



ANALISIS MAKNA KANDOUSHI DALAM KOMIK DORAEMON VOLUME 1

Muhammad Munadhil Shoib¹, Maulluddul Haq²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : muhammadnadhils@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2023-02-17
Diterima : 2023-06-11
Diterbitkan : 2023-06-30

Abstrak

This research discusses the types and meanings of kandoushi contained in the Doraemon comic volume 1, because it is motivated by the difficulty of understanding the meaning of kandoushi contained in a conversation so that it can cause misunderstanding in the interpretation of meaning. This research is a qualitative research with descriptive method. The data in this study are words or sentences containing kandoushi spoken by the characters in the Doraemon comic volume 1. The instrument in this research is the researcher himself. In this research, 34 kandoushi data were found. Of the 34 kandoushi data, the author found 4 types of kandoushi which are divided into 18 kandoushi kandou, 5 kandoushi outou, 10 kandoushi yobikake, and 1 kandoushi aisatsugo. Kandoushi kandou consists of waa, a', e', are, nani, maa, aa, and hahaha, kandoushi outou consists of sou, iyadayo, namely, kandoushi yobikake consists of oi, ya, you, kora and saa, kandoushi aisatsugo consists of tadaima. Of the four types of kandoushi, the type that appears the most is kandoushi kandou. 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 bag 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..

Kata Kunci:

Kandoushi, Pragmatik,
Makna, Komik, Doraemon

PENDAHULUAN

Manusia berinteraksi dan berkomunikasi sesama makhluk lainnya menggunakan bahasa. Menggunakan bahasa yang sangat baik dapat mempermudah penyampaian perasaan serta dapat dipahaminya oleh seseorang. Untuk mengekspresikan perasaan seperti kegembiraan, kemarahan, kekecewaan, dan kesedihan tersebut dibutuhkan interjeksi.

Menurut Kridalaksana (2012:95) interjeksi merupakan sebuah istilah untuk mengungkapkan sebuah emosi dan perasaan oleh penutur kepada lawan bicara. Dalam bahasa Jepang interjeksi disebut dengan kandoushi. Kandoushi merupakan kata tunggal (jiritsugo) yang tidak bisa merubah bentuk, tidak dapat menjadi kata

keterangan, dan kata penghubung, namun kandoushi ini dapat menjadi sebuah kalimat (bunsetsu) tanpa bantuan kelas kata lainnya (Sudjianto dan Dahidi, 2007: 169). Sedangkan menurut Takano (dalam Sudjianto, 2004:110), kandoushi dibedakan kedalam empat kategori yaitu kandou, yobikake, outou, serta aisatsugo. 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, konteks serta urutan aksi percakapan juga harus diperhatikan. Oleh karena itu analisis dengan teori SPEAKING perlu dilakukan untuk mengetahui makna kandoushi.

Panelitian ini menggunakan teori pragmatik. Menurut Kridalaksana (2012:198) pragmatik adalah ilmu yang menyelidiki penuturan, konteks, dan maknanya. Dalam pragmatik kita berbicara tentang konteks linguistik, untuk menganalisis makna suatu tuturan, kita terlebih dahulu harus mengetahui dan memahami konteksnya. Dell Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2010:49-50) membagi konteks tindak tutur menjadi 8 kategori yang dinamakan dengan SPEAKING. Berikut 8 komponen tersebut antara lain: Setting and scene, Partisipants, Ends, Act sequences, Key, Instrumental, Norm of interaction and interpretation, dan Genre. Peneliti menggunakan teori dari Dell Hymes untuk menemukan komponen tuturan yang terdapat pada kandoushi jenis kandou, yobikake, outou dan aisatsugo dalam komik Doraemon volume 1 agar dapat mempermudah dalam menentukan makna yang terdapat di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini memakai kualitatif disebabkan datanya berupa percakapan yang mengandung sebuah kandoushi yang dituturkan oleh para tokoh yang ada dalam komik Doraemon volume 1, peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata yang mengandung kandoushi. Sumber data pada penelitian ini adalah komik Doraemon volume 1. Metode deskriptif sendiri peneliti gunakan untuk mendapatkan penjelasan dan informasi untuk mengidentifikasi kandoushi yang ada dalam komik Doraemon volume 1.

