal yang ada di awal kalimat dan dapat berdiri sendiri, sehingga dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lainnya. *Kandoushi* tidak bisa berfungsi sebagai subjek, predikat, objek dan tidak pula dapat berfungsi sebagai konjungsi, *kandoushi* hanya berfungsi sebagai kata tunggal yang bersifat bebas. Selain itu kata yang diungkapkan mengandung bermacam-macam perasaan pembicara seperti perasaan terkejut, bertanya-tanya, bingung, keraguan, heran, seruan, gembira, panggilan, dan jawaban.

## 5. Jenis-jenis *Kandoushi*

Matsuoka dan Takubo dalam Hidayah (2017: 13- 16) membagi *Kandoushi* menjadi dua bagian, yaitu :

- 1) *Kandoushi* yang menunjukkan ungkapan perasaan, jawaban, dan panggilan.
  - a. Menunjukkan ketertarikan terhadap keadaan yang tak 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*「ありやありや」, *wa*「わ」, *uwa*「うわ」, *gya*「ぎや」, *gya gya*「ぎやぎや」, *hyaa*「ひやー」.
  - 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 sesuatu atau tidak setuju terhadap ucapan lawan bicara seperti : *hai*「はい」, *ee*「ええ」, *aa*「ああ」, *un*「うん」, *haa*「はあ」, *iee*「いいえ」, *iya*「おや」.
  - 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*「うん」, *saa*「さあ」, *eeto*「ええと」, *ano*「あの」, *sono*「その」, *soone*「そうね」, *soodesune*「そうだね」.
- 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*「ほら」, *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*「どこいしょ」, *yoshi*「よし」.
- 2) *Kandoushi* yang digunakan sebagai salam ucapan tegur sapa, ditentukan berdasarkan situasi, dan titik ketidakaragrafan. Ungkapan basa-basi dalam *kandoushi*.

- a. Ucapan salam perpisahan seperti : *sayonara*「さよなら」, *jya*「じゃ」, *jya mata*「じゃまた」, *jya korede*「じゃこれで」, *jya mata atode*「じゃまたあとで」, *sakireishimasu*「先礼します」, *oyasuminasai*「お休みなさい」.
- 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 menjemputu seperti : *ittekimasu*「行きます」, *itterashai*「いってらっしゃい」, *tadaima*「ただいま」, *okaeri*「お帰り」.
- d. Ucapan terima kasih seperti : *arigatou*「ありがとう」, *arigatou gozaimasu*「ありがとうございます」, *doumo*「どうも」, *doumo arigatou*「どうもありがとう」, *sumimasen*「すみません」, *osoreishimasu*「おそれいます」.

- e. Jawaban atas ucapan persalaman seperti : *ie*「いえ」, *iie*「いいえ」, *ie ie*「いえいえ」, *douitashimashita*「どういたしました」, *tondemonai*「とんでもない」, *tendomogozaimasen*「てんどもごさいません」.
- f. Salam waktu makan seperti : *itadakimasu*「いただきます」, *gochisousama*「ごしろうさま」.

Sedangkan menurut Sudjianto (1996: 110), *kandoushi* dalam bahasa Jepang terbagi menjadi 4, yaitu sebagai berikut :

1. *Kandou* (impresi). *Kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi. Seperti rasa senang marah sedih, rasa kaget atau terkejut, takut, kecewa, rasa khawatir, dan sebagainya. Bentuk *kandoushi kandou* dalam bahasa Jepang berupa *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」, dan lainnya.
2. *Yobikake* (Panggilan). Kata- kata yang menyatakan panggilan, ajakan, dan imbauan. Selain itu, juga dapat juga berarti sebagai peringatan yang ditunjukam kepada orang lain. Bentuk *kandoushi yobikake* dalam

bahasa Jepang berupa *moshi-moshi*「もしもし」, *ooi*「おおい」, *saa*「さあ」, *yai*「やい」, *sore*「それ」, *ou*「おう」, dan lainnya.

3. *Otou* (jawaban). *Kandoushi* yang menyatakan jawaban dan tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Bentuk *kandoushi ooto* dalam bahasa Jepang ditandai dengan bentuk *hai*「はい」, *iya*「いや」, *iie*「いいえ」, *un*「うん」, *sou*「そう」, dan lainnya.
4. *Aisatsugo* (ungkapan persamalan). Kalimat monir berupa klausa atau pun bukan, bentuknya tetap yang biasa dipakai dalam pertemuan antar pembicara untuk memulai percakapan, mohon diri, perpisahan, dan sebagainya. Bentuk *aisatsugo* dalam bahasa Jepang ditandai dengan bentuk *ohayou*「おはよう」, *konnichiwa*「こんにちは」, *konbanwa*「こんばんは」, *soyonara*「さよなら」, *arigatou*「ありがとう」 dan lainnya.

