

**ANALISIS FUNGSI DAN MAKNA *KANDOUSHI* YANG MENYATAKAN
OUTOU PADA ANIME *OSHI NO KO*
(KAJIAN PRAGMATIK)**

Rifany Aliana¹, Felicia Aprilani²

Program Studi S1 Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Widyatama

E-mail: rifany.aliانا@widyatama.ac.id felicia.aprilani@widyatama.ac.id

Abstract

In Indonesian, kandoushi is an interjection which expresses feeling such as happy, surprised, sad, amazed, and so on. Besides, it can be used to express calling, responses, and greetings. This research discusses kandoushi which expresses responses (outou). Outou is kandoushi which functions to express agreement, understanding, refusals, doubts, and responses of calling. The purpose of this research is to describe the function and meaning of kandoushi which expresses outou. The method used in this research is descriptive qualitative which is used to describe the function and meaning of kandoushi expressing outou. The data source used is anime entitled Oshi No Ko with 11 episodes in total. Theories underlying this research are taken from Horiguchi Sumiku and Sudjianto. The results of this research indicate that there are 17 types of kandoushi expressing outou, which cover 6 types expressing agreement, 3 types expressing understanding, 6 types expressing refusal, and 2 types expressing doubt. The function expressing responses of calling is not found.

Keywords: Exclamatory Word, Kandoushi, Outou.

1. Pendahuluan

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lainnya. Seseorang tidak bisa mendapatkan apa yang diinginkannya tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, interaksi sangat dibutuhkan oleh manusia. Interaksi merupakan suatu bentuk komunikasi dengan harapan adanya timbal balik secara langsung. Komunikasi merupakan hal yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dihindari. Melalui komunikasi, pesan atau maksud dari pembicara akan tersampaikan kepada pendengar.

Dalam berkomunikasi, diperlukan juga sebuah bahasa untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer (tidak tetap) yang digunakan oleh kelompok sosial untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri menurut Chaer dalam (ELMA, 2016). Di dunia ini terdapat berbagai macam negara dan juga bahasa. Jika seseorang mempelajari bahasa asing, maka akan ada kendala karena perbedaan bahasa.

Dalam percakapan sehari-hari, terdapat ucapan-ucapan seperti ungkapan

yang mengungkapkan perasaan. Berbagai ekspresi dapat diungkapkan melalui kata seru. Dalam bahasa Jepang, kata seru disebut kandoushi (感動詞). Kandoushi atau interjeksi termasuk ke dalam kelas kata jiritsugo (自立語) yang merupakan kelas kata yang dapat berdiri sendiri, tidak mengenal konjugasi atau deklinasi, tidak menjadi subjek, tidak menjadi penghubung (Sudjianto & Dahidi, 2010, h.148). Kandoushi mengungkapkan perasaan, panggilan, jawaban, atau sapaan (Sudjianto, 2022, h.110).

Dalam bahasa Indonesia, kandoushi yang menyatakan outou adalah jawaban. Menurut Horiguchi Sumiku dalam (Roza, 2012) outou adalah ungkapan yang memperhatikan respon atau jawaban dari lawan bicara. Kemudian menurut (Sudjianto, 2010, h.115) yang dimaksud dengan outou tidak hanya kata-kata yang menyatakan jawaban, tetapi juga mencakup tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau ucapan orang lain. Menurut Horiguchi Sumiku dalam (Roza, 2012) outou adalah ungkapan respon lawan bicara terhadap tindakan pembicara untuk mendapatkan perhatian dan kerja sama berupa suatu tindakan, permintaan, keseimbangan, dan permintaan informasi. Sedangkan

menurut (Sudjianto, 2010, h.115) fungsi kandoushi yang menyatakan outou tidak hanya sebagai kata yang menyatakan jawaban, tetapi juga mencakup tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau ucapan orang lain, seperti menyatakan persetujuan, pengertian, penolakan atau ketidaksetujuan terhadap pendapat atau ucapan orang lain.

