



Makna Kandoushi pada Serial Animasi *Isshukan Friend*

Silvia Rahmadhani Yafas¹, Hendri Zalman²

¹Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25132

²Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang 25132

Email Penulis: silviarahmadani87@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2021-12-06
Diterima : 2022-06-20
Diterbitkan : 2022-07-14

Abstrak

This research is motivated by the difficulty of understanding the kandou meaning contained in a conversation so that it can lead to misunderstandings in interpreting the meaning that the speaker wants to convey. The objectives of this study were to the meaning of kandoushi kandou contained in the animated series Isshukan Friend. The purpose of this research is to find out what kandoushi kandou are contained in the animated series Isshukan Friend and to know the meaning contained there in. This research is a qualitative research with descriptive methods. The data in this study are words or sentences which contain kandoushi kandou spoken by characters in the animated series Isshukan Friend. The instrument in this study was the researcher himself. In this research, 13 data on kandoushi kandou were found. Kandoushi kandou which were found, namely; 1) ee means to express a feeling of surprise, 2) maa means to express a feeling amazed, 3) are means to express a feeling of weird and surprise, 4) hora means to express a feeling of surprise and pressure, 5) aa means to express a feeling of regret, and 6) hee means to express a feeling of surprise.

Kata Kunci:

Meaning, kandoushi, kandou, pragmatic, issjukan friend

¹ Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP lulus pada tanggal

² Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNP

PENDAHULUAN

Bahasa adalah sesuatu yang tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari manusia, karena bahasa merupakan sarana alat komunikasi yang digunakan manusia sebagai makhluk sosial dalam berinteraksi sesama manusia. Sehingga sebaiknya dalam berkomunikasi harus menggunakan bahasa yang baik dan benar. Sutedi (2003:2) mengatakan bahwa bahasa merupakan suatu alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan terhadap orang lain. Oleh karena itu bahasa merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pada era globalisasi seperti saat sekarang ini manusia dituntut untuk dapat menguasai bahasa asing guna untuk menunjang dalam berkomunikasi dengan orang diseluruh belahan dunia. Salah satu bahasa asing yang sering dipelajari yaitu bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah bahasa yang dipakai oleh orang Jepang dan dalam bahasa Jepang memiliki banyak keunikan yang menarik orang-orang untuk mempelajari bahasa asing tersebut. Keunikan bahasa Jepang itu sendiri bisa dilihat dari para penuturnya, tidak ada masyarakat dari negara negara lain yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya (Sudjianto & Dahidi, 2004:11).

Dalam gramatika bahasa Jepang terdiri dari kelas kata *dooshi*, *I-keiyooshi*, *Na-keiyooshi*, *meishi*, *rentaishi*, *fukushi*, *kandooshi*, *setsuzokushi*, *joodoshi*, dan *joshi* Motojiro (dalam Sudjianto, 1995:27). Dari semua gramatika kelas kata di atas *Kandoushi* termasuk yang sulit untuk dipahami dikarenakan pada satu *kandoushi* menimbulkan banyak makna berdasarkan situasi pada saat tuturan itu berlangsung. Dalam gramatika bahasa Jepang kata seru atau interjeksi disebut dengan *Kandoushi*. Matura (dalam Amalia 2016:1) mengatakan bahwa *kandou* memiliki arti rasa terharu, getaran rasa, atau emosi, sedangkan *shi* memiliki arti kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Kandoushi* adalah kata-kata yang mengungkapkan perasaan atau emosi.

Menurut Takano (dalam Sudjianto 2010:110) di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan (*kandou*) seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu didalamnya terkandung juga kata yang menyatakan panggilan (*yobikake*), jawaban (*outo*) terhadap orang lain dan ungkapan persalaman (*aisatsugo*).

Dalam satu *kandoushi* juga dapat menimbulkan bermacam-macam makna sesuai dengan, intonasi tuturan, dan tujuan dari tuturan tersebut dikarenakan banyaknya *kandoushi* yang sama tapi memiliki arti yang berbeda apabila dilihat dari intonasi dan tujuan dari penuturnya. Intonasi merujuk pada naik turunnya kata, seperti yang dikemukakan oleh Yoshiyuki (dalam Farazi, 2017:3) intonasi pada *kandoushi* dapat menjelaskan perbedaan perasaan.

Kesalahan dalam penggunaan *kandoushi* bisa menyebabkan kesalahpahaman antara penutur dengan lawan tutur yang mengakibatkan tidak tercapainya tujuan dan maksud dalam percakapan tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengetahui makna *kandoushi* yang terdapat pada serial animasi *isshukan friend*. Penulis memilih *isshukan friend* sebagai sumber data karena cerita animasi ini memiliki latar belakang kehidupan sehari-hari dan tata bahasa yang digunakan cukup mudah untuk dipahami

Tuturan yang mengandung *kandoushi* biasanya sering ditemukan dalam film, drama, anime dan komik. Perhatikan contoh penggunaan *kanodushi* berikut ini:

