

**ANALISIS KATA SERU (感動詞) BAHASA JEPANG DALAM
KOMIK DETEKTIF CONAN VOLUME 54**

SKRIPSI

**OLEH:
RISTIANASARI
NIM 0710343002**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2011

**ANALISIS KATA SERU (感動詞) BAHASA JEPANG DALAM KOMIK
DETEKTIF CONAN VOLUME 54**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar *Sarjana Sastra*



**OLEH:
RISTIANASARI**

**PROGRAM STUDI SI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2011**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Ristianasari

NIM : 0710343002

Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 14 September 2011

Ristianasari
NIM 0710343002



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Ristianasari, telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 14 September 2011

Pembimbing I

Efrizal, M.A.

NIP. 19700825 200012 1 001

Pembimbing II

Izuka Tasuku, M.A.

NIP. -



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Ristianasari telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Esther Risma Purba, M.Si., Ketua
NIP. 19750317 200912 2 002

Ismi Prihandari, M.Hum., Penguji Utama
NIP. 19680320 200801 2 005

Efrizal, M.A., Pembimbing I
NIP. 19700825 200012 1 001

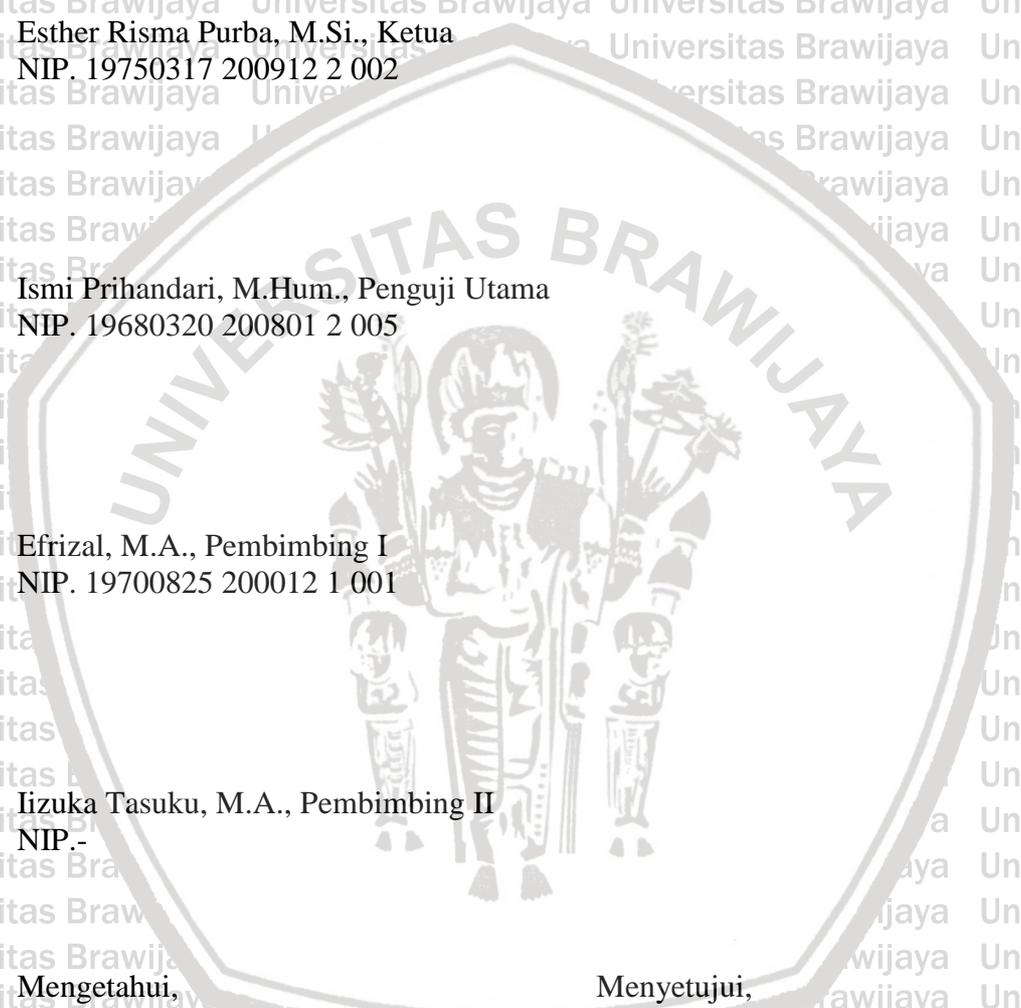
Izuka Tasuku, M.A., Pembimbing II
NIP.-

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Esther Risma Purba, M.Si.
NIP. 19750317 200912 2 002

Syariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 2003121 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridhoNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Kata Seru (*Kandōshi*) Bahasa Jepang Dalam Komik Detektif Conan Volume 54”.

Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan dengan baik, tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pertama-tama penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak Efrizal, M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan kepada penulis. Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Iizuka Tasuku, M.A. selaku dosen pembimbing II yang telah melakukan pemeriksaan yang berkaitan dengan tata bahasa maupun penulisan dalam bahasa Jepang.

Selain itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada Ibu Esther Risma Purba, M.Si dan Ibu Ismi Prihandari, M.Hum, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada para peserta seminar proposal maupun seminar hasil yang telah memberikan masukan. Penulis juga berterima kasih kepada kedua orang tua dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 14 September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK (BAHASA JEPANG)	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penulisan	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Istilah Kunci	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Definisi <i>Kandōshi</i>	7
2.2 Jenis-jenis <i>Kandōshi</i>	10
2.3 Ciri-ciri <i>Kandōshi</i>	26
2.4 Fungsi <i>Kandōshi</i>	28
2.5 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data	32
3.3 Pengumpulan Data	32
3.4 Analisis Data	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Temuan	34
4.1.1 <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Kandō</i>	34
4.1.2 <i>Kandōshi</i> Jenis <i>yobikake</i>	42
4.1.3 <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Ōtō</i>	44
4.1.4 <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Aisatsugo</i>	47
4.2 Pembahasan	47
4.2.1 Jenis-jenis <i>Kandōshi</i> yang Terdapat dalam Komik Detektif Conan Volume 54	47
4.2.2 Makna <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Kandō</i> yang Terdapat dalam Komik Detektif Conan Volume 54	53

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

57

5.1 Kesimpulan

57

5.2 Saran

57

DAFTAR PUSTAKA

58

LAMPIRAN

59



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) o
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひよ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みよ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りよ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎよ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じよ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢよ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビュ) byu	びよ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴよ (ピョ) pyo

ん (ン) n atau n' jika diikuti vokal atau semi-vokal
 つ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp / tt / kk / ss
 Bunyi panjang う dan お → u

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Terkejut	36
4.2 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Heran	37
4.3 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Senang	38
4.4 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Berpikir atau Menyadari	39
4.5 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Ragu-ragu	40
4.6 Data Temuan <i>Kandō</i> Bermakna Lainnya	41
4.7 Data Temuan <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Yobikake</i>	44
4.8 Data Temuan <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Ōtō</i>	46
4.9 Data Temuan <i>Kandōshi</i> Jenis <i>Aisatsugo</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Curriculum Vitae	60
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	61
3. Komik Detektif Conan Vol 54	62



要約

リスティアナサリ, 2011. 漫画「名探偵コナン」54巻にある感動詞の分析.

ブラウイジャヤ大学日本文学科

指導教官：(1) エフリザル (2) 飯塚啓

キーワード：インタージェクション、感動詞、感動、呼び掛け、応答、挨拶語

感動詞は感動を表すために使われる言葉またはフレーズである。感動詞は日本語の書き言葉と話し言葉によく使われている。日本語の感動詞の重要性を知るため、研究者は感動詞の種類と意味についてを深めるために研究する。名探偵コナン54巻においても感動詞は話し言葉によく使われている。その理由から研究者はコナン54巻をデータとして選んだ。この論文の問題は(1) コナン54巻感動詞の種類は何があるか、(2) コナン54巻にある感動詞の意味は何があるか、である。

本研究は記述的な分析方法での定性的な研究である。記述的な分析はコナン54巻の言葉を分析するためである。

この研究の結果は、コナン54巻という漫画で感動詞の種類は四つあることをしめした。それは、感動、呼び掛け、応答、挨拶語である。それらの感動詞は出てくる言葉の数も、その種類は違う言葉をもっている。感動詞の呼び掛けの種類に六つの種類があって、それは、「ねえ」、「おーい」、「みんな」、「おい」、「コラ」、「なあ」である。感動詞の応答の種類に十の種類がある。それは、「いや」、「ない」、「いない」、「はい」、「いえ」、「うん」、「うう」、「ええ」、「ああ」、「そうね」である。感動詞の挨拶語は一つしかない。それはありがとうである。そして、感動詞の感動の種類に58の種類があり、23の別々の意味と使い方がある。

次の研究者はより多い参考文献を使うようにとすすめられる。

ABSTRAK

Ristianasari. 2011. **Analisis Kata Seru (*Kandōshi*) Bahasa Jepang Dalam Komik Detektif Conan Volume 54**. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.
Pembimbing: (I) Efrizal (II) Iizuka Tasuku

Kata Kunci : Interjeksi, *kandōshi*, *kandō*, *yobikake*, *ōtō*, *aisatsugo*.