Interjeksi sangat akrab dan dapat ditemukan dalam banyak percakapan bahasa Jepang seperti komik, anime, drama, dan sebagainya. John Allen dalam (Baruna, 2020), anime adalah animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar dengan tangan secara tradisional maupun yang dibuat dengan komputer. Lebih dalam lagi, anime dan manga telah menjadi bagian penting dari budaya Jepang.

Data 1

アイ : (1)せんせい、おつかれさま。でも、読んだら、すぐ来てよ。

Ai : sensei, otsukaresama. Demo, yondara, sugu kite yo.

Ai : sensei, terima kasih. Tapi tolong datanglah ketika saya memanggilmu.

ごろう : (2)おう。家はすぐ近くだしな。

Gorou : ou. Ie wa sugu chikaku da shi na.

Gorou : ya. Rumahku juga dekat dari sini.

(Oshi No Ko, Episode 1, 00:12:32-12:38)

Pada data 1 terdapat kata "ou". Berdasarkan percakapan tersebut, kata "ou" memiliki fungsi untuk menyatakan persetujuan dengan lawan bicara. Ai ditemani oleh perawat dan dokternya, Gorou, menuju kamar rumah sakit untuk beristirahat setelah menjalani pemeriksaan kandungan selama 40 minggu. Ai meminta Gorou untuk segera datang jika ia memanggilnya jika terjadi sesuatu, Gorou menyetujui apa yang dikatakan Ai sehingga ia menjawabnya dengan menggunakan kata "ou".

Data 2

泰志 : (1)これは僕の名詞だ。どっかの事務所入ったら電話しろ。

Yasushi: kore wa boku no meishi da. Dokka no jimusho haittara denwashi ro.

Yasushi: Ini kartu nama saya. Hubungi saya ketika Anda bergabung dengan agensi.

アクア : (2)いえ、仕事を振るなら僕じゃなくて、アイのほうに。

Aqua : yaitu, shigoto to furunara boku janakute Ai no hou ni...

Aqua : Tidak, kalau kamu mau

memberikan pekerjaan, lebih baik ke Ai daripada aku.

(Oshi No Ko, Episode 1, 00:42:59-00:43:08)

Pada data 2 terdapat kata "yaitu". Kata "ie" merupakan kependekan dari kata "ie" yang berarti "tidak", "bukan" dan merupakan bentuk formal atau biasa digunakan ketika berbicara dengan orang yang lebih tinggi dari pembicara. Berdasarkan percakapan di atas, kata "ie" berfungsi untuk menyatakan penolakan terhadap lawan bicara. Pada saat syuting, Aqua bertemu dengan sang sutradara, Yasushi. Yasushi menawarkan sebuah peran kepada Aqua dengan memberikan kartu namanya dan menyuruh Aqua untuk memberitahunya jika sudah masuk ke sebuah agensi. Namun, Aqua menolak tawaran Yasushi, karena ia merasa lebih baik Ai yang menerima pekerjaan itu daripada dirinya.

2. Metode

Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif deskriptif. Yang dimaksud dengan deskriptif adalah dalam penelitian ini penulis akan mendeskripsikan temuan data berupa kandoushi yang mengungkapkan outou yang telah terkumpul. Menurut (Ramdhan, 2021)

penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk mendeskripsikan suatu hasil penelitian, memiliki tujuan untuk memberikan gambaran, penjelasan, dan juga validasi terhadap fenomena yang sedang diteliti. Sedangkan penelitian kualitatif memiliki sifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis.

Sumber data yang dipilih adalah animasi Jepang berjudul *Oshi No Ko* dengan mengunduh di tautan berikut: <https://www.otakudesu.lol>

Jumlah episode yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah 11 episode dengan jumlah data sebanyak 35 data, yang terdiri dari 9 data yang menyatakan persetujuan, 6 data yang menyatakan pengertian, 17 data yang menyatakan penolakan, 3 data yang menyatakan kesangsian, data yang menyatakan jawaban tidak ditemukan.

Pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik dasar yaitu teknik sadap. Metode simak adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis menurut Mahsun dalam (Cindy, 2018). Teknik dasar yang digunakan dalam metode simak adalah teknik sadap. Teknik sadap disebut

sebagai teknik dasar dalam metode simak karena pada hakikatnya menyimak diwujudkan dengan penyadapan menurut Mahsun dalam (Cindy, 2018).

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pragmatik. Dalam bahasa Jepang, pragmatik disebut dengan *goyouron* (語用論). Menurut Levinson dalam (Saifudin, 2018) "Pragmatik adalah ilmu yang mempelajari kemampuan pengguna bahasa untuk memasang kalimat dengan konteks yang sesuai".

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode informal. Menurut (ELMA, 2016) metode informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa. Analisis kualitatif berfokus pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan seringkali melukiskannya dalam bentuk kata-kata daripada dalam bentuk angka-angka menurut Mahsun dalam (Kurniawati et al., 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini penulis akan menjabarkan fungsi dan makna *kandoushi* yang mengekspresikan *outou* dalam anime *Oshi No Ko*. Penulis

menggunakan teori Horiguchi Sumiku dalam (Roza, 2012) dan (Sudjianto, 2010, hlm. 115-118).

No.	Kandoushi Outou	Arti	Total Data
1.	おう (<i>ou</i>)	ya	2
2.	そうだ (<i>souda</i>)	Ya, benar	1
3.	うんうん (<i>un un</i>)	ya	2
4.	そう (<i>sou</i>)	Ya, benar	2
5.	そうだよね (<i>soudayone</i>)	Ya, benar	1
6.	うん (<i>un</i>)	ya	1
Total			9

Tabel 1: Persetujuan.

No.	Kandoushi Outou	Arti	Total Data
1.	はい (<i>hai</i>)	ya, benar	2
2.	はい (<i>hai</i>)	iya, benar	2
3.	はいはい (<i>hai hai</i>)	Iya iya	2
Total			6

Tabel 2 : Pengertian

No.	Kandoushi Outou	Arti	Total Data
1.	やだ (<i>yada</i>)	Tidak mau	1
2.	いや (<i>iya</i>)	Tidak, salah	8
3.	いやいや (<i>iya iya</i>)	Tidak, salah	2
4.	ちがうんです (<i>chigaundesu</i>)	Tidak, salah, bukan	1
5.	いえ (<i>ie</i>)	tidak	3
6.	ううん (<i>uun</i>)	tidak	2
Total			17

Tabel 3 : Penolakan.

No.	Kandoushi Outou	Arti	Total Data
1.	え? (<i>e?</i>)	Eh?	1
2.	そうですか? (<i>soudesuka?</i>)	Oh begitu?, begitukah?	2
Total			3

Tabel 4: Kesangsian.

3.1 Fungsi *Kandoushi* Yang Menyatakan *Outou*

3.1.1 Fungsi *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Persetujuan

ゆき : (1)また楽しくやろうね。

Yuki : mata tanoshiku yarou ne.

Yuki : ayo: Ayo kita bersenang-senang, ya.

赤ね : (2)うん。

Akane : un.

Akane : ya.

(Oshi No Ko, Episode 8, 02:17-02:19)

Percakapan terjadi di sebuah ruang kelas, Mem-cho dan Yuki sangat senang melihat Akane telah berkumpul kembali dengan teman-temannya setelah kejadian cyberbullying yang dialami Akane yang membuatnya ingin bunuh diri. Yuki mengatakan bahwa mereka akan bersenang-senang lagi seperti dulu, Akane menjawab dengan kata "un" bahwa dia setuju dengan apa yang dikatakan Yuki. Kata "un" sama seperti "un un" yang merupakan bentuk informal dari kata "hai".

3.1.2 Fungsi *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Pengertian

壱語 : (1)もうすぐりハだ移動する。

Ichigo : *mou sugu riha da idou suru.*\

Ichigo : Sebentar lagi waktunya latihan, bersiaplah.