元太 : やったぞ 歩美 !
歩美 : あれ! 何か変だよ。
元太 : どうしました?
歩美 : あれ見て。

Genta : *Yattazo Ayumi!*
Ayumi : *Are! Nanika hendayo.*
Genta : *Doushimashita?*
Ayumi : *Are mite.*

Genta : „Dia bisa melakukannya Ayumi!“
Ayumi : „Eh, ada sesuatu yang aneh“
Genta : „Kenapa?“
Ayumi : „Lihat itu.“

(Yurisma 2017)

Percakapan di atas adalah percakapan antara Genta dan Ayumi. Ayumi terkejut melihat sesuatu yang aneh. *Kandoushi are* digunakan oleh penutur berfungsi untuk mengungkapkan perasaan terkejut. Karena pada dialog tersebut penutur menunjukkan ekspresi terkejut dan menggunakan intonasi naik pada dialognya.

光彦 : 何だよ あれ ! 何か落ちて来るぞ!
元太 : あれ? 電光掲示板ですよ。

Mitsuhiko : *Nandayo are! Nanika ochite kuruzo!*
Genta : *Are? Denkoukeijiban desuyo.*

Mitsuhiko : „Apa itu?“ „Sesuatu akan jatuh!“
Genta : „Eh? Papan skor listrik“

(Yurisma 2017)

Percakapan di atas adalah percakapan antara Mitsuhiko dan Genta. *Kandoushi are* yang digunakan penutur berfungsi untuk menunjukkan perasaan tegang dan cemas dari situasi yang sedang terjadi. karena pada dialog tersebut penutur menunjukkan ekspresi cemas dan tegang dan intonasi yang digunakan intonasi turun.

Dua contoh percakapan diatas sama-sama menggunakan *kandoushi are* tapi memiliki makna yang berbeda yang satu bermakna keterkejutan yang satu lagi bermakna cemas atau tegang hal yang membedakan makna tersebut terlihat dari ekspresi dan intonasi yang digunakan oleh penutur. Penggunaan *kandoushi* biasanya digunakan dalam bahasa lisan dan bahasa tulis dalam bentuk percakapan sehari-hari, biasanya ditemukan di film, drama, anime dan komik disebabkan tuturan bahasa yang digunakan mudah dimengerti.

Teori yang digunakan untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah teori pragmatik. Pragmatik adalah ilmu dari cabang linguistik yang mempelajari bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi pada saat situasi tertentu (Nadar, 2009:20). Menurut Leech (1999:13-15) pragmatik adalah studi mengenai makna ujaran di situasi tertentu. Oleh karena itu, harus diperlukan patokan yang menunjukkan pada satu atau lebih aspek dari situasi pembicaraan. Senada dengan itu Menurut Yule (2006:3) pragmatik adalah studi tentang makna disampaikan oleh penutur dan ditafsirkan oleh pendengar.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji makna suatu tuturan dengan mengkaji menggunakan satuan analisis berupa tindak tutur. Dengan pragmatik penutur dapat bertutur kata tentang makna yang dimaksudkan oleh penutur, maksud atau tujuan dari penutur dan macam-macam tindakan yang diperlihatkan ketika saat berbicara. Dalam kajian pragmatik penyampaian tuturan yang baik dan benar dan penggunaan intonasi/nada kepada lawan tutur sangat berpengaruh dalam memahami maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh penutur kepada lawan tutur daripada tuturan itu sendiri.

Dalam pragmatik dikenal istilah konteks tuturan, untuk menganalisis makna suatu tuturan, maka harus diketahui konteksnya terlaebih dahulu. Dell Hymes dalam Chaer dan Agustina, (2010:49-50) membagi unsur konteks tindak tutur kedalam delapan klasifikasi, yang disebut dengan *SPEAKING*. Kedelapan komponen tersebut antara lain :

1. *Setting and Scene*

Setting merupakan aspek yang meliputi waktu serta tempat berlangsungnya suatu tuturan. Sedangkan *scene* merupakan situasi dan tempat terjadinya suatu tuturan.

2. *Participants*

Participants mengacu kepada orang-orang yang terlibat pada saat penuturan, yang dimaksud dengan orang yang terlibat adalah pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, penutur dan mitra tutur, atau pengirim dan penerima.

3. *Ends*

Hymes menjelaskan *ends* sebagai tujuan dari sebuah pembicaraan.

4. *Act Sequence*

Hymes menjelaskan *act sequence* adalah isi dan bentuk tuturan yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.

5. *Key*

Hymes menjelaskan *key* mengacu kepada nada bicara, ekspresi dan gerakan tubuh penutur dan lawan tutur pada saat suatu pembicaraan berlangsung.

6. *Instrumentalities*

Instrumental merupakan jalur bahasa yang digunakan pada saat tuturan berlangsung, seperti jalur lisan, tertulis atau telepon.

7. Hal ini mengacu kepada norma-norma yang ada di sekitar pembicaraan berlangsung. Sebuah pembicaraan akan terdapat aturan-aturan sosial yang membatasi apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dibicarakan serta bagaimana penutur dan lawan tutur menanggapi pembicaraan tersebut seperti menginterupsi.