Kata seru atau *kandōshi* adalah kata atau frase yang dipakai untuk mengawali seruan. *Kandōshi* sering dipakai dalam bahasa Jepang, baik dalam bahasa tulis maupun percakapan. Mengetahui pentingnya kata seru dalam bahasa Jepang, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai jenis dan makna *kandōshi*. Dalam komik Detektif Conan volume 54 kata seru banyak digunakan dalam bahasa percakapan, dari hal tersebut peneliti memilih untuk menggunakan komik Detektif Conan volume 54 sebagai sumber data. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (1) Apa saja jenis-jenis *kandōshi* yang terdapat dalam komik Detektif Conan volume 54; (2) apa saja makna *kandōshi* jenis *kandō* yang terdapat dalam komik Detektif Conan volume 54.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis bahasa dalam komik Detektif Conan volume 54.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam komik Detektif Conan volume 54 terdapat 4 jenis *kandōshi* yaitu *kandō*, *yobikake*, *ōtō*, *aisatsugo*, yang mana setiap jenis *kandōshi* tersebut memiliki variasi kata yang berbeda, demikian juga jumlah kemunculannya. *Kandōshi* jenis *yobikake* terdapat 5 macam kata yaitu, *nee*, *o-i*, *minna*, *oi*, *kora*, *naa*, *kandōshi* jenis *ōtō* terdapat 10 macam variasi kata yaitu, *iya*, *nai*, *inai*, *hai*, *ie*, *un*, *uu*, *ee aa*, *soune*, *kandōshi* jenis *aisatsugo* terdapat hanya 1 macam variasi kata yaitu, *arigatou*, kemudian *kandōshi* jenis *kandō* terdapat 58 macam variasi kata dan terdiri dari 28 makna yang berbeda dengan jumlah kemunculan yang berbeda.

Peneliti menyarankan kepada mahasiswa program studi Sastra Jepang untuk memperluas sumber penelitian bukan hanya dari satu sumber saja, tetapi dapat mengambil dari berbagai sumber.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Menurut Kridalaksana (2008, hal. 24) “Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh para anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri”. Seseorang bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai komunikasi, begitu pula dengan cara manusia untuk mengidentifikasi diri mereka kepada masyarakat luas.

Chaer juga memberi pendapat tentang bahasa bahwa “Bahasa juga sebagai alat mengekspresikan perasaan, ide, pikiran dan maksud oleh manusia, bahasa memiliki beberapa sifat, diantaranya adalah bahwa bahasa itu bersifat manusiawi” (2004, hal. 14). Artinya, bahasa sebagai alat komunikasi verbal yang hanya dimiliki manusia. Dari beberapa pernyataan tersebut di atas dapat diketahui bahwa bahasa adalah sebagai alat komunikasi manusia.

Dalam berkomunikasi terjadi adanya hubungan interaksi antara manusia sehingga timbul aktifitas yang lain sebagai akibat dari komunikasi tersebut.

Seseorang tentu akan sebaik mungkin dalam berkomunikasi dengan orang lain untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya sekaligus mengadakan interaksi dengan lawan bicara melalui bahasa sebagai pengantar.

Setiap melakukan komunikasi dengan masyarakat luas sering kali diri kita

mengekspresikan perasaan, seperti marah, senang, kecewa, sedih dan lain sebagainya. Dalam mengekspresikannya adalah melalui Kata seru atau “Interjeksi”, kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau luapan emosi secara lengkap, meskipun tanpa dukungan kata lain hal tersebut sesuai dengan pendapat Kridalaksana (2008). Luapan emosi tersebut dapat menyatakan kekaguman, keterkejutan, keheranan, kegembiraan dan lain-lain.

Kata seru menurut Kridalaksana “Kata seru adalah kata atau frase yang dipakai untuk mengawali seruan” (2008, hal. 112). Seruan dapat berupa ungkapan perasaan atau ekspresi seseorang dalam menyampaikan maksud dan tujuannya kepada lawan bicara, seperti marah, sedih, terkejut dan lain sebagainya.

Kata seru dalam gramatika bahasa Jepang disebut *kandōshi*. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009, hal. 169) “*Kandōshi* adalah salah satu kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kata seru atau *kandōshi* tidak menduduki suatu jabatan tertentu pada sebuah kalimat.

Kandōshi menurut Sudjianto (1996, dikutip dari Takano 1984, hal.129-130) dibedakan menjadi 4 jenis yaitu: *kandō*, *yobikake*, *ōtō*, dan *aisatsugo*. *Kandō* dalam bahasa Indonesia dapat berarti ungkapan perasaan atau emosi, *yobikake* ungkapan panggilan, kemudian *ōtō* adalah ungkapan jawaban, dan *aisatsugo* adalah ungkapan persalaman.

Kata seru mempunyai beberapa jenis, seperti yang dikemukakan Terada Takano yang membagi *kandōshi* menjadi 4 jenis, di bawah ini adalah contoh 4 jenis *kandōshi* dalam percakapan komik Detektif Conan (volume 54) yang merupakan jenis emosi, panggilan, jawaban, dan persalaman perhatikan contoh percakapan berikut :

- 1) あっつ！それってこの前仮面ヤイバーでやってたシーンじゃない？
Attsu! sorette kono mae kono yaiba- de yatteta shi - n janai? (2006, Hal. 8)
 'Ooh! itu adegan dalam film yaiba bertopeng baru-baru ini kan?'
- 2) ねえ、君！
Nee, kimi. (2006, hal. 7)
 'Hei, kamu!'
- 3) いや、それはないよ！
Iya, sore wa naiyo! (2006, hal. 9)
 'Nggak, bukan itu!'
- 4) ありがとう！
Arigatou! (2006, hal. 128)
 'Terima kasih!'

Tuturan (1) merupakan sebuah *kandōshi* jenis emosi (impresi) terhadap seseorang, kemudian tuturan (2) merupakan *kandōshi* jenis panggilan, dan pada tuturan (3) merupakan *kandōshi* jenis jawaban, sedangkan tuturan (4) merupakan *kandōshi* jenis persalaman. Penggolongan jenis kata seru diatas mengacu pada pernyataan Terada Takano yang membagi *kandōshi* menjadi empat jenis yaitu *kandō, yobikake, otō, dan aisatsugo*, Sudjianto (1996, dikutip dari Takano, 1984).

Pembagian tersebut berdasarkan dari fungsinya, yaitu *kandō* adalah kata seru yang mengungkapkan emosi seperti rasa senang, marah, rasa sedih, rasa kaget atau terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa dan sebagainya.

Kemudian yang kedua ada *yobikake* yang digunakan untuk menyatakan ungkapan

panggilan terhadap teman atau lawan bicara. Sedangkan *ōtō* dipakai saat menjawab pertanyaan atau tanggapan dari orang lain, kemudian Terada Takano menambahkan *Aisatsugo* sebagai *kandōshi* yang mempunyai makna persalaman.

Dari beberapa contoh kalimat *kandōshi* pada halaman sebelumnya peneliti mengetahui bahwa bahasa Jepang tidak pernah lepas dengan kata seru atau *kandōshi*. *Kandōshi* dalam bahasa Jepang sangat mendominasi peran dalam berkomunikasi.

Beberapa alasan diatas membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang jenis dan makna *kandōshi*, selain hal itu dalam pelajaran tata bahasa (*bunpo*) di Sastra Jepang, Universitas Brawijaya tidak pernah dibahas secara khusus. Untuk mempersempit lingkup penelitian, peneliti memakai komik detektif Conan volume 54 karena dalam komik detektif conan bukan hanya terdapat banyak *kandōshi* tetapi juga dapat mendidik pembaca komik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja jenis-jenis *kandōshi* yang terdapat dalam komik Detektif *Conan* (*volume 54*)?
2. Apakah makna *kandōshi* jenis *kandō* yang terdapat dalam komik Detektif *Conan* (*volume 54*)?

1.3. Tujuan

1. Untuk mengetahui jenis-jenis *kandōshi* yang terdapat dalam komik Detektif Conan (volume 54).

2. Untuk mengetahui Apakah makna *kandōshi* jenis *kandō* yang terdapat dalam komik Detektif Conan (volume 54).

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi suatu wacana untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan dalam segi keilmuan khususnya dalam pemakaian *kandōshi*.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam pemakaian *kandōshi* kepada pembaca.

3. Bagi Universitas Brawijaya diharapkan menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dibaca dan dianalisa kembali oleh mahasiswa Universitas Brawijaya.

4. Bagi Universitas selanjutnya, penelitian ini dapat membantu para pengajar untuk lebih mudah mencari tahu tentang *kandōshi*.

1.5 Definisi Istilah Kunci

1. "**Interjeksi** adalah bentuk yang tidak dapat diberi afiks dan yang tidak dapat dukungan sintaksis dengan bentuk lain, dan biasanya dipakai untuk mengungkapkan perasaan" Kridalaksana (2008, hal. 95).
2. "**Kandōshi** atau kata seru adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif seperti rasa gembira, rasa senang, marah, khawatir atau rasa takut" Sudjianto (1996, dikutip dari Motojiro 1986, hal. 108).
3. **Kandō** adalah kata seru jenis pengungkapan emosi atau impresi seperti marah, sedih, terkejut, kecewa, bahagia, dan lain sebagainya. Sudjianto (1996, hal. 111).
4. **Yobikake** adalah kata seru yang berartikan panggilan, misalnya: *nee*, *ano*, *oi* Sudjianto (1996, hal. 114).
5. **Ōtō** adalah kata seru yang berartikan ekspresi jawaban seseorang kepada lawan bicaranya misal : *un*, *ee*, *hai*, Sudjianto (1996, hal. 115).
6. **Aisatsugo** adalah kata seru yang menyatakan persalaman misal: *sayounara*, Sudjianto, (1996, hal. 118).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Definisi *Kandōshi*

Kandōshi atau kata seru adalah kata atau frase yang dipakai untuk mengawali seruan. Misalnya *Iih* dalam bahasa Indonesia menurut Kridalaksana (2008, hal. 112). Jadi kata seru *Iih* dapat mengungkapkan suatu perasaan, baik perasaan kecewa, sedih, sakit, menyesal maupun perasaan-perasaan lainnya.