Dalam penelitian ini instrumennya adalah peneliti sendiri. Data penelitian ini berupa kata atau kalimat yang mengandung kandoushi. Teknik pengumpulan data

yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik dokumen. Pertama sekali, membaca sumber data yaitu komik Doraemon Volume 1, lalu kemudian mencari kata yang mengandung kandoushi, setelah itu dikumpulkan ke dalam sebuah tabel agar dapat mempermudah analisa data.

Setelah semua data terkumpul selanjutnya ialah analisis data. Langkah pertama setelah mendapatkan kandoushi peneliti menganalisis berdasarkan teori SPEAKING, kedua mengelompokkan data yang mengandung kandoushi berdasarkan jenisnya, ketiga mendeskripsikan temuan dan membuat pembahasan berdasarkan temuan.

Uji keabsahan data dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan teknik yang telah diungkapkan oleh Sugiyono (2016:365), teknik-teknik tersebut ialah dengan peningkatan ketekunan dan perpanjangan pengamatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Berdasarkan data analisis makna kandoushi yang ada pada komik Doraemon volume 1, peneliti menemukan 4 jenis kandoushi yaitu kandou, outou, yobikake dan aisatsugo beserta maknanya. untuk lebih rincinya data penelitian ini dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Temuan Kandoushi kandou, outou, yobikake, aisatsugo

No.	Jenis Kandoushi	Kandoushi	Makna	Jumlah		
1.	Kandou	わあ/ワシ	Terkejut	2		
			Khawatir	1		
			Kagum	1		
				あっ	Terkejut	4
				えっ	Heran	2
				あれ	Terkejut	1
				なに	Terkejut	1
				まあ	Heran	1
				ああ	Bahagia	1
				ハハハ	Tertawa	1
2.	Outou	そう	Persetujuan	3		
		いや	Penolakan	1		
		いえ	Penolakan	1		
3	Yobikake	おい	Memanggil	4		
		やあ	Memanggil	2		
		よう	Memanggil	1		
		こら	Memanggil	1		

		さあ	Mengajak Mendesak	1 1
4.	Aisatsugo	ただいま	Persalaman pada saat pulang	1
Total Keseluruhan				34

Dari tabel di atas dapat kita ketahui bahwa pada komik Doraemon volume 1 ditemukan 34 data, dari 34 data kandoushi penulis menemukan 4 jenis kandoushi, diantaranya 18 kandoushi kandou (impresi), 5 kandoushi outou (jawaban), 10 kandoushi yobikake (memanggil), 1 kandoushi aisatsugo (ucapan salam).

1. Kandou

Kandoushi あつ

[Data 3]

Shizuka : のびたさん。
: Nobita-san.
: Nobita-san.

Nobita : やあ、しずかちゃん。
: Yaa, Shizuchan.
: Hai, Shizuka.

Shizuka : ハネをとって。
: Hane o totte.
: Tolong ambilkan bulu ayam itu.

Nobita : よ、よ、よしきた。あつ！！
: Yo, yo... yoshikita. **Aaa!!**
: Ya, ya... sebentar. **Aaa...!!**

Jaiko : やあくびつりだ、ガハハハ。
: Yaa kubi tsurida, ghahaha.
: Waah, menggantung, hahaha.