アイ : (2)はーい。

Ai : *ha-i.*

Ai : ya.

(*Oshi No Ko, Episode 1, 00:19:16-00:19:19*)

Percakapan tersebut terjadi di kediaman Ai, setelah Ichigo menuliskan jadwal Ai di papan tulis, Ichigo mengatakan kepada Ai bahwa sudah waktunya latihan dan menyuruh Ai untuk segera bersiap-siap, kemudian Ai menjawab perkataan Ichigo dengan kata "ha-i" bahwa ia mengerti dengan apa yang diucapkan oleh Ichigo.

3.1.3 Fungsi *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Penolakan

泰志の母 : (1)今日も食べていく？

Yasushi no haha : *kyou mo tabete iku?*

Ibu Yasushi : Apakah kamu mau makan bersama lagi hari ini?

アクア : (2)いえ、あかまいなく。

Aqua : *ie, akamainaku.*

Aqua : Tidak, tidak usah repot-

repot.

(*Oshi No Ko, Episode 2, 16:23-16:26*)

Percakapan ini terjadi ketika Aqua mengunjungi rumah Yasushi untuk membantu pekerjaan Yasushi. Ibu Yasushi membukakan pintu untuk Aqua dan menawarkan untuk makan bersama di rumahnya. Kemudian Aqua menjawab dengan kata "ie" yang digunakan untuk menolak perkataan ibu Yasushi yang tidak mau makan bersama di rumahnya. Kata "ie" merupakan kependekan dari kata "iie".

3.1.4 Fungsi *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Kesangsian

ルビー : (1)この体無駄に眠いんだから。おとがいに協力し合おうよと。

Ruby : *kono karada muda ni nemui ndakara otogai ni kyouryoku shi aou yo.*

Ruby : Tubuhku mudah mengantuk, lho! Ayo kita bekerja sama!

アクア : (2)僕は何度か起こしたぞ。

Aqua : *boku wa nando ka okoshita zo.*

Aqua : Aku sudah membangunkanmu beberapa kali.\

ルビー : (3)え？マジ？

Ruby : *e? Maji?*

Ruby : eh? Serious?

(*Oshi No Ko, Episode 1, 00:23:42-00:23:50*)

Percakapan tersebut terjadi ketika Aqua sedang menonton TV dimana Ai

dan grup idola B Komachi sedang tampil di sebuah acara TV. Ruby baru saja terbangun dari tidurnya dan melihat Aqua sedang menonton Ai dan idol group B Komachi, Ruby langsung menghampiri Aqua dan merasa kesal karena Aqua tidak membangunkannya untuk menonton Ai bersamanya, padahal Aqua sudah berkali-kali membangunkan Ruby, kemudian Ruby merespon perkataan Aqua dengan kata "e?" yang membuatnya merasa ragu dan juga rasa terkejut karena perkataan Aqua yang sudah berkali-kali membangunkan Ruby.

3.2 Makna *Kandoushi* Yang Menyatakan *Outou*

3.2.1 Makna *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Persetujuan

Kata "un" secara harfiah berarti "ya". Mem-cho dan Yuki sangat senang melihat Akane kembali bersama, Yuki berkata bahwa mereka akan bersenang-senang lagi seperti dulu, Akane menjawab dengan kata "un".

3.2.2 Makna *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Pengertian

Kata "ha-i" secara harfiah berarti "ya", "benar". Dengan pengucapan yang sedikit lebih panjang yang digunakan Ai untuk merespons perkataan Ichigo,

berarti Ai mengerti bahwa Ichigo memerintahkannya untuk segera bersiap-siap untuk latihan.

3.2.3 Makna *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Penolakan

Kata "ie" sama dengan "iie" yang berarti "tidak", "bukan". Aqua berkunjung ke rumah Yasushi untuk membantu pekerjaan Yasushi. Aqua disambut oleh ibu Yasushi dan menawarkan untuk makan bersama di rumah Yasushi, kemudian Aqua menjawab dengan kata "ie" yang berarti menolak tawaran dari ibu Yasushi untuk makan bersama.