”Kata seru tidak mengalami afiksasi sehingga tidak dapat disisipi *prefiks*, *infiks* ataupun *sufiks*” Sudjianto (1996, hal. 109).

Pernyataan serupa juga dikatakan oleh Yoko Matsuoka McClain “*An Interjection is an independent word which expresses such thing as surprise, lamentation or address. Interjection because neither subject nor predicate and never modify other word*” Hariyanto (1999, dikutip dari McClain). Apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi, ‘sebuah kata seru adalah kata yang berdiri sendiri yang mengekspresikan keterkejutan, atau sapaan. Kata seru tidak menggunakan baik subjek maupun predikat dan tidak pernah menerangkan kata lain. Kusno mengatakan bahwa kata yang dipakai untuk menyatakan luapan emosi atau perasaan disebut kata seru, (1985).

Kandōshi atau *Interjeksi* didefinisikan oleh para ahli ke dalam beberapa buku diantaranya adalah :

1. Di dalam buku *Nihongo Bunpo Jiten* dijelaskan sebagai berikut:

“驚き見、えいたん、誘い、音など話してのかんじよ意思ひぶんせきてき、直接的に表現下語で時節的がいねんをも問わないにも関わらず単独で文の成文となることができる話の一つ”。

“*Odorokimi, eitan, sasoi, oto nado hanashite no kanjo ishi hibun sekiteki, chokusetsuteki ni hyogen shita go de jisetsuteki gainen o motowanai ni mo kakawarazu tandoku de bun no seibun to naru koto ga dekiru hanashi no hitotsu*”.

Bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah kata yang menyatakan perasaan secara langsung dan analisis dari minat si pembicara seperti terkejut, rasa kagum, bujukan, jawaban, dan lain-lain. Walaupun tidak mempunyai konsep yang praktis, tetapi hanya dengan satu kata sudah menjadi kalimat (Hariyanto, 1999, dikutip dari Kitahara, et al 56 showa, hal. 186). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kata seru adalah sebuah kata yang dapat mewakili sebuah kalimat, misal : ああ、わかりました! ‘aa, wakarimashita!’, ‘aha, aku telah mengerti!’, jika dalam bahasa percakapan *aa* atau *aha* sudah dapat diartikan faham akan sesuatu hal.

2. Di dalam kamus linguistik dijelaskan bahwa *Interjeksi (Interjection)* dalam bahasa Indonesia disebut juga kata seru. Yang dimaksud “*interjeksi* adalah bentuk yang tidak dapat diberi afiks dan tidak mempunyai dukungan sintaksis dengan bentuk lain, yang dipakai untuk mengungkapkan perasaan, misalnya kata A dalam bahasa Indonesia” Kridalaksana (2008, hal. 95). Mengetahui bahwa interjeksi A yang dapat mengungkapkan suatu perasaan, baik perasaan kecewa, sakit, menyesal, maupun perasaan lainnya. Ia tidak mengalami afiksasi sehingga tidak dapat disisipi prefiks, infiks ataupun surfiks.

3. Di dalam buku *kokubunpo no kenshu* dijelaskan bahwa :

感動の情を表したり、呼び掛けや応答に用いたりする語である、自立語だが、主語、述語、修飾語、になることはなく、独立の立場で文を構成する。この点は、接続詞と似た所があるが、独立の程度はもっと強い。文の始めに現れるのがふつうである。

Hariyanto (1999, dikutip dari Hayashi , 47 Showa, hal. 109). *kandō no jō o arawashitari, yobikake ya ōtō ni mochiitari suru go de aru. Jiritsugo da, shugo, jutsugo, shūshokugo, ni naru koto wa naku, dokuritsu no tachiba de bun o kōsei suru. Kono ten wa, setsuzokushi to nita tokoro ga aru ga, dokuritsu no teido wa motto tsuyoi. Bun no hajime ni arawareru no ga futsū de aru.*

Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi, kata seru yang dipakai untuk menyatakan perasaan, panggilan dan jawaban. *Kandōshi* termasuk kata yang berdiri sendiri dan dibuat menjadi struktur kalimat (tanpa bantuan jenis kata lain) tetapi tidak bisa menjadi subjek, predikat, keterangan dan objek.

Kandōshi ini mirip kata sambung akan tetapi lebih cenderung untuk berdiri sendiri. *Kandōshi* umumnya dipakai pada awal kalimat Hariyanto (1999, hal. 6).

contoh *kandōshi* yang menyatakan panggilan adalah ねえ、パパ! , 'nee, papa!'

'ya papa!', kata *nee* atau *ya* tidak dapat disebut subjek, predikat, maupun objek.

Dan juga tidak dapat diberi imbuhan apapun.

Dari beberapa definisi di atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *kandōshi* merupakan salah satu jenis kata yang berdiri sendiri dan tidak mengalami perubahan. *Kandōshi* digunakan untuk menyatakan perasaan atau luapan emosi secara lengkap. *Kandōshi* tidak dapat berfungsi sebagai subjek (meskipun letaknya diawal kalimat) predikat, keterangan dan objek.

2.2 Jenis-jenis *Kandōshi*

Kandōshi atau *Interjeksi* di golongan lagi oleh para ahli dalam beberapa jenis yaitu :

Nagayama Isami menggolongkan *kandōshi* menurut artinya menjadi tiga jenis yaitu : *Kandō*, *Yobikake* dan *Ōtō*, (Sudjianto, 1996, hal. 110). Sedangkan Terada

Takanao menggolongkan *Kandōshi* menjadi empat jenis dengan menambahkan *Aisatsugo*, (Sudjianto, 1996, hal. 111-118).

2.2.3 *Kandō* (Perasaan/Impresi)

Kandō adalah kata seru yang mengungkapkan perasaan atau impresi, seperti rasa senang, marah, sedih, kaget/terkejut, takut, khawatir, kecewa, dan sebagainya. Kata-kata yang termasuk jenis *Kandōshi* ini adalah:

1. "*Maa*, mengungkapkan rasa heran, terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *oh*, *aduh*, *astaga*, *amboi*, *wah*". Contoh :

まあ、驚いた。

Maa, *odoroita*.

'*Astaga*, mengejutkan'.

まあ、素晴らしい。

Maa, *subarashii*.

'*Wah*, menakjubkan!'

まあ、きれいな花ですね。

Maa, *kireina hana desu ne*.

'*Wah*, bunganya indah ya!'

2. "*Oo*, mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu hal, keadaan, atau kejadian. Dalam bahasa Indonesia berarti *oh*, *aduh*, *ah*." Contoh:

おお、寒い。

Oo, *samui*.

‘Aduh, dingin’

おお、飛んだ飛んだ。

Oo, *tonda tonda*.

‘Ah, terbang-terbang!’

おお、いやだ。

Oo, *iya da*.

‘Oh, tidak’

3. “*E*, mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu atau suatu kejadian dalam bahasa Indonesia berarti *eh?*, *apa?*, *ya?*”. Contoh:

え、火事なの。

E, *kaji nano?*

‘Eh, kebakaran apa?’

え、財布がないって。

E, *saifu ga naitte?*

‘Apa, donpetnya tidak ada?’

4. “*Ee*, mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti *hah?*, *apa?*, *eh?*”.

Dalam buku *gaikokujin no tame no kihongo yorei jiten*, penulisan kata *Ee*

dalam bahasa Jepang bisa dengan 「えっ」 dan 「ええ」”. Contoh:

ええ、あの人が死んだ。

‘Ee, *ano hito ga shinda?*’

(Apa? Orang itu meninggal?)

ええ、そんなことがあったのですか。

Ee, *sonna koto ga atta no desu ka?*

‘Hah? Memang ada hal seperti itu?’

ええ、待ちなさい。

Ee, *machinasai*.

‘Eh, tunggu!’

5. “*Yaa*, mengungkapkan rasa terkejut dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan, dalam bahasa Indonesia berarti *oh, eh, ah, wah, ya.*” Contoh:

やあ、ひどい雨だ。

Yaa, hidoi ame da.

‘Ah, hujannya lebat!’

やあ、これはたいへんだ。

Yaa, kore wa taihen da!

‘Wah, ini gawat!’

やあ、こまちやった。

Yaa, komachatta.

‘Yaa, celaka!’

6. “*Sora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti *wah, itu!*” Contoh:

そら、火事だ。

Sora, kaji da.

‘Itu! Kebakaran!’

そら、またサイレンなりはじめた。

Sora, mata sairen ga narihajimeta.

‘Wah, sirinenya meraung-raung lagi’

そら、八時だ。急がないと遅れちゃう。

“Sora, hachi ji da. Isoganai to okurechau.

‘Wah! Sudah jam 8!. Kalau tidak bergegas bisa terlambat’

7. “*Hora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak atau tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *nah!, ayo!, wah!*.”

Contoh:

ほら、いいでしょう。

Hora, ii deshoo.

‘Wah, bagus ya!’

ほら、ここに穴があるから、気をつけてね。

Hora, koko ni ana ga aru kara, ki wo tsukete ne.

‘Nah, karena disini ada lubang, hati-hati ya!’

8. “*Hahaa*, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan, dalam bahasa

Indonesia berarti *ya, oh*.” Contoh:

ははあ、わかった。

“*Hahaa, wakatta.*”

(Oh, mengerti!)

ははあ、それはたいへんですね。

Hahaa, sore wa taihen desune.

‘Oh, itu gawat ya!’

ははあ、なるほどね。

Hahaa, naruhodo ne.