(Vol.1 Hal 14)

Pada data [3] ditemukan kandoushi aa. Pertama, komponen (Setting/scene) tempat tuturan terjadi di rumah Nobita, situasi pada saat itu Shizuka meminta tolong kepada Nobita untuk mengambilkan bulu ayam yang tersangkut di atas atap rumah Nobita. Kedua, komponen (Participants) partisipan yang terdapat pada data [3] yaitu Shizuka sebagai lawan tutur, Nobita sebagai penutur dan Jaiko sebagai pengamat. Ketiga, komponen (Ends) tujuan tuturan di atas yaitu lawan tutur meminta tolong kepada penutur untuk mengambilkan bulu ayam yang tersangkut, tujuan penutur dalam menggunakan kandoushi aa yaitu sebagai ungkapan terkejutnya karena ia tergelincir dari atap rumah. Keempat, komponen (Act Sequence) merujuk kepada urutan dan aksi penuturan hingga keluarnya tuturan kandoushi a'. Dari percakapan tersebut terlihat Shizuka dan Jaiko bermain badminton disamping rumah Nobita, pada saat bermain bulu ayam tersebut tersangkut di atap rumah Nobita, kemudian Shizuka memanggil Nobita, lalu Nobita menyaut panggilan dari Shizuka, kemudian Shizuka meminta tolong kepada Nobita untuk mengambilkan bulu ayam tersebut, pada saat

mengambil bulu ayam tersebut Nobita terpeleset dan dia terkejut kemudian terjatuh ke bawah dan tersangkut di pohon.

Kelima, komponen (Key) ekspresi yang ditunjukkan oleh penutur adalah ekspresi terkejut sedangkan ekspresi lawan tutur yaitu ketakutan. Keenam, komponen (Instrumentalities) data [3] dikatakan sebagai jalur lisan karena berupa percakapan yang dituturkan secara lisan. Ketujuh, komponen (Norm) data [3] tidak terdapatnya pelanggaran norma pada saat pembicaraan berlangsung. (Genre) Genre pada data [3] berupa dialog percakapan.

Berdasarkan analisis unsur dari teori SPEAKING di atas, dapat disimpulkan bahwa kandoushi aa adalah makna terkejut. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 2004:111-118) kandoushi “aa” 「あっ」 menunjukkan keterkejutan terhadap kejadian yang tak terduga.

2. Outou

Kandoushi いえ

DATA [32]

Guru : なんですか、そのかおは！！きみたちは、いつも先生をばかにしとる！！
: Nan desuka, sono kao wa !! kimitachi wa, itsu mo sensei o baka nishi toru !!
: Kenapa wajah kalian begitu!? Kalian selalu mengejek guru!!

Giant dan Suneo : いえ、けっしてそんなわけじゃ
: **Ie**, keshite sonna wake jya
: **Tidak**, bukan begitu

(Vol 1. Hal 159)

Pada data [32] ditemukan kandoushi ie. Pertama, komponen (Setting/scene) tempat tuturan terjadi di depan kedai kopi. Kedua, komponen (Participants) partisipan pada data [32] yaitu Giant dan Suneo sebagai penutur, sedangkan Guru sebagai lawan tutur. Ketiga, komponen (Ends) dialog di atas bertujuan untuk memarahi penutur karena lawan tutur telah dianggap mengejek penutur, tujuan penutur menggunakan kandoushi ie yaitu bentuk respon untuk menolak pernyataan yang diberikan oleh lawan tutur. Keempat, komponen (Act sequence) penutur menggunakan kandoushi ie untuk menolak pernyataan yang diberikan lawan tutur dari penutur berupa bentuk respon penolakan.

Kelima, komponen (Key) ekspresi yang di keluarkan oleh penutur saat menuturkan kandoushi ie yaitu ketakutan, namun lawan tutur mengekspresikan marah. Keenam, komponen (Instrumentalities) pada data [32] menggunakan jalur lisan karena berupa dialog yang dituturkan secara lisan. Ketujuh, komponen (Norm) pada data [32] tidak terdapatnya pelanggaran norma pada saat pembicaraan berlangsung. Kedelapan, komponen (Genre) pada data [32] percakapan antara Giant, Suneo dan Guru.