8. *Genre*

Merupakan jenis dari kejadian atau jenis dari suatu penuturan. Perbedaan pada *genre* di suatu pembicaraan akan dapat mempengaruhi ungkapan dari penuturnya. Misalnya pada pidato, narasi, naskah, pepatah, doa, surat dan lain-lain.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori Hymes dalam menganalisis data untuk mengetahui komponen tuturan yang terdapat pada *kandoushi kandou* dalam serial animasi *isshukan friend* agar dapat mengetahui makna yang terkandung di dalamnya.

Kandoushi atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan interjeksi atau kata seru. Menurut Sudjianto (2004:169) *kandoushi* merupakan salah satu kelas kata yang tergolong ke dalam *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun kelas kata ini dapat dengan sendirinya menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa dibantu dengan kelas kata lain.

Takano (dalam Sudjianto 1995:110-119) membagi *kandoushi* menjadi empat bagian yaitu :

1. *Kandou* (Impresi)

Kandou adalah *kandoushi* yang mengungkapkan emosi atau impresi seperti rasa senang, marah, sedih, takut, khawatir, kecewa, dan sebagainya. Kata-kata pada *kandoushi* ini adalah ええ (*ee*), え (*e*), やあ (*yaa*), あら (*ara*), おお (*oo*), そら (*sora*), ははあ (*hahaa*), ほら (*hora*), やれやれ (*yareyare*).

2. *Yobikake* (panggilan)

Yobikake adalah kata-kata yang menyatakan panggilan, imbauan, ajakan atau dapat juga diucapkan sebagai peringatan terhadap orang lain. Kata-kata pada *kandoushi* ini adalah おい(oi), さあ(saa), もしもし(moshi-moshi), やあ(yaa), やい(yai), やあ(yaa), それ(sore) dan lain sebagainya.

3. *Outo* (jawaban)

Outo merupakan *kandoushi* yang menyatakan jawaban, tanggapan, reaksi terhadap pendapat dan tuturan orang lain. kata-kata yang termasuk dalam *kandoushi* ini adalah はい(hai), いいえ(iie), いや(iya), そう(sou), うん(un), dan sebagainya.

4. *Aisatsugo* (ungkapan salam)

Aisatsugo adalah kalimat yang biasa digunakan untuk memulai sebuah percakapan, mohon diri, perpisahan dan sebagainya. Yang termasuk dalam *kandoushi* ini adalah おはよう(ohayou), こんにちは(konnichiwa), こんにちは(konbanwa), おやすみなさい(oyasuminasai), さようなら(sayounara), ありがとう(arigatou), dan sebagainya.

Setelah mengetahui ada empat jenis *kandoushi* peneliti memutuskan untuk fokus meneliti makna *kandoushi* jenis *kandou* yang terdapat pada serial animasi *isshukan friend*.

Film animasi merupakan suatu proses menggambarkan dengan memodifikasi gambar dari tiap-tiap frame yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Film animasi adalah hasil dari pengolahan gambar yang dibuat seolah-olah bergerak. Animasi *isshukan friend* termasuk kedalam animasi serial televisi, karena animasi *isshukan friend* memiliki durasi 25 menit saja dan memiliki banyak episode.

Isshukan friend atau dalam versi inggrisnya berjudul *One week friend* mengisahkan tentang seorang siswa SMA bernama Yuki Hase yang selalu melihat teman sekelasnya Kaori Fujimiya sendirian seperti tidak memiliki teman. Setelah Hase mencoba untuk menjadi dekat dengan Fujimiya, Fujimiya akhirnya mengutarakan sebuah pernyataan yang mengejutkan bahwa dirinya bukan tidak mau berteman atau tidak ingin memiliki teman tetapi memori tentang pertemanan yang dijalaninya akan selalu hilang dalam waktu seminggu.

Peneliti memilih serial animasi *isshukan friend* sebagai subjek penelitian karena serial animasi ini berlatar belakang cerita kehidupan sekolah sehari-hari dan percakapannya cukup mudah untuk dimengerti karena berada dilingkungan sekolah dan percakapan antar teman sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja *kandoushi* jenis *kandou* sekaligus makna *kandou* yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend*. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan mengenai *kandoushi* jenis *kandou* yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend*.

Sebelumnya peneliti menemukan penelitian lain yang sama-sama meneliti *kandoushi* jenis *kandou*. Penelitian tersebut berjudul Analisis *Kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang yang menyatakan *kandou* pada komik *Boku Dake Ga Inai Machi Volume 1-6* (Kajian Pragmatik). Pada penelitian ini Djomi menemukan beberapa jenis *kandoushi* jenis *kandou* dan makna dari *kandou* tersebut diantaranya.

- 1) Kata seru terkejut pada kejadian di luar dugaan seperti kata seru *uwaa, e, a, nani, are, ee* dan *ara*.
- 2) Kata seru menghina atau mencaci seperti *bakayaro, konoyarou, baka* dan *chikuso*.
- 3) Kata seru pengabaian dan penghinaan seperti *nanda*.
- 4) Kata seru penyesalan dan kecewa seperti *chikusou*.
- 5) Kata seru mendalami suatu informasi seperti *maa*.
- 6) Kata seru tertawa seperti *fufu*.
- 7) Kata seru lega dan berhasil seperti *yokatta*.
- 8) Kata seru kejadian sedih seperti *aa*.