‘Ya, pantas saja ya!’

9. “*Yareyare*, mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ah, oh, wah*.”

Contoh:

やれやれ、安心したよ。

“*Yareyare, anshin shita yo.*”

(Wah, leganya ya.)

やれやれ、よかったね。

Yareyare, yokatta ne.

‘Oh, untunglah!’

10. “*Nani*, mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hah?, apa!*.”

Contoh:

なに、学校は火事だて。

Nani, gakkou wa kaji date?

‘Apa! Sekolahnya kebakaran?’

なに、きょうは車検があるの。

Nani, kyou wa shaken ga aru no?!

‘Apa! Hari ini ada razia kendaraan?’

11. “*Ara*, mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, tidak percaya, atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti *ah, lho, wah, oh.*”

Contoh:

あら、どうしたの。

Ara, doushita no?

‘*Lho, kenapa?*’

あら、おかしいな。

Ara, okashii na.

‘*Wah, lucu ya!*’

あら、いらしゃい。

Ara, irashai!

‘*Ah, selamat datang!*’

12. “*Are*, mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *lho, aduh, wah.*” Contoh:

あれ、どうしたかしら。

Are, doushita kashira?

(*Lho, kenapa dia?*)

あれ、どこへやったかな。

Are, doko e yatta kana?

‘*Lho, dikirim kemana ya?*’

あれ、難しいね。

Are, muzukashii ne.

‘*Aduh, susah ya!*’

13. “*Aa*, hampir sama dengan interjeksi-interjeksi *a, saa, anone*, mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam bahasa Indonesia dan berarti *wah, oh, aduh, ya.*” Contoh:

ああ、うれしい。

Aa, ureshii.

‘*Wah, senangya!*’

ああ、あれがほしいんだけど。

Aa, are ga hoshiinda kedo.

‘Ah, inginnya sih yang itu.’

ああ、だめだ。

Aa, dame da.

‘Aduh, jangan.’

“Kata-kata lain yang termasuk kelompok *kandō* adalah *sore, hate, iya, oya, hoo, ma, otto, nee, hohoo, hatena, dore, sara, aramaa, iyoo, oyaoya, oyamaa, ne, hatesate.*”

2.2.2 Yobikake (Panggilan).

Yang dimaksud dengan yobikake disini adalah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan atau himbauan, dapat diucapkan pula sebagai peringatan terhadap orang lain. kata-kata yang termasuk jenis ini adalah:

1. “*Oo*, sama dengan interjeksi *oi*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap seseorang, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hei, hai.*” Contoh :

おお、おまえさんそこで何をしてんだ。

Oo, omaesan soko de nani wo shiten da?

‘Hei, apa yang kamu lakukan disana?’

おお、入るか？出るのか？

Oo, hairu no ka? Deru no ka.

‘Hei, mau masuk? Atau keluar?’

2. “*Oi*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah, baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hei, hai, halo, wahai.*” Contoh:

おい、そこで何をしてるんだ。

Oi, soko de nani wo shiterunda?

‘Hei, ngapain disana?’

おい、早くこい。

Oi, hayaku koi!

‘Hei, cepat kesini!’

おい、そこを通ってはだめだ。

Oi, soko wo tootte wa dame da.

‘Hei, jangan lewat sana!’

3. “*Saa*, sama dengan interjeksi *sa*, menyatakan suatu ajakan, dapat diucapkan untuk menyatakan suruhan terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia

berarti *nah*, *ayo*, *mari*, *baiklah*.” Contoh:

さあ、起きなさい。

Saa, okinasai!

‘Ayo, bangun!’

さあ、でかけましょう。

Saa, deka kemashou!

‘Ayo, mari kita berangkat!’

さあ、どうぞお入りください。

Saa, douzo ohairi kudasai!

‘Mari, silahkan masuk!’

4. “*Moshi-moshi*, mengungkapkan suatu panggilan, kata ini sering dipakai pada percakapan melalui telepon, dalam bahasa Indonesia berarti *halo*, *hei*, *hai*.”

Contoh:

もしもし、山田先生のおたくですか。

Moshi-moshi, yamada sensei no otaku desu ka?

‘Halo, dengan rumah pak guru yamada.’

もしもし、石田くん?ぼく北側だよ。

Moshi-moshi, ishida kun? Boku kitagawada yo.

‘Halo, Ishida? Aku ini Kitagawa!’

あの、もしもし、これはあなたではありませんか。

Ano, moshi-moshi, kore wa anata no dewa arimasen ka?

‘Ah, hei, apakah ini milik anda?’

5. “*Yai*, sama dengan interjeksi *yaai*, mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang yang sederajat atau lebih rendah, baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara, dalam bahasa Indonesia berarti *hai, hei, halo*.” Contoh:

やい、ひどい雨だ。

Yai, hidoi ame da.

‘*Hei*, hujannya lebat!’

やい、ばか。

Yai, baka.

‘*Hei*, bodoh!’

やい、ちび。

Yai, chibi.

‘*Hei*, anak kecil!’

6. “*Yaa*, sama dengan interjeksi *ya*, mengungkapkan rasa terkejut, dapat diucapkan juga untuk memanggil orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *hai, ah, eh, oh, halo*.” Contoh:

やあ、田中くんじゃないか。

Yaa, Tanaka kun janaika?

‘*Hai*, tuan Tanaka bukan?’

やあ、これはたいへんだ。

Yaa, kore wa taihen da.

‘*Ah*, ini gawat!’

やあ、ひどい雨だ。

Yaa, hidoi ame da.

‘*Ah*, hujan lebat!’

7. “*Sore*, dipakai untuk memberi tahu atau memberi perhatian terhadap orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *wah, hei, aduh!*”. Contoh:

それ、火事だ。

Sore, kaji da!

‘*Wah*, kebakaran!’

それ、急げ。

Sore, isoge!

'Hei, cepat!'

それ、またサイレンがなっている。

Sore, mata sairen ga natte iru.

'Hei, sirinenya meraung-raung lagi!'

"Kata-kata lain yang termasuk kelompok *kandōshi* jenis *yobikake* ini adalah *dore, ne, yoo, ya, kore, iyoo, ooi, kora, soora, moshi, yayai.*"

2.2.3 *Ōtō* (Jawaban)

Yang dimaksud *ōtō* disini bukan hanya kata yang menyatakan jawaban, tetapi juga termasuk tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain. Kata-kata yang termasuk *kandōshi* jenis *ōtō* adalah:

1. "O, sering diucapkan laki-laki, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan. Kata yang lebih hormat dari kata *O* yaitu *hai*, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya*." Contoh:

お、そうかそうか。

O, souka souka.

'Ya, begitu begitu.'

A: おまえ行くか。

Omae iku ka?

'Kamu pergi tidak?'

B: お、あたりまえだ。

O, atarimae da.

'ya, biasanya.'

A: おじさんはいるか。

Ojisan wa iru ka?

'Apakah paman ada?'

B: お、ここだ。

O, koko da.

'Iya, disini.'

2. “*Ee*, mengungkapkan suatu persetujuan yang berarti *ya, benar, betul*. Kata *ee* jarang dipakai oleh anak-anak.” Contoh:

A: おげんきですか。
Ogenki desuka?

‘Apa kabar?’

B: ええ、げんきです。

Ee, genki desu.

‘Iya, bai baik saja’

A: あなたも手伝ってくださいよ!

Anata mo tetsudatte kudasai yo!

‘Kamu juga ayo bantu!’

B: ええ、そうしましょう。

Ee, soushimashou.

‘Ya, ayo lakukan!’

A: これはきみの。

Kore wa kimi no?

‘Ini punyamu?’

B: ええ。

Ee.

‘Iya.’

3. “*Iya*, mengungkapkan ketidaksetujuan atau penolakan, bentuk hormatnya yaitu *iee*, dalam bahasa Indonesia berarti bukan, tidak atau salah.” Contoh:

A: これきみの。

Kore kimi no?

‘Ini punya kamu?’

B: いや、ぼくのじゃない。

Iya, boku no janai.

‘Bukan, bukan punya saya’

A: きみしらないの。

Kimi shiranai no?

‘Kamu tidak tahu?’

B: いや、知っている。

Iya, shitte iru yo?

‘Tidak, saya tahu kok’

A: どうもありがとう。

Doumo arigatou.

‘Terima kasih’

B: いや、どいてしまして。

Iya, doitaishimashite.

‘Tidak, jangan sungkan.’

4. “*Iie*, mengungkapkan suatu penolakan atau ketidaksetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti bukan, *tidak*, atau *salah*.” Contoh:

A:きのうデパートへ行きましたか。

Kinou depaato e ikimashita ka?

‘Apakah kemarin pergi ke departemen store?’

B:いいえ、いきませんでした。

Iie, ikimassen deshita.

‘Tidak, tidak pergi’

A:あなたは先生ですか。

Anata wa sensei desuka?

‘Apakah anda seorang guru?’

B:いいえ、先生ではありません。

Iie, sensei dewa arimassen

‘Bukan, saya bukan seorang guru’

A:していますか。

Shitte imasuka?

‘Apakah kamu mengetahuinya?’

B:いいえ、しりません。

Iie, shirimasen.

‘Tidak, saya tidak tahu’

5. “*Hai*, mengungkapkan suatu persetujuan pengakuan, atau pengertian, dalam bahasa Indonesia berarti *ya*, *baik*, *oh ya*, *benar*.” Contoh:

A:あなたは外国人ですか。

Anata wa gaikokujin desuka?

‘Apakah anda orang asing?’

B:はい、外国人です。

Hai, gaikokujin desu.

‘Benar, saya orang asing’

A: 先生、帰りますか。

Sensei, kaerimasuka?