Berdasarkan analisis unsur dari teori SPEAKING di atas, dapat disimpulkan bahwa kandoushi ie mengandung makna penolakan. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 2004:111-118) kandoushi ie 「いえ」 mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan. Dalam bahasa Indonesia artinya ‘bukan, tidak, salah’.

3. Yobikake

Kandoushi おい

DATA [21]

Ayah : おうい、庭(にわ)の草(くさ)をむしりなさい

: Oi, niwa no kusa o mushirinasai

: Hei, potong rumput di halaman

Nobita : いま、あついよ。もっとすずしくなってから、やるよ

: Ima, atsui yo. Motto suzushi kunatte kara, yaruyo

: Sekarang panas, nanti akan ku kerjakan, kalau agak teduh

(Vol 1. Hal 112)

Pada data [21] ditemukan kandoushi oi. Pertama, komponen (Setting/scene) tuturan terjadi di rumah, pada saat itu penutur memanggil lawan tutur untuk memotong rumput di halaman. Kedua, komponen (Partisipants) Ayah sebagai penutur, Nobita sebagai lawan tutur dan Doraemon sebagai pengamat. Ketiga, komponen (Ends) penutur mengatakan kepada lawan tutur untuk memotong rumput di halaman. Keempat, komponen (Act sequence) bentuk panggilan yang digunakan untuk meminta perhatian lawan tutur. Pada saat itu Ayah berada di halaman rumah, kemudian memanggil Nobita untuk segera memotong rumput di halaman. Kelima, komponen (Key) ekspresi yang di tunjukkan penutur adalah wajah ceria, sedangkan eksrepsi lawan tutur adalah kesal dan kepanasan. Keenam, komponen (Instrumentalities) jalur lisan, karena kandoushi oi pada data [21] dituturkan secara lisan. Ketujuh, komponen (Norm) data [21] tidak terdapatnya pelanggaran norma pada saat pembicaraan berlangsung, Karena penutur dan lawan tutur adalah teman sebaya. Kedelapan, komponen (Genre) genre pada data [21] berupa dialog percakapan antara Ayah dan Nobita.

Berdasarkan analisis unsur teori SPEAKING, kandoushi oi pada data [21] dapat dikatakan sebagai fungsi panggilan dan bersifat informal. Menurut Terada Takanao (dalam Sudjianto, 2004:111-118) Kandoushi ‘oi’ 「おうい」 mengungkapkan suatu panggilan terhadap lawan bicara yang seumuran atau lebih muda usianya maupun kedudukannya dari pada pembicara, Dalam bahasa Indonesia artinya ‘hei, hai, hallo, wahai’.

4. Aisastsugo

Kandoushi ただいま

DATA[10]

Ayah : ただいま

: Tadaima

: Papa pulang

Nobita : あっ、パパ

: Aa, Papa

: Eh, Ayah

(Vol 1. Hal 42)

Pada data [10] ditemukan kandoushi tadaima. Pertama, komponen (Setting/scene), tuturan terjadi di depan rumah. Kedua, komponen (Participants) partisipan yang terdapat di data [10] Nobita sebagai penutur, Ayah sebagai lawan tutur dan Doraemon sebagai pengamat. Hubungan penutur dan lawan tutur adalah orang tua dan anak. Ketiga, komponen (Ends) dialog di atas penutur bertujuan untuk memberikan salam kepada orang yang berada di rumah, tujuan penutur menggunakan kandoushi tadaima yaitu memberikan salam. Keempat, komponen (Act sequence) kandoushi tadaima bentuk persalaman pada saat hendak pulang sesampai di rumah. Saat itu terlihat ayah pulang menuju kerumah, sesampai di rumah, Ayah melihat Nobita dan Doraemon di rumah, setelah itu ayah memberikan salam untuk menandakan ayah sudah pulang. Kelima, komponen (Key) ekspresi yang dituturkan penutur adalah ekspresi senang, sedangkan ekspresi lawan tutur adalah ekspresi ceria. Keenam, komponen (Instrumentalities) jalur lisan, karena kandoushi tadaima pada data [10] dituturkan secara lisan. Kedelapan, komponen (Norm) pada data [10] tidak terdapat pelanggaran norma. Kedelapan, komponen (Genre) genre yang terdapat di data [10] yaitu dialog antara Nobita dan Ayah.