Pada penelitian ini dan penelitian Djomi sama-sama menggunakan kajian pragmatik dalam menganalisis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Djomi terletak pada terori yang dipakai. Penelitian Djomi menggunakan teori Konteks dalam penelitiannya sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan teori *SPEAKING* dalam penganalisisannya. Pada penelitian ini peneliti hanya menemukan beberapa *kandou* seperti *kandou ee, are, maa, hora, aa*, dan *hee*. Peneliti tidak menemukan *kandou uwaa, e, a, nani, bakayaro, konoyarou, baka, chikuso, nanda*, dan *fufu*. Yang melatarbelakangi tidak terdapatnya *kandou-kandou* tersebut terletak pada objek/film dari penelitian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Karena data yang akan diperoleh dan yang akan diolah disini merupakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Ciri-ciri dari penelitian deskriptif kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka (Moleong, 2012:11). Jadi, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan *kandoushi* jenis *kandou* dan makna dari *kandou* tersebut yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend*.

Data dari penelitian ini adalah kata serta kalimat yang mengandung makna *kandou*. Sedangkan sumber data yang diambil dalam penelitian ini adalah kata dalam percakapan yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend* yang terdiri dari 12 episode. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen atau alat penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik simak catat. Teknik simak merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan proses menyimak dan mengamati objek yang diteliti. Teknik simak ini dilakukan dengan menyimak dialog yang mengandung *kandoushi* jenis *kandou* yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend*. Dan dilanjutkan dengan menggunakan

teknik catat, teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan teknik simak (Mahsun, 2012:03). Mengumpulkan data kedalam tabel inventarisasi data. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori kandoushi dari Masuoka dan Takubo, McLain dan Terada Takano karena apabila teori tersebut di gabungkan ketiganya maka penjelasan mengenai jenis-jenis *kandoushi* beserta maknanya akan lebih jelas dan terperinci. Dan setelah itu penelitian ini di analisis menggunakan teori SPEAKING.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Temuan Penelitian

Berdasarkan data analisis makna kandoushi jenis kandou yang terdapat dalam serial animasi isshukan friend, peneliti menemukan beberapa *kandou* dan makna dari *kandou* tersebut. Untuk lebih jelasnya, data penelitian ini akan dideskripsikan dengan tabel di bawah ini.

No	<i>Kandou</i>	Makna	Jumlah Data	Total
1	<i>Ee</i>	Terkejut	2	2
		Heran	4	
2	<i>Maa</i>	Terkejut	6	11
		Kebahagiaan	1	
3	<i>Are</i>	Aneh	5	11
		Terkejut	6	
4	<i>Hora</i>	Terkejut	2	3
		Desakan	1	
5	<i>Aa</i>	Penyesalan	1	2
		Terkejut	1	
6	<i>Hee</i>	Terkejut	2	2
7	<i>Naruhodo</i>	Pemahaman	2	2
Total keseluruhan			33	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dalam serial animasi *isshukan friend* ditemukan 13 data dengan rincian 6 jenis *kandou* dan 8 makna. Berikut ini penjelasan mengenai makna *kandoushi* jenis *kandou*

1. *Kandoushi Ee*

Kandoushi ee digunakan oleh penutur atau mitra tutur untuk mengungkapkan perasaan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, seperti yang terdapat pada data dibawah ini.

[Data 2]

- Fujimiya : 桐生くんだよね 私覚えてる
 : *Kiryuu kun dayo ne watashi oboeteru.*
 : Kiryuu-kun, kan? Aku mengingatnya.
- Hase : ええ なんて,俺は 覚えてないの
 : *ee nande, ore wa oboete nai no.*
 : eh? Kenapa?!

Pada data 2 di atas, *kandou* yang muncul adalah *kandou ee* (lihat kata yang digaris bawahi). *Kandou ee* diproduksi/diucapkan oleh Hase merespon pernyataan dari Fujimiya tentang ingatannya terhadap Kiryu. Makna *kandou ee* ini dapat dianalisis dengan menggunakan teori *SPEAKING*. Pertama, komponen *S* (*Setting/Scene*) merujuk pada tempat, waktu dan situasi tuturan. Tempat tuturan adalah di lorong kelas (dapat diidentifikasi dari gambar), waktu adalah saat kelas belajar matematika, dan situasi panik atau terkejut (dapat diidentifikasi dari Fujimiya dan Hase meninggalkan kelas tanpa izin).

Kedua, komponen *P* (*Participants*) merujuk pada karakter yang terlibat dalam percakapan. *Participants* pada data [2] yaitu Hase sebagai penutur dan Fujimiya sebagai mitra tutur. Fujimiya dan Hase merupakan teman sekelas. Ketiga, komponen *E* (*Ends*) merujuk pada tujuan dari sebuah pembicaraan. Tujuan penutur menggunakan *kandoushi ee* untuk merespon pernyataan yang dilontarkan oleh mitra tutur yang menyebabkan penutur mengalami keterkejutan, ucapan mitra tutur itu adalah pernyataan bahwa daia masih mengingat Kiryu.