## 6. *Kandoushi Kandou*

Berdasarkan maksudnya, *kandoushi* terdiri dari beberapa macam. *Kandoushi kandou* merupakan salah satunya dan menjadi topik yang akan dibahas pada

penelitian ini. *Kandoushi kandou* merupakan kata-kata seru yang mengungkapkan impresi atau emosi seperti rasa senang, marah, sedih, rasa kaget atau terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa, dan sebagainya. Takano dalam Jayanti Putri (2016: 107) juga menyatakan *kandou* (impresi) *kandoushi* yang mengungkapkan impresi atau emosi. Tidak jauh berbeda dengan Takano, iwabuchi dalam Sudjianto (2009: 169) juga menyatakan kalau *kandoushi* jenis *kandou* ini untuk mengungkapkan emosi yang dirasakan oleh penuturnya. Seperti rasa senang, sedih, rasa kaget atau terkejut, dan sebagainya. Kata-kata termasuk *kandoushi kandou* adalah : *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.

## 7. Fungsi *Kandoushi Kandou*

Penulis menggabungkan teori Namatame Yatsu, Matsuoka dan Takabo dalam membantu penelitian ini untuk mencari fungsi *kandoushi kandou*.

1. Keterkejutan pada hal yang tidak terduga seperti, *a*「あ」, *aa*「ああ」, *oya*「おや」, *maa*「まあ」, *ara*「あら」, *a'*「あっ」, *oo*「おお」, *o'*「おっ」, *ya*「や」, *wa'*「わっ」, *uwa*「うわ」, *are*「あれ」, *arere*「あれれ」, *arya*「ありや」, *gya*「ぎゃ」, *hyaa*「ひゃー」, *ha*「は」, *hoo*「ほお」, *e'*「えっ」, dll.
2. Menghina dan pengabaian seperti, *hee*「へえ」, *he'*「へっ」, *wa-i*「わーい」, *nani*「なに」, *chie'*「ちえっ」, *nanda*「なんだ」, *hetakuso*「下手くそ」, dll.
3. Mencaci maki seperti, *baka*「ばか」, *bakayarou*「ばかやろう」, *chikusoo*「ちくしょう」, *konoyarou*「このやろう」, *teme*「てめ」, *anoyarou*「あのやろう」, dll.
4. Mendalami suatu informasi seperti, *e*「え」, *hee*「へえ」, *maa*「まあ」, *fu-n*「ふーん」, *hoo*「ほお」, *e'*「えっ」, *ho*「ほ」, *aa*「ああ」, *wakatta*「分かった」, *sore da*「それだ」, *he*「へー」, *naruhodo*「なるほど」, *yappa*「やっぱ」, *haa*「はー」, dll.

5. Keberhasilan atau kesuksesan seperti, *shimeta*「しめた」, *shimeshime*「しめしめ」, *umai*「うまい」, *yatta*「やった」, *yokatta*「よかった」, *yosha*「よしゃ」, dll.
6. Menunjukkan perasaan (gembira, sedih, kekecewaan atau penyesalan) seperti, *aa*「ああ」, *ara*「あら」, *maa*「まあ」, *waa*「わあ」, *wa'*「わっ」, *Chie'*「ちえっ」, *chikusoo*「ちくしょう」, *yareyare*「やれやれ」, *oyaoya*「おやおや」, *areare*「あれあれ」, *mendokuse*「めんどくせー」, *iyeeaa*「いイエア」, *uwa*「うわ」, *baka*「バカ」, dll.
7. Suara tertawa seperti, *ahaha*「あはは」, *hahaha*「ははは」, *wahaha*「わはは」, *fuu*「ふう」, *fufufu*「フフフ」, *ehehe*「えへへ」, *hehehe*「へへへ」, *ohoho*「オホホ」, *hohoho*「ほほほ」, dll.

Teori ini yang akan digunakan untuk menganalisis fungsi *kandoushi kandou*.

## B. Sinopsis Anime Given

*Given* merupakan anime adaptasi dari *manga* karangan Natsuki Kizu dengan judul yang sama yaitu *Given*. Animenya disutradarai oleh Yamaguchi Hikaru dan di produksi oleh Lerche, dirilis pada tanggal 11 Juli 2019 hingga 19 September 2019

di fuji TV, noitaminA dan ditayangkan secara simultan dan legal pada crunchyroll dengan 11 episode penayangan.