Berdasarkan analisis unsur teori SPEAKING, kandoushi tadaima pada data [10] dapat dikatakan sebagai fungsi persalaman dan bersifat formal. Menurut Masuoka dan Takubo (dalam Djomi, 2015:13-16) kandoushi ‘tadaima’ 「ただいま」 termasuk ungkapan salam pada saat pulang.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data kandoushi dalam komik Doraemon volume 1, peneliti menemukan 34 data kandoushi yang dikelompokkan ke dalam empat kategori kandoushi yaitu kandou, outou, yobikake serta aisatsugo. Dalam penelitian ini menggunakan teori dari Masuoka dan Takubo, Terada Takano, serta Namatame untuk menentukan jenis dan makna kandoushi. Selain itu, teori SPEAKING dari Dell Hymes digunakan untuk menganalisis peristiwa tutur. Dari hasil analisis ditemukan 18 kandoushi jenis kandou, 5 kandoushi outou, 10 kandoushi yobikake dan 1 kandoushi aisatsugo.

Namun pada penelitian ini ditemukan 2 temuan baru yaitu pada kandoushi kandou yaitu waa bermakna khawatir dan kagum. Menurut Namatame Yatsu (dalam Soelistyowati, 176-177) kandoushi waa menunjukkan perasaan terkejut pada saat pertemuan atau kejadian yang secara tiba-tiba, suara ketika menjerit dan mengungkapkan perasaan bahagia, sedangkan menurut teori Terada Takano dan Masuoka dan Takubo tidak ada menjelaskan kandoushi waa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khatulistiwa (2019). Khatulistiwa menemukan 4 jenis *kandoushi* dari 37 data *kandoushi* yang ditemukan, dengan rincian 19 *kandoushi kandou* dengan makna terkejut, kagum, kesal, mencaci, ragu, dan ungkapan penyesalan, 5 *kandoushi outou* dengan makna menyatakan pemahaman, persetujuan dan ketidaksetujuan, 6 *kandoushi yobikake* dengan makna memanggil. dan 7 *kandoushi aisatsugo* dengan makna menyapa seseorang pada saat bertemu, ungkapan salam saat pergi, ungkapan terima kasih, dan ungkapan ketika hendak makan. Data yang paling banyak ditemukan yaitu *kandoushi kandou* sebanyak 19 data. Khatulistiwa mengatakan bahwa pada anime *Kaichou wa Maid sama* menunjukkan bahwa karakter utama pria dan wanita di anime tersebut sangat ekspresif dan ada peristiwa menstimulasi penutur, sehingga *kandoushi* jenis *kandou* sangat sering dituturkan dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya makhluk hidup tetapi juga dengan benda mati. sejalan dengan itu terdapat perbedaan dengan penelitian khatulistiwa, pada penelitian Khatulistiwa tidak ditemukan *kandoushi waa* dengan makna kagum, namun pada penelitian khatulistiwa ditemukan *kandoushi maa* dengan makna kagum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis makna *kandoushi* dalam komik *Doraemon* volume 1 dengan menggunakan teori tindak tutur dari Dell Hymes dengan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat 34 kata yang termasuk ke dalam *kandoushi*, dan penulis menemukan 4 jenis *kandoushi* yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo* yang terdapat dalam komik *Doraemon* volume 1.
 - a. Terdapat 18 jenis *kandoushi kandou* yaitu *waa* 4 kali, *a' aa* 3 kali, *e'/e* 6 kali, *are* 1 kali, *nani* 1 kali, *maa* 1 kali, *aa* 1 kali, *hahaha* 1 kali.
 - b. 5 *kandoushi outou* yaitu *sou* 3 kali, *iyadayo* 1 kali dan *ie* 1 kali.
 - c. 10 *kandoushi yobikake* yaitu *oi* 4 kali, *yaa* 2 kali, *you* 1 kali, *kora* 1 kali dan *saa* 2 kali.
 - d. 1 *kandoushi aisatsugo* yaitu *tadaima* 1 kali.
2. Makna *kandoushi kandou* yang ditemukan yaitu:
 - a. *Kandoushi waa* dengan makna terkejut, menunjukkan perasaan khawatir, menunjukkan perasaan kagum dengan sesuatu hal dan Khawatir.
 - b. *Kandoushi a'* dengan makna terkejut.
 - c. *Kandoushi e'/ee* dengan makna terkejut, dan ekspresi heran.
 - d. *Kandoushi are* dengan makna terkejut.
 - e. *Kandoushi nani* dengan makna terkejut.
 - f. *Kandoushi maa* dengan makna terkejut dan ekspresi heran terhadap sesuatu hal.
 - g. *Kandoushi aa* dengan makna mengekspresikan perasaan bahagia.
 - h. *Kandoushi hahaha* dengan makna mengekspresikan tertawa.