Keempat, komponen *A* (*Act Sequence*) merujuk pada urutan dan aksi hingga keluar tuturan yang mengandung *ee*. Dalam hal ini, tuturan pertama dilontarkan oleh mitra tutur yaitu Fujimiya dan direspon oleh penutur dengan *kandou ee*. Kelima, komponen *K* (*Key*) merujuk pada ekspresi dari penutur pada saat menggunakan *kandoushi ee*, ekspresi yang ditunjukkan penutur pada saat menggunakan *kandoushi ee* yaitu ekspresi terkejut.

Keenam, komponen *I* (*Instrumentalities*) merujuk pada jalur bahasa yang digunakan pada saat tuturan sedang berlangsung. Pada data [2] dikategorikan sebagai jalur lisan karena berupa dialog yang dituturkan secara lisan dan bersifat informal (dapat diidentifikasi dari percakapan yang dilakukan oleh penutur dan mitra tutur).

Ketujuh, komponen *N* (*Norm*) merujuk pada kepada norma-norma yang ada di sekitar pembicaraan berlangsung. Dalam sebuah pembicaraan akan masih ada aturan-

aturan sosial yang membatasi apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dibicarakan pada saat situasi tertentu. Pada data [2] terdapat pelanggaran norma sosial itu terjadi ketika mitra tutur yang sedang disuruh menyelesaikan soal di depan kelas tiba-tiba berlari keluar dari kelas tanpa ijin dan dikejar oleh penutur dibelakangnya padahal proses belajar mengajar sedang berlangsung mereka berdua mengabaikan guru yang berteriak-teriak memanggil nama mereka. (dapat diidentifikasi dari gambar).

Komponen terakhir *G (Genre)* merujuk pada jenis dari kejadian atau jenis dari suatu penuturan. Genre Pada data [2] berupa dialog percakapan antara Hase dan Fujimiya. Berdasarkan analisis komponen *SPEAKING* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandou ee* mengandung makna keterkejutan. Ini terlihat dari semua komponen *SPEAKING* yang paling berpengaruh terhadap pembentukan makna adalah terdapat pada komponen *Setting* dan *norms* dikarenakan pada saat terjadi penuturan tersebut situasi pada saat itu situasi panik atau terkejut dan pelanggaran *norm* yang dilakukan mitra tutur yang menyebabkan penutur menggunakan *kandoushi ee* untuk merespon penuturan dari mitra tutur yang membuat penutur merasa terkejut.

Berdasarkan analisis *SPEAKING* di atas (khusus nya pada komponen *setting/scene* dan *norm*) dapat disimpulkan bahwa *kandou ee* di sini bermakna menunjukkan keterkejutan. Senada dengan itu Takano mengatakan *kandoushi ee* termasuk kedalam jenis *kandou*, *kandoushi ee* digunakan untuk mengungkapkan perasaan heran atau rasa terkjeut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi.

2. *Kandoushi Maa*

Kandoushi maa digunakan untuk mengungkapkan perasaan heran, rasa terkejut, dan dapat juga mengungkapkan perasaan kagum. *Kandoushi maa* dalam serial animasi *issjukan friend* ditemukan sebanyak 11 kali penggunaannya.

[Data 3]

Hase :なあ 将吾 これってどういう意味なの
: *naa Shougo korette douiu imi nano*
: shougo, apa maksudnya ini ?

Shougo :知らねえよ
: *shiranee yo*
: mana ku tahu

Hase :冷たい 将吾
: *sumetai Shougo*
: kamu dingin banget shougo

Shougo : お前はマジでうざい, まあ ^{よう ていちょう} 要は丁重にお断りされた
 ってことじゃねえの
 : *omae wa maji de uzai, maa you wa teichou ni o kotowa*
risaretatte koto ja nee no
 : kau ini benar-benar bikin jengkel. Yah bukannya itu Cuma
 penolakan secara sopan ?

Pada data [3] di atas, *kandou* yang muncul adalah *kandou maa* (lihat kata yang digaris bawahi) *kandou maa* diproduksi/diucapkan oleh Shougo untuk merespon pernyataan dari Hase tentang sikap Hase yang terlalu berlebihan dalam menyikapi penolakan yang diterimanya. Makna dari *kandou maa* ini dapat dianalisis dengan teori *SPEAKING*. Pertama, komponen *S (Setting/Scene)* merujuk pada tempat, waktu dan situasi tuturan. Tempat tuturan adalah di dalam kelas (dapat diidentifikasi dari gambar), waktu adalah saat kelas istirahat makan siang, dan situasi heran sekaligus khawatir melihat sikap Hase yang dinilai terlalu berlebihan setelah ditolak berteman oleh Fujimiya (dapat diidentifikasi dari Hase yang mengeluh dan Shougo yang setia mendengar keluhan Hase).