3.2.4 Makna *Kandoushi Outou* Yang Menyatakan Kesangsian

Kata "e?" dapat digunakan untuk mengekspresikan keterkejutan, tergantung konteksnya. Ruby terbangun dari tidurnya dan melihat Aqua yang sedang menonton Ai di televisi pada sebuah acara, ia kesal kepada Aqua karena Aqua tidak membangunkannya saat acara TV dimulai, kemudian Aqua menjawab bahwa ia sudah membangunkannya berkali-kali, Ruby merespon dengan kata "e?" yang berarti ia meragukan pernyataan yang diucapkan Aqua.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai fungsi dan makna *kandoushi* yang mengekspresikan *outou* dalam animasi *Oshi No Ko*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Empat fungsi *kandoushi* yang menyatakan *outou* telah ditemukan.
 - a. Fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan persetujuan adalah おう (*ou*), そうだ (*souda*), うん (*un*), そう (*sou*), そうだよね (*sodayone*), うん (*un*).
 - b. Fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan pengertian adalah はい (*ha-i*), はい (*hai*), はいはい (*hai hai*).
 - c. Fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan penolakan atau ketidaksetujuan adalah やだ (*yada*), いや (*iyaiya*), いや (*iya*), ちがうんです (*chigaundesu*), いえ (*ie*), ううん (*uun*).
 - d. Fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan kesangsian adalah そうですか? (*soudesuka?*), え? (*e?*).
 - e. Fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan jawaban atas panggilan tidak ditemukan.

Anime *Oshi No Ko* sebanyak 17 jenis. Fungsi *kandoushi outou* yang paling banyak digunakan pada anime *Oshi No Ko* yaitu fungsi *kandoushi outou*

yang menyatakan persetujuan ditemukan sebanyak 6 jenis kata dan fungsi *kandoushi outou* yang menyatakan penolakan ditemukan sebanyak 6 jenis kata.

2. Makna *kandoushi* yang menyatakan *outou* tergantung pada konteks. Pada anime *Oshi No Ko* makna *kandoushi outou* yang paling banyak digunakan adalah “*iya*” yang menyatakan penolakan atau ketidaksetujuan telah ditemukan sebanyak 8 tuturan.

Referensi

- Baruna, B. (2020). ANIME DAN TEKNOLOGI ANIMASI. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi).
- Cindy, F. (2018). PENGGUNAAN KANDOUSHI DALAM TINDAK TUTUR EKSPRESIF PADA DRAMA BITAA BURADDO KARYA SHUSUKE SHIZUKUI, Universitas Andalas.
- ELMA, S. (2016). PENGGUNAAN KANDOUSHI (INTERJEKSI) IIE DAN IE DALAM DRAMA YOROZU URANAIDOKORO ONMYOUIA E YOUKOSO

- EPISODE 1-6 TINJAUAN PRAGMATIK, Universitas Andalas.
- Kurniawati, R., et al. (2020). "ANALISIS PRAGMATIK TERHADAP PENGGUNAAN INTERJEKSI PENANDA IMPRESI TERKEJUT DALAM KOMIK DETEKTIF CONAN KARYA AOYAMA GŌSHŌ." Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang 11(1): 90-111.
- Matsuura, Kenji. (1995). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.
- Ramdhan, M. (2021). Metode penelitian, Cipta Media Nusantara.
- Roza, I. (2012). "Bentuk Kandoushi (Kata Seru) yang Menyatakan Outou (Jawaban)." Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni 9(2).
- Saifudin, A. (2018). "Konteks dalam studi linguistik pragmatik." Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya 14(2): 108-117.
- Saleh, S. (2017). Analisis data kualitatif, Pustaka Ramadhan, Bandung.
- Sudjianto. (2010). *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, & Dahidi, Ahmad. (2022). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Widiatmoko, B. and W. Waslam (2017). "Interjeksi dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik." Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra 3(1): 87-102.