1. Sedangkan makna pada *kandoushi outou* yang ditemukan yaitu:
 - a. *Kandoushi sou* dengan makna menyatakan persetujuan.
 - b. *Kandoushi iya* dengan makna menyatakan penolakan.
 - c. *Kandoushi ie* dengan makna menyatakan penolakan

Sedangkan makna pada *kandoushi yobikake* yaitu:

- a. *Kandoushi oi* dengan makna memanggil seseorang.
- b. *Kandoushi yaa* dengan makna memanggil seseorang.
- c. *Kandoushi you* dengan makna memanggil seseorang.
- d. *Kandoushi kora* dengan makna memanggil seseorang.
- e. *Kandoushi saa* dengan makna mengajak dan mendesak.

Sedangkan makna pada *kandoushi aisatsugo* yaitu *Kandoushi tadaima* dengan makna salam.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A dan Leonie, A. (2010). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djomi, A. R. H. (2017). *Analisis Kandoushi (kata seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada komik Boku Dakega Inai Machi Volume 1-6*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Kurniawan, G. & Hendri, Z. (2021). *Analisis Penggunaan Kandoushi Outou Dalam Komik Naruto Volume I, Omiyage*. 4 (2), 198-208.
- Kridalaksana, H. (2012). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Larasati, N. (2020).
- Khatulistiwa, R. (2019). *Jenis, fungsi dan makna kandoushi bahasa jepang pada anime "kaichou wa maid sama" berdasarkan konteks situasi beserta padanannya dalam Bahasa Indonesia*. Skripsi. Universitas Darma Persada.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rev.ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nadar. (2009). *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- NurFitriani, D. (2014). *Kandoushi dalam komik Kocchi Muite Miiko Vol. 1 karya Ono Eriko*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Soelistyowati, D. (2019). *Ragam Interjeksi Bahasa Jepang*. *Deskripsi Bahasa*, 2 (2), 174-181. <https://doi.org/10.22146/db.v2i2.357>.
- Sudjianto dan Ahmad, D. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Keisant Blanc.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Penelitian Bahasa Jepang*. Bandung. Humaniora.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung:

- CVAlfabeta.
- Yafas, S, R., & Zalman, H. (2022). Makna Kandoushi pada serial animasi Isshukan Friend. *Omiyage*, 5 (1), 84-99
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Padang. FBS UNP Press.
- . (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: CV Alfabeta.