Anime ini menyuguhkan cerita tentang kehidupan remaja laki-laki yang dihantui oleh masa lalunya tetapi mencoba untuk bangkit untuk melanjutkan mimpi temannya yang telah meninggal. Fokus utama pada anime ini adalah Satou Mafuyu yang berkeinginan belajar gitar untuk menembus kesalahannya dimasa lalu, dan karena Uenoyama Ritsuka selaku gitaris di band ia membujuk Mafuyu masuk ke bandnya karena ia terpujau oleh suara Mafuyu yang menurutnya cocok untuk mengisi vokal pada bandnya.

### **C. Penelitian Relevan**

Penelitian mengenai *kandoushi* juga pernah dilakukan oleh penelitian lainnya dan dijadikan sebagai acuan penelitian ini adalah

*Pertama*, penelitian dari Sulistiara (2017) mahasiswa program studi sastra Jepang Universitas Diponegoro, meneliti tentang “Interjeksi Tokoh Laki-Laki Dalam *Manga Gin No Saji* (Kajian Pragmatik)”. Dalam penelitiannya ia menyimpulkan bahwa penelitiannya ditemukan 4 jenis *kandoushi*, dari keempat jenis *kandoushi* tersebut penulis menemukan ada 20 data yang dianalisis terdiri dari 9 *kandoushi kandou*, 4 *kandoushi yobikake*, 3 *kandoushi otou*, dan 4 *kandoushi aisatsugo*. Di antara 4 jenis *kandoushi* tersebut, *kandoushi kandou* yang paling

banyak muncul dalam tuturan pada *manga Gin No Saji* terlihat sangat ekspesif dalam mengungkapkan hal yang dirasakan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam meneliti kata seru (*kandoushi*) dalam Bahasa Jepang pada ruang lingkup pragmatik. Dalam penelitian sebelumnya, Sulistiara hanya membahas jenis-jenis *kandoushi* yang dituturkan oleh penutur laki-laki. Sedangkan dalam penelitian ini, *kandoushi* yang akan dibahas merupakan *kandoushi* jenis *kandou* saja. Kontribusi dalam penelitian ini yaitu membantu peneliti dalam memahami dan memberikan wawasan mengenai fungsi *kandoushi*.

*Kedua*, Hidayah (2017) mahasiswa program studi sastra Jepang universitas diponegoro, meneliti tentang “Analisis *Kandoushi* (Kata Seru) Dalam bahasa Jepang Yang Menyatakan *Kandou* Pada Komik *Boku Dake Ga Inai Machi* Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)” menyimpulkan bahwa ditemukan 45 data kata seru yang menyatakan *kandou* pada komik *Boku dake Ga Inai Machi* Volume 1-6 dan ditemukan 8 jenis *kandou*, dan diantara 8 jenis itu, kata seru yang paling banyak menyatakan *kandou* yang paling sering muncul adalah *kandoushi* yang menunjukkan bahwa tokoh dalam komik sangat ekspresif yaitu kata seru yang menunjukkan terkejut pada kejadian diluar dugaan. Dan juga, bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia ditemukan dalam hasil analisis seperti *kandou uwaa* menjadi *wah*, *kandou e* menjadi *eeh*, *kandou a* menjadi *ah*, *kandou*

*bakayarou* menjadi *keparat*, *kandou baka* menjadi *bodoh*, *kandou fufu* menjadi *haha*, *kandou aa* menjadi *aduh*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang *kandoushi kandou*. Akan tetapi sumber data dan teori yang digunakan berbeda dan juga objek penelitian pun berbeda. Kontribusi dalam penelitian ini yaitu membantu peneliti dalam memahami dan memberikan wawasan mengenai *kandoushi kandou*.