‘Pak guru mau pulang?’

B: はい。

Hai.

‘Iya’

A: きのお銀行へ行った。

Kinou ginkou e itta.

Kemarin pergi ke bank?

B: はい、行ったよ。

Hai, itta yo.

‘Iya pergi kok’

6. “*Un*, mengungkapkan suatu persetujuan, pengakuan atau pengertian, dalam bahasa Indonesia *ya, baik, oh ya*. Interjeksi *un* sering dipakai oleh laki-laki.”

Contoh:

A: おかし、たべる。

Okashi, taberu?

‘Kue, mau makan’

B: うん、食べるよ。

Un, taberu yo!

‘Ya, mau’

A: あしたもきてくれよ。

Ashita mo kite kure yo!

‘Besok datang juga ya!’

B: うん、くるよ。

Un, kuru sa.

‘Iya, datang kok’

A: わかった。

Wakatta?

‘Mengerti?’

B: うん。

Un.

‘Iya’

7. “*Sou*, mengungkapkan suatu persetujuan, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya, benar, betul, begitulah*.” Contoh:

A: きょうは暑いですね。

Kyou wa atsui desu ne.

‘Hari ini panas ya’

B: そうですね。

Sou desu ne.

‘Ya, begitulah’

A: これはあなたの本ですか。

Kore wa anata no hon desuka?

‘Ini buku milik anda?’

B: はい、そうです。

Hai, sou desu.

‘Ya, benar’

A: 一人できたの。

Hitori de kita no?

‘Datangnya sendirian?’

B: そう。

Sou.

‘Iya’

“Kata-kata lain yang termasuk ke dalam kandōshi jenis *Ōtō* adalah: *ie,*

umu, haa, iyaa, ha, aa, hei, oi, iyaiya, nani, naani, haai, hai, haha.”

2.2.4 Aisatsugo (Ungkapan persalaman)

Persalaman (*greeting*) ialah kalimat yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara, memulai percakapan, minta diri dan sebagainya, yang termasuk

aisatsugo dalam bahasa Jepang adalah:

1. *Konichiwa*, ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu siang hari atau menyapa seseorang, baik pertama kali bertemu atau sapaan sehari-hari.

Dalam bahasa Indonesia berarti *selamat siang* atau *halo.*”

こんにちは。

Konnichiwa!

‘Selamat siang!’

2. “*Ohayou*, ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu pagi hari, lebih hormat diucapkan *ohayou gozaimasu*, yang dalam bahasa Indonesia berarti *selamat pagi*.”

おはよう。

Ohayou!

‘Pagi’

おはようございます。

Ohayou gozaimasu.

‘Selamat pagi’

3. “*Sayounara*, ungkapan persalaman yang diucapkan pada waktu akan berpisah dengan orang lain, dalam bahasa Indonesia berarti *selamat tinggal*, *selamat berpisah* atau *permisi*.”

さよなら。

Sayounara!

‘Selamat tinggal!’

4. “*Oyasuminasai*, ungkapan persalaman yang diungkapkan ketika hendak berpisah dengan orang lain pada waktu malam hari, diucapkan pula kepada orang lain ketika hendak tidur, dalam bahasa Indonesia berarti *selamat tidur*, *selamat malam*, *selamat berpisah*, atau *selamat beristirahat*.”

おやすみなさい。

Oyasuminasai!

‘Selamat beristirahat!’

5. “*Arigatou*, ungkapan yang diucapkan untuk mengungkapkan rasa terima kasih atas suatu pemberian, perhatian atau bantuan orang lain, lebih hormat apabila diucapkan *arigatou gozaimasu*, atau *doumo arigatou gozaimashita*. Dalam bahasa Indonesia berarti terima kasih.”

どうもありがとうございます。

Doumo arigatou gozaimasu!

'Terima kasih banyak!'

6. "Konbanwa, ungkapan yang diucapkan pada malam hari. Dalam bahasa Indonesia berarti selamat malam."

こんばんは。

Konbanwa!

'Selamat malam!'

Kata-kata lain yang termasuk ke dalam ungkapan persalaman diantaranya adalah ungkapan yang digunakan pada saat sebelum makan seperti *itadakimasu*, pada saat meninggalkan rumah seperti *itte kimasu* dan *itterashai*, pada saat kembali ke rumah seperti *tadaima* dan *okaerinasai*, selain itu ada juga ungkapan yang bisa digunakan di tempat-tempat umum untuk mengucapkan selamat datang seperti *irrasaimase* dan *irrashai*.

Suzuki sedikit berbeda cara penggolongan *kandōshi* dengan Nagayama Isami dan Terada Takano, Suzuki membagi *kandōshi* atau kata seru menjadi dua grup "The Japanese interjection may be divide into two groups: 1) *word reproducing mere sound expressive of emotions*; 2) *expressions consisting of words borrowed from other parts of speech*" (Hariyanto, 1999, dikutip dari Suzuki, 1982, hal. 599-604). 'Kata seru dalam bahasa Jepang di bagi menjadi 2 bagian yaitu: 1) kata yang dihasilkan oleh suara ekspresi emosi, 2) ungkapan yang mengandung kata pinjaman dari kelas kata lain'.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *kandōshi* dapat menyatakan impresi, panggilan, jawaban, persalaman, kata yang

dihasilkan oleh suara ekspresi emosi, dan ungkapan yang mengandung kata pinjaman dari kelas kata lain.

Meskipun *kandōshi* adalah sebuah kata yang mempunyai cirrikhas tersendiri, tetapi jika tidak cermat maka sering kali *Kandōshi* tertukar dengan jenis kata lain karena *kandōshi* banyak mempunyai kemiripan dengan jenis kata lain,

(Sudjianto, 1996, hal. 121) yaitu :

1. "Kandōshi yang sama dengan *Daimeshi* atau pronomina". Kata-kata yang termasuk jenis ini adalah : *kore, sore, are, dore, kora, sora, ara, nani* dan lain sebagainya, (Sudjianto, 1996, hal. 121). Contoh :

- a. それ、きれいな花。
Sore, kireina hana.
'Itu, bunga yang bagus'
- b. それ、いそげ！
Sore, isoge !
'Ayo, cepat !'

Kata *sore* pada kalimat (b) berfungsi sebagai *kandōshi*, tidak berfungsi sebagai subjek, objek, predikat atau adverbia. Tetapi kata *sore* pada kalimat (a) berfungsi sebagai *daimeshi* dan dapat menjadi subjek apabila sesudah *sore* ditambah dengan partikel *wa*, sehingga kalimat (a) menjadi *sore wa kireina tatemono*. Sudjianto (1996)

2. *Kandōshi* yang sama dengan *fukushi* atau adverbia. Kata yang termasuk jenis ini adalah *so* dan *aa* Sudjianto (1996, hal. 121). Contoh :

- a. ああ、うれしい！
Aa, ureshii!
'Wah, menyenangkan !'

- b. ああ、ひどいことをするとはおもわなかった。

Aa, *hidoi koto o suru to wa omowanakatta*.

'Tidak ku sangka dia melakukan hal yang mengerikan'

Kata *aa* pada kalimat (a) menyatakan kekaguman, kata tersebut tidak berfungsi untuk menjelaskan kata yang lain. Di sisi lain kata *aa* pada kalimat (b) berfungsi sebagai adverbial yang dalam hal ini menjelaskan kata *hidoi*. Ciri lain yang dapat membedakan antara *kandōshi* dan *fukushi* adalah setelah *fukushi* tidak dapat memakai tanda koma, sedangkan setelah *kandōshi* dapat memakai tanda koma, (Sudjianto, 1996.)

3. *Kandōshi* yang sama dengan *joshi* (partikel) kata yang termasuk dalam jenis ini adalah kata *nee*, *yo*, *ya* (Sudjianto, 1996:121).

- a. ね、行きましょう！

Ne, *ikimashou!*

'Ayo, kita pergi!'

- b. いっしょに行きましょうね。

Isshoni ikimashoune.

'Pergi bersama-sama ya'

Kata *ne* pada kalimat (a) berfungsi sebagai *kandō* untuk menyatakan seruan atau panggilan. Di sisi lain *ne* pada kalimat (b) berfungsi sebagai *joshi* untuk menegaskan kalimat sebelumnya.

2.3 Ciri-ciri *Kandōshi*

Dalam bahasa Jepang *kandōshi* memiliki ciri-ciri tertentu seperti yang dikatakan oleh Sudjianto "Kandōshi memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat membedakannya dari kelas-kelas kata yang lain" (1996, hal. 119-120). Di bawah ini adalah contoh sebagai berikut :

1. *Kandōshi* hanya mengungkapkan kata yang menyatakan impresi, panggilan, jawaban dan menyatakan persalaman contoh :

a. おい、早く来い。

Oi, hayaku koi.

'Hei, cepat kesini'

b. さようなら、またあした。

Sayounara, mata ashita.

'Sampai jumpa, sampai ketemu besok'

2. *Kandōshi* tidak mengenal konjugasi atau deklinasi. Artinya walaupun tanpa dukungan kata lain *kandōshi* dapat berdiri sendiri dan dapat membentuk sebuah kalimat contoh :

a. おいおい。

Oioi.

'Heihei'

b. え？

E?

'Hah?'

3. *Kandōshi* tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat, ataupun keterangan meskipun letaknya di awal kalimat bukan berarti menempatkan *kandōshi* sebagai subjek. contoh :

はい、わたしは今すぐ市場へ行きます。

Hai, watashi wa ima sugu ichiba e ikimasu.