Kedua, komponen *P (Participants)* merujuk pada karakter yang terlibat dalam percakapan. *Participants* pada data [3] yaitu Shougo sebagai penutur dan Hase sebagai mitra tutur. Shougo dan Hase merupakan teman sekelas. Mereka berdua juga merupakan teman akrab dan teman sebangku di kelas. Ketiga, komponen *E (Ends)* merujuk pada tujuan dari sebuah pembicaraan. Tujuan penutur menggunakan *kandoushi maa* untuk merespon pernyataan dari mitra tutur yang menyebabkan penutur merasa keheranan setelah mendengar ucapan dari mitra tutur.

Keempat, komponen *A (Act Sequence)* merujuk pada urutan dan aksi hingga keluar tuturan yang mengandung *maa*. Dalam hal ini, tuturan pertama dilontarkan oleh mitra tutur yaitu Hase dan direspon oleh penutur dengan *kandou maa* untuk menunjukkan keheranannya dengan sikap Hase yang terlalu berlebihan dalam menyikapi penolakan yang diterimanya. Kelima, komponen *K (Key)* merujuk pada ekspresi dari penutur pada saat menggunakan *kandoushi maa*, ekspresi yang ditunjukkan penutur pada saat menggunakan *kandoushi maa* yaitu ekspresi heran atau tidak habis pikir dengan tingkah mitra tutur.

Keenam, komponen *I (Instrumentalities)* merujuk pada jalur bahasa yang digunakan pada saat tuturan sedang berlangsung. Pada data [3] dikategorikan sebagai jalur lisan karena berupa dialog yang dituturkan secara lisan dan bersifat informal (dapat diidentifikasi dari percakapan yang dilakukan oleh penutur dan mitra tutur).

Ketujuh, komponen *N (Norm)* merujuk pada kepada norma-norma yang ada di sekitar pembicaraan berlangsung. Dalam sebuah pembicaraan akan masih ada aturan-aturan sosial yang membatasi apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dibicarakan pada saat situasi tertentu. Pada data [3] tidak terdapat pelanggaran norma mereka berdua berbicara pada saat jam istirahat dan tidak mengganggu sekitar dan penutur dan mitra tutur sudah menggunakan tata bahasa dengan baik dan benar. (dapat diidentifikasi dari gambar).

Komponen terakhir *G (Genre)* merujuk pada jenis dari kejadian atau jenis dari suatu penuturan. *Genre* Pada data [3] berupa dialog percakapan antara Hase dan

Shougo. Berdasarkan analisis komponen *SPEAKING* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandou maa* mengandung makna keheranan. Ini terlihat dari semua komponen *SPEAKING* yang paling berpengaruh terhadap pembentukan makna adalah komponen *setting/scene* dikarenakan pada saat terjadi penuturan tersebut situasi pada saat itu situasi heran sekaligus khawatir melihat sikap dari mitra tutur.

Menurut Takano *kandoushi maa* adalah *kandoushi* yang termasuk dalam *kandoushi kandou*, *kandoushi maa* digunakan untuk mengungkapkan perasaan heran, rasa terkejut, dan dapat juga mengungkapkan perasaan kagum.

3. *Kandoushi Are*

Kandoushi are digunakan untuk mengungkapkan perasaan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh. *Kandoushi are* dalam serial animasi *isshukan friend* ditemukan sebanyak 11 kali penggunaannya.

[Data 15]

- Hase : ごちそうさま. 今日もおいしかったあれ 藤宮ほとんど食べてくない
 : *gochisousama. Kyou mo oishikatta are Fujimiya san hotondo tabete na kunai*
 : terima kasih makanannya. Makanan siang hari ini juga enak sekali! Loh ? fujimiya, kamu kok sedikit sekali makannya.
- Fujimiya : 今日(けふ)はちょっと食欲(しょくよく)なくて
 : *kyou wa chotto shokuyoku nakute*
 : hari ini, aku agak kurang nafsu makan.

Pada data [15] di atas, *kandou* yang muncul adalah *kandou are* (lihat kata yang digaris bawahi). *Kandou are* diproduksi/diucapkan oleh Hase untuk menanyakan kepada Fujimiya apa yang terjadi kepada dia kenapa dia tampak berbeda dari hari sebelumnya. *Kandou are* ini dapat dianalisis dengan teori *SPEAKING*. Pertama, komponen *S (Setting/Scene)* merujuk pada tempat, waktu dan situasi tuturan. Tempat tuturan adalah di atap sekolah (dapat diidentifikasi dari gambar), waktu adalah saat istirahat makan siang, dan situasi pada saat itu terasa aneh karena sebelumnya Fujimiya selalu merasa senang ketika makan siang berdua dengan Hase (dapat diidentifikasi dari Hase yang merasa aneh atau kebingungan melihat perubahan sikap Fujimiya).