*Ketiga*, penelitian dari Fanesha (2018) mahasiswa Program Studi Sastra Jepang universitas Andalas, meneliti tentang “Penggunaan *Kandoushi* Dalam Tindak Tutur Ekspesif pada Drama *Bitaa Buraddo* Karya Shinsuke Shizukui; Tinjauan Pragmatik” menyimpulkan bahwa, terdapat dua *kandoushi* yaitu *kandoushi* yang menunjukkan ungkapan perasaan, jawaban, panggilan dan *kandoushi* yang menunjukkan ungkapan salam tegur sapa. Berdasarkan analisisnya fungsi *kandoushi* yang menyatakan kerkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga paling banyak ditemukan. Selain itu, fungsi tindak tutur ekspresif menurut yamaoka (2010) dalam *kandoushi* digunakan ‘*kanjou youkyuu*’, ‘*kanjou hyoushutsu*’ (tuntunan emosional, mengekspresikan emosi) dan ‘*shazai youkyuu*’, ‘*shazai*’/’*fuman hyoumei*’ (permintaan maaf/ tindak puas). Lalu, fungsi pragmatik dari penggunaan *kandoushi* yang digunakan yaitu, mengungkapkan perasaan yang kuat kepada lawan bicara dan menghindari atau menolak ajakan dari lawan bicara.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang *kandoushi*. Dalam penelitian sebelumnya fanesha hanya membahas *kandoushi* berdasarkan tindak tutur ekspresif. Sedangkan dalam penelitian ini *kandoushi* yang dibahas adalah *kandoushi* berdasarkan maknanya yaitu *kandoushi kandou*. Kontribusi dalam penelitian ini yaitu membantu peneliti memahami lebih tentang teori SPEAKING

#### **D. Kerangka Konseptual**

Penelitian ini menganalisis *kandoushi* yang menyatakan *kandou* di dalam anime *given* karya Natsuki Kizu yang berjumlah 12 episode, dengan fokus penggunaan *kandoushi kandou*.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *kandoushi* jenis *kandou* pada anime *Given* karya Natsuki Kizu dengan menggunakan teori Namatame, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 37 *kandoushi* jenis *kandou* yang memiliki 7 fungsi yaitu keterkejutan pada hal yang tidak terduga dengan jumlah 7 data. Yang kedua, menyatakan penghinaan sebanyak 2 data. Yang ketiga menyatakan caci maki sebanyak 3 data. Yang keempat menyatakan mendalami suatu informasi sebanyak 10 data. Yang ke lima menyatakan keberhasilan atau kesuksesan sebanyak 2 data. Yang keenam menyatakan perasaan kesal dan gembira sebanyak 7 data. Dan yang terakhir menyatakan tertawa terdapat 6 data. Lalu hal yang mempengaruhi *kandoushi kandou* muncul yaitu berdasarkan konteks linguistik atau situasi tutur tersebut.

#### **B. Saran**

Penelitian yang peneliti lakukan mengenai penggunaan *kandoushi kandou* dalam anime *Given* karya Natsuki Kizu. Sejauh analisis yang telah peneliti lakukan sebelumnya, terdapat beberapa hal yang masih perlu dilakukan oleh peneliti selanjutnya, peneliti melakukan penelitian berdasarkan tinjauan pragmatik mengenai *kandoushi kandou* yang menganalisis fungsi berdasarkan teori

Namatame, Matsuoka dan Takabo dan didukung dengan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Hymes, sedangkan masih banyak hal yang perlu dikaji lebih dalam lagi untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai *kandoushi* dalam sebuah tuturan atau dialog menggunakan objek yang berbeda misalnya film, drama, manga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad & Abdullah Alek, 2012. *Linguistik Umum*, Jakarta: Erlangga.
- Arianto, Mahpuji. *Tindak Ilokusi Aserif dalam Film Detective Conan The Movie『工藤新一への挑戦状』*Karya Koichi Okamoto. Hikari 1.1 (2013).
- Arifiany, Ratna P. Maharani, dkk. 2015. *Pemaknaan Tindak Tutur Direktif Dalam Komik “Yowamushi Pedal Chapter 87-93”*. Semarang. UNDIP. Fakultas Ilmu Budaya.
- Aulia, Hafiz. 2020. *Analisis Penggunaan Kandoushi Yobikake Dalam Serial Drama Ouroboros Tinjauan Pragmatik*. Padang. UNAND.
- Ayu Hidayah romadlon Djomi, A. 2017. “*Analisis Kandoushi (Kata Seru) Dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou Pada Komik Boku dake Ga Inai Michi Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)*”. Semarang. UNDIP.
- Chaer, Abdul. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djajasudarma, F. 2010. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Fanasha, Cindy. 2018. *Penggunaan Kandoushi Dalam Tindak Tutur Ekspresif Pada Drama Bitaa Buraddo karya Shusuke Shizukui; Tinjauan Pragmatik*. Padang. UNAND.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah. *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Jawa Barat: CV Jejak. (Online) ([https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi\\_penelitian\\_peneliti](https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_penelitian_peneliti))