'Ya, sekarang saya segera pergi ke pasar'

Dalam kalimat diatas meskipun kata *hai* letaknya di awal kalimat, namun yang menjadi subjek adalah *watashi*. Fungsi *hai* disini sebagai *Interjeksi*.

2.4 Fungsi *Kandōshi*

Fungsi *kandōshi* adalah Kata yang diletakkan diawal kalimat sebagai kata yang berdiri sendiri. Kata yang diungkapkan secara langsung berfungsi menyatakan suatu emosi atau perasaan secara subyektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir, atau rasa takut, (Sudjianto, 1996, dikutip dari Motojiro, 1986). *Kandōshi* dalam bahasa Indonesia yang berarti kata seru adalah kata yang dipakai untuk menyatakan luapan emosi atau perasaan, (Kusno, 1985, hal. 90).

2.5. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang membahas tentang *kandōshi*, Penelitian serupa dilakukan oleh Cuwan harianto pada tahun 1999 dalam skripsinya yang berjudul Deskripsi Pemakaian Kata Seru (*Kandōshi*) Bahasa Jepang Dalam Komik Yattaroojan !! Karya Hara Hidenori. Dalam skripsinya, Cuwan hanya memfokuskan penelitian pada kata seru (*Kandōshi*) jenis impresi (*kandō*). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dalam komik Yataroojan terdapat *kandō* terkejut 52,7%, *kandō* sedih, khawatir dan takut masing-masing 0,9%. Makna *kandō* dalam komik yattaroojan meliputi terkejut, heran atau kagum, marah, senang atau gembira, sedih, khawatir dan takut. Makna kata seru yang mengungkapkan impresi atau emosi dalam komik yattaroojan banyak diungkapkan atau diekspresikan pada kata ataupun kalimat setelah kata seru.

Selain Cuwan Hariyanto, tahun 2001 Ahmad nafik mundzir juga meneliti mengenai kata seru (*kandōshi*) dalam skripsinya yang berjudul Analisis Pemakaian Kata seru (*Kandōshi*) Bahasa Jepang dalam video Yan San to Nihon no Hito Bito. Pembahasa mengenai *kandōshi* diteliti lebih sempit oleh Ahmad nafik, dalam penelitian ini berfokus pada kata seru *un, saa, yaa, maa, ara* dalam video YNH.

<i>Kandoushi</i>	Jumlah kata
Un	26
Saa	18
Ara	17
Maa	9
Yaa	8

Fungsi *kandōshi un, saa, yaa, maa, ara*, sebagai *kandō, yobikake* dan *Ōto* meliputi ungkapan seperti senang atau gembira, rasa heran, rasa kagum, terkejut, kaget, ajakan, panggilan, sapaan, sahutan, tanggapan, dan balasan.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah peneliti meneliti semua jenis *kandōshi* dan menganalisis makna *kandōshi* jenis *kandō* dalam komik detektif Conan volume 54. Alasan peneliti meneliti semua jenis *kandōshi* dan makna *kandōshi* jenis *kandō* adalah agar mahasiswa atau seseorang yang sedang belajar bahasa Jepang lebih mudah mengerti.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Santoso (2005, hal. 83) menjelaskan bahwa “Penelitian adalah proses yang sistematis, logis dan empiris untuk mencari kebenaran ilmiah”. Dikatakan sistematis karena penelitian dilakukan secara sistemik dan terencana, maksudnya penelitian harus dilakukan sesuai dengan sistem-sistem tertentu dan prosedur yang ada. Penelitian bersifat logis artinya penelitian hasil dari berpikir yang runtut atau sistematis dan memiliki hubungan antara konsep yang satu dengan yang lainnya sehingga dapat diterima secara rasional. Penelitian juga bersifat empiris, maksudnya bahwa fenomena lingual yang menjadi objek penelitian bahasa itu adalah fenomena yang benar-benar bersumber pada fakta lingual yang kenyataannya digunakan oleh penuturnya. Jadi, dapat diketahui bahwa penelitian adalah suatu penelitian yang bersistem, berdasarkan kenyataan yang setiap proses dan hasilnya dapat dipantau berkaitan dengan adanya fenomena yang terjadi.

Berdasarkan hal di atas maka dalam menyusun “kerangka acuan” perencanaan penelitianpun perlu adanya pendekatan masalah, yaitu mendekati masalah pada fenomena, yang digunakan untuk pegangan atau pijakan untuk menggambarannya. Pendekatan penelitian ada dua, yaitu pendekatan penelitian kuantitatif dan pendekatan penelitian kualitatif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan objek kajian dalam penelitian ini bukan merupakan angka-angka, melainkan berupa kata-kata. Pernyataan ini

diperkuat dengan pendapat Moleong bahwa pendekatan penelitian kualitatif digunakan jika data-data dan hasil penelitian berupa kata-kata atau kalimat dan bukan angka (2006, hal. 105). Hal ini juga sesuai dengan pendapat Djajasudarna bahwa “penelitian kualitatif dalam linguistik menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa” (1993, hal. 10). Maksudnya, temuan-temuan dalam pendekatan kualitatif tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan namun melalui sebuah penjelasan berupa kata-kata atau kalimat dari interpretasi segala fenomena dan tujuan. “Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mencerminkan perspektif fenomenologis, yakni penelitian yang berusaha memahami peristiwa-peristiwa dan interaksi manusia pada situasi tertentu” Semi (1993, hal. 25).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena pada penelitian ini tidak menggunakan prosedur statistik atau hitungan. Selain itu hasil dari penelitian ini juga berupa data tertulis berupa kalimat mengenai deskripsi kualitatif tentang ungkapan *kandōshi* dalam komik Detektif Conan (volume 54).

Selain pendekatan penelitian, sebuah penelitian juga memerlukan metode untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan penelitian. Seperti apa yang dikatakan Nunan bahwa suatu “penelitian dilaksanakan untuk memperoleh hasil yang ingin dicapai dengan metode-metode ilmiah secara objektif dan bukan subjektif” Nadar (2009, dikutip dari Nunan, hal. 107). Artinya, untuk dapat mencapai tujuan tersebut, metode ilmiah harus digunakan. Sedangkan metode adalah suatu cara

untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Maka dari itu penulis memilih menggunakan metode analisis deskriptif.

3.2. Sumber Data

Penulis mengumpulkan data secara deskriptif kualitatif hanya dari komik Detektif Conan volume 54 karya Gōshō aoyama (2006), yang merupakan inti dari penelitian ini, kemudian penulis juga menggunakan buku-buku linguistik pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini, dan juga referensi buku-buku skripsi terdahulu yang bertema sama.

3.3. Pengumpulan Data

Mahsun, (2005, hal. 85) menyatakan bahwa tahapan pengumpulan data merupakan dasar bagi pelaksanaan tahapan analisis data. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan analisis data hanya dapat dimungkinkan apabila data telah tersedia. Dalam pelaksanaan pengumpulan data diperlukan teknik-teknik tertentu.

Langkah-langkah dalam pengumpulan data adalah :

a) Membaca Buku Sumber.

Dalam kegiatan ini penulis membaca komik yang akan diteliti sebagai sumber utama dan buku penunjang lainnya.

b) Mengklasifikasi Data.

Setelah membaca buku sumber, maka penulis mengklasifikasikan data yang ada sesuai dengan jenis *Kandōshi* dan makna *kandōshi* dari jenis *kandō*.

Dilihat dari langkah-langkah diatas diketahui bahwa teknik pengumpulan data peneliti adalah menggunakan analisis dokumen.

3.4. Analisis Data.

Moleong (2006, dikutip dari Patton, hal. 103) mengatakan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam penelitian kualitatif, prosedur pengumpulan data dan analisisnya dapat dilakukan bersama-sama.

Mengacu pada pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini untuk menganalisis dilakukan beberapa tahap, pertama Setelah data terkumpul, data dianalisis berdasarkan jenis serta makna kandoushi dan di buat tabel, tujuannya adalah agar pembaca lebih dapat mengetahui makna dan fungsi yang ada dalam komik Detektif Conan (Volum 54) tersebut. Kemudian hasil yang diperoleh dari analisis tersebut merupakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. TEMUAN

Dalam bab ini peneliti akan mengelompokkan data yang telah ditemukan berdasarkan jenis *kandōshi* dan menganalisis data yang telah terkumpul dari komik Detektif Conan volume 45 karya Goushou Aoyama. Penulis mengumpulkan data dengan cara mengklasifikasikannya menurut jenis *kandōshi*, kemudian untuk jenis *kandō* penulis akan mengelompokkan sesuai dengan maknanya.

Untuk menganalisis data diperlukan ketelitian dan kecermatan untuk memilah-milah jenis *kandōshi* dan menganalisis makna dari *kandōshi* jenis *kandō*. Hasil analisis *kandōshi* akan digambarkan berupa tabel beserta keterangannya dan peneliti juga menambahkan contoh gambar percakapan yang terdapat *kandōshi* dari komik detektif conan.

Teori pendukung dari penelitian ini mengacu pada gabungan teori Terada takano, Suzuki dan Sudjianto. Ketiga teori tersebut saling mendukung dan sesuai dengan hasil temuan dalam penelitian ini.

4.1.1 *Kandōshi* Jenis *Kandō*

Kandō adalah jenis kata seru yang menyatakan impresi atau emosi.

Temuan *kandōshi* jenis *kandō* dalam komik detektif Conan volume 54 ini sesuai

dengan gabungan teori Takano, Suzuki, dan Sudjianto. peneliti menemukan beberapa macam makna *Kandō* yaitu:

1. *Kandō* bermakna Terkejut yaitu :

E, kata seru *e* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *eh*, *apa?*, *hah?*, beberapa kalimat yang di temukan:

a. え？

E?