Kedua, komponen *P (Participants)* merujuk pada karakter yang terlibat dalam percakapan. *Participants* pada data [15] yaitu Hase sebagai penutur dan Fujimiya sebagai mitra tutur. Fujimiya dan Hase merupakan teman sekelas. Mereka berdua baru memulai untuk berteman karena sebelumnya Fujimiya selalu menghindar ketika akan diajak berteman. Ketiga, komponen *E (Ends)* merujuk pada tujuan dari sebuah

pembicaraan. Tujuan penutur menggunakan *kandoushi are* untuk menunjukkan keanehannya terhadap perubahan sikap dari Fujimiya.

Keempat, komponen *A (Act Sequence)* merujuk pada bentuk urutan dan aksi mitra tutur hingga keluar tuturan yang mengandung *are*. Dalam hal ini, tuturan pertama dilontarkan oleh penutur yaitu Hase dengan menggunakan *kandoushi are* untuk menunjukkan keanehannya terhadap Fujimiya. Mitra tutur yaitu Fujimiya hanya merespon kalau dia baik-baik saja padahal sebelumnya mitra tutur tidak pernah bersikap seperti itu setelah berteman dan makan siang bersama penutur. Melihat hal itu membuat penutur merasa aneh sekaligus bingung terhadap perubahan sikap dari mitra tutur. Kelima, komponen *K (Key)* merujuk pada ekspresi dari penutur pada saat menggunakan *kandoushi are*, ekspresi yang ditunjukkan penutur pada saat menggunakan *kandoushi are* yaitu menunjukkan ekspresi aneh sekaligus bingung dengan apa yang terjadi dengan mitra tutur.

Keenam, komponen *I (Instrumentalities)* merujuk pada jalur bahasa yang digunakan pada saat tuturan sedang berlangsung. Pada data [15] dikategorikan sebagai jalur lisan karena berupa dialog yang dituturkan secara lisan dan bersifat informal (dapat diidentifikasi dari percakapan yang dilakukan oleh penutur dan mitra tutur).

Ketujuh, komponen *N (Norm)* merujuk pada kepada norma-norma yang ada di sekitar pembicaraan berlangsung. Sebuah pembicaraan akan terdapat aturan-aturan sosial yang membatasi apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dibicarakan. Pada data [15] tidak terdapat pelanggaran norma mereka berdua berbicara pada saat jam istirahat dan tidak mengganggu sekitar dan penutur dan mitra tutur sudah menggunakan tata bahasa dengan baik dan benar. (dapat diidentifikasi dari percakapan yang mereka lakukan).

Komponen terakhir *G (Genre)* merujuk pada jenis dari kejadian atau jenis dari suatu penuturan. *Genre* Pada data [15] berupa dialog percakapan antara Hase dan Fujimiya.

Berdasarkan analisis komponen *SPEAKING* di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandou are* mengandung makna keanehan. Ini terlihat dari semua komponen *SPEAKING* yang paling berpengaruh terhadap pembentukan makna adalah terdapat pada komponen *Setting* dikarenakan pada saat terjadi penuturan tersebut situasi pada 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 *SPEAKING* di atas (khususnya pada komponen) dapat disimpulkan bahwa *kandou are* di sini 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data *kandoushi* jenis *kandou* dalam serial animasi *Isshukan Friend* peneliti memperoleh 13 data. Peneliti menemukan 6 jenis *kandou* yang terdapat dalam serial animasi *isshukan friend*. 6 jenis *kandou* tersebut yaitu *ee*

ditemukan sebanyak 2 data, *maa* sebanyak 2 data, *are* sebanyak 4 data, *hora* sebanyak 3 data, *aa* sebanyak 1 data, dan *hee* sebanyak 1 data. Makna yang terkandung dalam *kandoushi* jenis *kandou* di atas yaitu, *kandoushi ee* bermakna mengekspresikan keterkejutan, *kandoushi maa* bermakna mengekspresikan keheranan, *kandoushi are* bermakna mengekspresikan keanehan dan keterkejutan, *kandoushi hora* bermakna mengekspresikan keterkejutan dan desakan, *kandoushi aa* bermakna mengekspresikan penyesalan dan *kandoushi hee* bermakna keterkejutan.

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang pernah membahas makna *kandoushi* khususnya pada jenis *kandoushi kandou* yang pertama, pada penelitian Yurisma dengan judul Penggunaan *kandoushi are* (あれ) dalam *Detective Conan Movie* (tinjauan pragmatik) pada penelitian ini Yurisma menemukan beberapa makna yang terkandung dalam *kandoushi are* yang terdapat dalam *Detective conan movie*.

1. *Kandoushi are* sebagai ungkapan perasaan terkejut karena kejadian secara tiba-tiba atau tidak terduga
2. *Kandoushi are* digunakan sebagai ungkapan perasaan cemas dengan situasi yang terjadi secara tiba-tiba.
3. *Kandoushi are* digunakan sebagai ungkapan yang diucapkan ketika merasa curiga.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian Yurisma yaitu Yurisma hanya fokus meneliti makna *kandoushi are* yang terdapat dalam *Detective Conan Movie* dan menemukan *kandoushi are* yang digunakan sebagai ungkapan perasaan cemas sedangkan pada penelitian ini peneliti tidak menemukan *kandoushi are* yang menyatakan ungkapan cemas. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan teori *speaking* dalam menganalisisnya.