Eh?

b. え、駅前って随分遠くない？

E, *ekimaette zuibuntokunai?*

Eh, depan stasiunkan lumayan jauh?

A, kata seru *a* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *oh*, *apa?*, beberapa kalimat yang di temukan:

a. あ、はい！

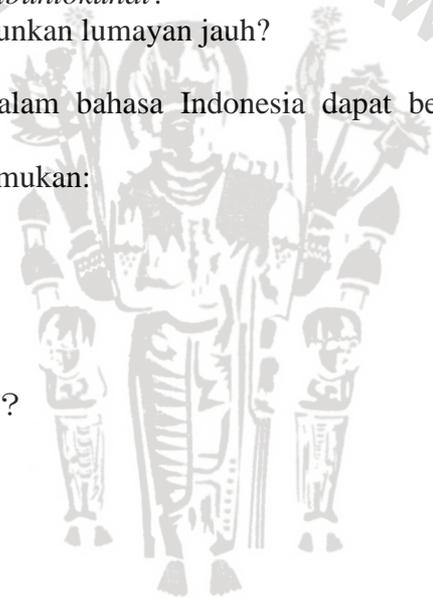
A, *ha-i*!

Oh, baik.

b. あ、あるもの？

A, *arumono*?

Se, sesuatu?



Tabel 4.1 Data Temuan *Kandō* Bermakna Terkejut dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Halaman
1	あつ！それってこの前仮面ヤイバーでやってたシーンじゃない？ <i>Attsu! sorette kono mae kono yaiba-de yatteta shi-n janai?</i>	<u>Ooh</u> ! itu adegan dalam film yaiba bertopeng baru-baru ini kan?	8
2	え？ <i>E?</i>	Eh ?	8,16,19,25,31,37,38,43,45,48,60,61,62,68,69,72,78,83,84,86,94,99,105,108,112,116,120,132,135,145,145,148,150,158,159,162,164,166
3	ええ。。。 <i>Ee...</i>	Eeh ...	128,159
4	あ、博士。。。 <i>A, Hakase...</i>	Oh, Profesor?	33,48,48,54,62,70,99,100,105,109,115,122,123,123,124,124,125,131,148,149,159
5	ホー。。。 <i>Ho-...</i>	<u>Oooh</u> ...	<u>16</u> , 146, 149,161,167
6	へー。。。 <i>He-...</i>	<u>Hah</u> ...	140,174
7	だ。。。 <i>Da...</i>	<u>Hah</u> ...	<u>24</u> , 34
8	あー。。。 <i>A-...</i>	Aaah/ Hah .../apa...	24,24,143
9	はあ！？ <i>Ha a!?</i>	<u>Hah</u> !?	26, 45, 48, 145
10	じゃあ、君は家政婦さんが達仁さんの共犯だと。。。 <i>Ja a, kimi wa Kaseifu san ga Tatsuhito san no kyouhan da to.</i>	Apa, maksudmu pembantu ini bersekongkol dengan tuan Tatsuhito?	30, 57,95,129,
11	そ、掃除機？ <i>So, soujiki?</i>	A, alat penyedot debu?	29
12	なにイ！？ <i>Nani!?</i>	<u>Apa!</u> ?	<u>30</u> ,94
13	そ、そんな。。。 <i>So, sonna...</i>	Ti, tidak mungkin, Mu, mustahil dll	<u>17</u> , 30, 102,124
14	金よ！ <i>Kane yo!</i>	Uang !	23
15	な！？ <i>Na!?</i>	Hah!?	46
16	だね！ <i>Dane!</i>	Benarkah...!	50
17	あーっ！ <i>A-tsu!</i>	Ooooooh ...!	52
18	お、俺はロッジの自分の部屋にいたけど。。。 <i>O, ore wa rojji no jibun no heya ni itakedo...</i>	Ka, kami ada di kamar masing-masing.	62, 129

Lanjutan Tabel 4.1 Data Temuan *Kandō* Bermakna Terkejut dalam Komik Detektif Conan Volume 54

19	ちよ、ちよっと。 <i>Cho, chotto...</i>	A, agak...	60, 81
20	は？ <i>Ha?</i>	Hah ?	72, 83, 118, 122
21	ウ、ウソ <i>U, uso.</i>	Bohong.	111
22	えーっ！ <i>E-tsu!</i>	Eeeeh!	145

2. *Kandō* bermakna Heran yaitu :

Ha, kata seru *ha/ha a* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *eh, ya, hah, masa'*, beberapa kalimat yang di temukan:

a. はあ！。
Ha a!
Masa'!

b. は！
Ha!
Eh!

Are, kata seru *are* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *eh, lho*, beberapa kalimat yang di temukan:

あれ？
Are ?
Lho ?

Tabel 4.2 Data Temuan *Kandō* Bermakna Heran dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Halaman
1	あれ？ <i>Are ?</i>	Lho ?	8
2	はあ！？ <i>Ha a!?</i>	Masa'/Haah!?	26, 45, 48, 149

3. *Kandō* bermakna Senang yaitu :

Yo-shi, kata seru *yo-shi* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *yeah* beberapa kalimat yang di temukan:

よーし!

Yo-shi!

Yeah!

Ee, kata seru *ee* dapat masuk dalam *kandōshi* jenis *kandō* karena mempunyai makna atau mengekspresikan rasa senang, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya untung saja!* di temukan:

ええ！来る途中で果物を買っておいて正解でしたね！

Ee! Kuru tochuu de kudamono wo katte oite seikai de shitane!

Ya! Untung saja kita beli buah-buahan di tengah jalan.

Tabel 4.3 Data Temuan *Kandō* Bermakna Senang dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Halaman
1	ええ！来る途中で果物を買っておいて正解でしたね！ <i>Ee! Kuru tochuu de kudamono wo katte oite seikai de shitane!</i>	<i>Ya! Untung saja</i> kita beli buah-buahan di tengah jalan	46
2	よーし。 <i>Yo - shi.</i>	<i>Yeah...</i>	46

4. *Kandō* bermakna Berpikir atau Menyadari yaitu :

N, kata seru *n* mempunyai makna atau ekspresi berpikir, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *emm, ng* kata yang di temukan sebagai berikut:

ん?

N?

Ng, Emm?

Naruhodo, kata seru *naruhodo* mempunyai makna atau ekspresi menyadari, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *benar juga*, *boleh juga* kata yang di temukan sebagai berikut:

なるほど。。つまりこう言いたいんだな？

Naruhodo... *tsumarikou itaindana?*

Benar juga, dengan kata lain seperti ini kan ?

Tabel 4.4 Data Temuan *Kandō* Bermakna Berpikir atau menyadari dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Makna	Halaman
1	なるほど。。つまりこう言いたいんだな？ <i>Naruhodo</i> ... <i>tsumarikou itaindana?</i>	<i>Benar juga</i> , dengan kata lain seperti ini kan ?	Ekspresi Berfikir, menyadari	17,28,31,33,63, 93,122
2	ん？ <i>N?</i>	Ng, Emm?	Ekspresi Berfikir	18,53,57,66,69, 99,106,112,123, 139,146,147,160, 161,162,163
3	んじゃ、まあ、我々もいったん引き上げて明日出直すか。 <i>Nja, ma a, ware ware mo ittan hikiagete ashita de naosuka...</i>	Kalau begitu, kita juga pulang dulu kita kesini lagi besok.	Ekspresi Berfikir	22,59,127,147, 158
4	そう。。。その日は日本古来から伝わる伝統行事。。。 <i>Sou... sono hi wa nihon korai kara tsutawaru dentougyouji...</i>	<i>Ya</i> , ada tradisi Jepang yang diwariskan sejak dulu dihari itu.	Ekspresi Membayangkan	30
5	あん？トリックだと。。。 <i>An? torikku dato...</i>	<i>Emm</i> ... trik	Berfikir	125, 131

5. *Kandō* bermakna Ragu-ragu yaitu :

Ma, kata seru *ma* mempunyai makna atau ekspresi ragu-ragu, dalam bahasa Indonesia dapat berarti *tapi, bagaimana ya?, emm* contoh kata yang di temukan sebagai berikut:

ま、試作品だがよ。。。
Ma, shisakuhin da ga...
Tapi, masih percobaan sih.

Tabel 4.5 Data Temuan *Kandō* Bermakna Ragu – ragu dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Makna	Halaman
1	ま、試作品だがよ。。。 <i>Ma, shisakuhin da ga...</i>	<u>Tapi</u> , masih percobaan sih.	Ragu-ragu	46,47,81,88,145
2	ふっ。。。 <i>Futs...</i>	Emm...	Ragu-ragu	86
3	ホウ。。。 <i>Hou...</i>	Hmm...	Ragu-ragu	109, 160

Kandō makna lainnya adalah kumpulan *kandōshi* jenis *kandō* yang mempunyai makna berbeda dan tidak memiliki variasi kata yang muncul dalam komik detektif Conan Volume 54. Peneliti mendata dalam tabel 4.6 dan berikut adalah hasil temuannya :