Kedua, pada penelitian Puspita Indah Sari dengan judul Penggunaan *kandoushi aa* dalam serial drama *Hammer Session*. Pada penelitian ini Puspita menemukan beberapa makna *kandoushi aa* yang terdapat pada serial drama *hammer session*.

1. *Kandoushi aa* sebagai ungkapan untuk membenarkan, mengakui atau menyetujui sesuatu.
2. *Kandoushi aa* sebagai ungkapan merasakan sesuatu seperti terkejut, sedih, gembira, dan keluhan

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian Sari yaitu Sari hanya fokus meneliti makna *kandoushi aa* yang terdapat dalam drama *Hammer Session* dan menemukan *kandoushi aa* yang digunakan sebagai ungkapan perasaan sesuatu seperti terkejut, sedih, gembira dan keluhan, sedangkan pada penelitian ini peneliti tidak menemukan *kandoushi aa* yang menyatakan ungkapan terkejut, gembira dan keluhan. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan teori *speaking* dalam menganalisisnya.

Ketiga, pada penelitian Ayu Hidayah Romadlon Djomi dengan judul Analisis *Kandoushi* (kata seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan *Kandou* pada komik *Boku Dake Ga Inai Machi Volume 1-6* (Kajian Pragmatik). Pada penelitian ini Ayu menemukan beberapa *kandoushi* jenis *kandou* dan makna dari *kandou tersebut* diantaranya :

- 1) Kata seru terkejut pada kejadian di luar dugaan seperti kata seru *uwaa*, *e*, *a*, *nani*, *are*, *ee* dan *ara*.
- 2) Kata seru menghina atau mencaci seperti *bakayaro*, *konoyarou*, *baka* dan *chikuso*.
- 3) Kata seru pengabaian dan penghinaan seperti *nanda*.
- 4) Kata seru penyesalan dan kecewa seperti *chikusou*.
- 5) Kata seru mendalami suatu informasi seperti *maa*.
- 6) Kata seru tertawa seperti *fufu*.
- 7) Kata seru lega dan berhasil seperti *yokatta*.
- 8) Kata seru kejadian sedih seperti *aa*.

Pada penelitian ini dan penelitian Djomi sama-sama menggunakan kajian pragmatik dalam menganalisis tapi Djomi menggunakan Konteks dalam penelitiannya sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan teori *SPEAKING* dalam penganalisisannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya mengenai makna *kandoushi* jenis *kandou* pada serial animasi *isshukan friend*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Terdapat 13 penggunaan *kandoushi* jenis *kandou* yaitu *ee* sebanyak 2 data, *maa* sebanyak 2 data, *are* sebanyak 4 data, *hora* sebanyak 3 data, *aa* sebanyak 1 data dan *hee* sebanyak 1 data.

Makna yang terkandung dalam *kandoushi* jenis *kandou* yaitu:

- a. *Kandoushi ee* bermakna untuk mengungkapkan perasaan heran dan terkejut.
- b. *Kandoushi maa* bermakna untuk mengungkapkan perasaan rasa heran, terkejut sekaligus kagum.
- c. *Kandoushi are* bermakna untuk mengungkapkan perasaan rasa aneh dan perasaan terkejut.
- d. *Kandoushi hora* bermakna untuk mengungkapkan perasaan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak/tiba-tiba serta menunjukkan perasaan untuk mendesak seseorang.
- e. *Kandoushi aa* bermakna untuk mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut. *Kandoushi aa* juga digunakan untuk mengungkapkan perasaan kesedihan dan kebahagiaan.
- f. *Kandoushi hee* bermakna untuk mengungkapkan perasaan terhadap hal yang dikatakan oleh lawan bicara.

Kandoushi jenis *kandou* yang terdapat di dalam serial animasi *isshukan friend* yang melatarbelakangi penggunaannya yaitu berdasarkan situasi pada saat tuturan itu dituturkan.

REFERENSI

- Cahyani, Puspita Indah. (2016). *Penggunaan Kandoushi Aa dalam Serial Drama Hammer Session. Skripsi*. Padang: Universitas Andalas.
- Chaer, Abdul dan Leoni Agustina. (1995). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Djomi, A.H.R. (2017). *Analisis Kandoushi (Kata Seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada Komik Boku Dake Ga Inai Machi Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)*. Jurnal. Semarang: Universita Diponegoro.
- Leech, G. (1982). *The Principles of Pragmatics*. Terjemahan Oka, M.D.D. dan Setyadi Setyapranata (Penerjemah). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexi J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rochman, Faizal, dkk. (2015). *EkonomiKreatif : Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta : PT. Republik Solusi.
- Sudjianto. (1995). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Serie A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, D. (2003). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang Nihongo Gaku no kiso*. Bandung: Humaniora.
- Yule, G. (1996). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yurisma. (2017). *Penggunaan Kandoushi Are (あれ) dalam Detective Conan Movie (Tinjauan Pragmatik)*. Skripsi. Padang: Universitas Andalas