Tabel 4.6 Data Temuan *Kandō* Bermakna Lainnya dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Makna	Halaman
1	ホラ、テーブルの上に真珠のイヤリングが置きっ放しになってるよ! <i>Hora, te-buru no ue ni shinju no iyaringu ga okippanashi ni natteruyo!</i>	Lihat, anting mutiara terlitak di meja.	Penasaran, Ekspresi mengajak	9,24,60,63,67,77,125,104
2	ホー。。。 <i>Ho-...</i>	Oh, wah, ehm.	Menyadari, kagum, mengerti.	16,146,149,161,167
3	んじゃ、まさかあの探偵ボウズも。。。 <i>Nja, masaka ano tantei bouzu mo.</i>	Berarti, detektif ingusan itu juga...	Menyadari, Membantah, beride.	22,59,127,143,154
4	あの、なあ。。。 <i>Ano, na a...</i>	Ehm, bagaimana ya....	Beralasan	23
5	じゃあ <i>Jaa...</i>	Berarti, kalo begitu	Menyadari	57,58,61,66,84,105,106,120,140,141,144,164,167
6	じゃ、じゃがその少年は大丈夫なのか? <i>Ja, ja ga sono shounen wa daijoubu nanoka?...</i>	Ta, tapi apa anak itu aman?	Cemas	43
7	もちろん。。。 <i>Mochiron...</i>	Pasti ...	Yakin	32, 33, 95
8	ネ、ネギ? <i>Ne, negi?</i>	Ba, bawang	Tidak percaya	33
9	うう。。。 <i>Uu...</i>	Hu hu hu	Sedih	36
10	ホレ! <i>Hore!</i>	Lihat...	Memberi tanda untuk	41
11	バカね! <i>Baka ne!</i>	Dasar bodoh!	Marah	49
12	まあまあ、大学生活最後の冬休みなんだから。 <i>Maa maa, daigaku seikatsu saigo no fuyuyasumi nanda kara.</i>	Sudah sudah, ini kan liburan musim dingin terakhir kita saat kuliah.	Menenangkan	47
13	そうそう、最後ぐらいなかよくしめようぜ? <i>Sou sou, saigo gurai naka yoku shimeyouze?</i>	Ya ya, kita harus rukun untuk terakhir kalinya.	Tersadar, Setuju	47
14	ウソ。。。 <i>Uso...</i>	Bohong, Tidak mungkin	Tidak percaya	95
15	うっ。。。 <i>Uu...</i>	Aa ...	Teriakan	53
16	わっ。。。 <i>Wats...</i>	Wa....	Teriakan	53
17	おう! <i>Ou!</i>	Wah!	Kagum	65, 146

Lanjutan Tabel 4.6 Data Temuan *Kandō* Bermakna Lainnya dalam Komik Detektif Conan Volume 54

18	お、おう。。 <i>O, ou...</i>	O, aduh...	Malu	145
19	ホントだー。。 <i>Hontō da-...</i>	Benarkah	Tidak percaya, penegasan	75,88,95,124,159
20	だね。。 <i>Da ne...</i>	Benarkah..?	Meyakinkan	50
21	わあっ。。 <i>Wa a+ts...</i>	wah	Kagum	88
22	さあ。。どうぞ中へ。。 <i>Sa a... douzo naka e...</i>	Mari ... silahkan ke dalam	Mengajak	98,105,115,146,161
23	やっぱり、私は。。 <i>Yappari, watashi wa...</i>	Sudah kuduga aku...	Ungkapan prasangka	102,112

4.1.2 *Kandōshi* jenis *yobikake*

Yobikake adalah jenis kata seru yang menyatakan panggilan, Sudjianto (1966). Dalam komik detektif Conan volume 54 peneliti menemukan beberapa macam *kandōshi* jenis *yobikake* yaitu :

1. *Nee*, kata seru *nee* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hei*, beberapa kalimat yang di temukan:
 - a. ねえ、君！
Nee, kimi!
Hei, kamu!
 - b. ねえ、最近、この離れ使ってないて言ってたけど。
Nee, saikin, kono hanare tsukuttenaite ittetakedo.
Hei, tadi, katanya ruangan ini sudah tidak dipakai ini ya.
2. *O-i*, kata seru *o-i* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hei*, beberapa kalimat yang di temukan:
 - a. おい、孝美さん！
O-i, Takami san.
Hei, tuan takami!

b. おい、朔子さん！

O-i, Sakuko san.

Hei, nona Sakuko!

3. *Oi oi*, kata seru *oi oi* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hei hei*, beberapa

kalimat yang di temukan:

a. おいおい、まさかその転校生って。

Oioi, Masaka sono tenkouseitte.

Hei hei, jangan jangan masaka murid pindahan itu.

b. おいおい、麻華ちゃん。

Oioi, Asaka chan.

Hei hei, Asaka chan.

4. *Minna*, kata seru *minna* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *semuanya*,

teman-teman, kalimat yang di temukan:

みんなー！！

Minna -!!

Teman-teman!!

5. *Oi*, kata seru *oi* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *hei*, beberapa kalimat

yang di temukan:

a. おい、元太どんな味がした！？

Oi, Genta donna aji gashita!?

Hei, Genta seperti apa rasanya!?

b. お、おい、マジかそれ？

O, oi, majika sore?

He, hei, kamu serius?

Berikut adalah tabel yang memuat hasil temuan *yobikake* dalam komik detektif

Conan volume 54 :

Tabel 4.7 Data Temuan *Yobikake* dalam Komik Detektif Conan Volume 54

No	<i>Kandōshi</i>	Arti	Halaman
1	<u>ねえ、君！</u> <u>Ne, kimi !</u>	<u>Hei, kamu !</u>	7, 89, 106, 149
2	<u>おーい、孝美さん！</u> <u>O-i, Takami san !</u>	<u>Hei, nona Takami !</u>	17, 18, 25, 51
3	<u>おいおい。。。</u> <u>Oi, oi...</u>	<u>Hei, hei...</u>	26,33,44,50,75, 100,114,143
4	<u>みんな。。！！</u> <u>Minna... !!</u>	<u>Teman – teman ... !!</u>	47, 47
5	<u>おい、元太 どんな味だ！？</u> <u>Oi, genta donna aji da !?</u>	<u>Hei, Genta seperti apa rasanya !?</u>	48,69,75,79,79,106, 117,155,165,167
6	<u>コラ、ちよろちよろしないの！</u> <u>Kora, choro choro shinaino !</u>	<u>Hei, jangan masuk sembarangan</u>	8,12,46,90,172
7	<u>なあ、ひょっとしてこれと同じト リックやったんとちゃうの？</u> <u>Na, hyottoshite kore to onaji torikku yattan to chauno ?</u>	<u>Hei, jangan jangan trikya sama seperti ini ya?</u>	109,111,105,107,125, 150

4.1.3 *Kandoushi* jenis *Ōtō*

Ōtō adalah jenis kata seru yang menyatakan jawaban, Sudjianto (1996).

Dalam komik detektif Conan volume 54 peneliti menemukan beberapa macam

kandōshi jenis *ōtō* yaitu :

1. *Iya*, kata seru *iya* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *bukan, tidak, salah,*

beberapa kalimat yang di temukan adalah:

a. いや、それはないよ。。。

Iya, sore wa naiyo.

Tidak, itu tidak mungkin.

b. いや、そこまでは。。。

Iya, soko made wa.

Tidak, ini Cuma sekedar.

2. *Nai*, kata seru *nai* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *tidak, tidak ada,*

kalimat yang di temukan adalah:

ない、ないとおもうよ。

Nai, nai to omouyo.

Ku, kurasa tidak.

3. *Ie*, kata seru *ie* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *tidak, bukan, salah*, beberapa kalimat yang di temukan adalah:

a. いえ、1か月前からです。

Ie, ikagetsu mae kara desu.

Tidak, baru sebulan yang lalu.

b. いえ。。。2階の奥様の部屋の隣です。。。。

Ie... nikai no okusama no heya no tonari desu...

Tidak, dilantai 2 dekat kamar nyonya.

4. *Hai*, kata seru *hai* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya, baiklah, oke, siap*, *benar*, beberapa kalimat yang di temukan adalah:

a. は、はい。。。。

Ha, hai...

I, iya ...

b. あ、はい！

A, ha-i!

Oh, baik!

5. *Inaiwayo*, kata seru *inaiwayo* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *tidak, tidak ada*, beberapa kalimat yang di temukan adalah:

いないわよ。。。。

Inaiwayo...

Tidak ada!

6. *Un*, kata seru *un* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya, baiklah, ingin*, beberapa kalimat yang di temukan:

a. うん、朔子、ロッジに着くなりさつさと自分の部屋に。。。。

Un, Sakuko, rojji ni tsukunari satsusa to jibun no heya ni.

Ya, Sakuko, langsung masuk kamar begitu tiba di penginapan.

b. う、うん。。。。

U, un...

I, iya...

7. *Uu*, kata seru *uu* dalam bahasa Indonesia dapat berarti *ya, baiklah*, beberapa kalimat yang di temukan:

うう。

Uu...

Hu uh...

Berikut adalah tabel yang memuat hasil temuan *ōtō* dalam komik detektif Conan

volume 54 :

Tabel 4.8 data temuan *Ōtō* dalam komik detektif Conan volume 54

No	Kandoushi	Arti	Halaman
1	いや、それはないよ。 <i>Iya, sore wa naiyo.</i>	<u>Tidak</u> , itu tidak mungkin.	2,16,17,18,25,29,30,50,56,57,65,69,70,72,72,79,90,92,96,105,113,123,127,129,130,131,141,145,146,148,149,155
2	ない、ないとおもうよ。 <i>Nai, nai to omouyo.</i>	Ku, kurasa <u>tidak</u> .	9
3	いえ。。。1か月前からです。 <i>Ie... 1 ka getsu mae kara desu.</i>	<u>Tidak</u> , baru satu bulan yang lalu.	14,14,14,18, 22,33, 94
4	はい、朔子。。。 <i>Hai, sakuko...</i>	<u>Baiklah/Ya</u> , sakuko...	11,12,13,14,17,22,32,49,52,52,62,72,69,111,111,111,112,135
5	いないわよ。。。 <i>Inaiwavo...</i>	<u>Tidak ada</u> ...	58
6	うん。 <i>Un.</i>	<u>Iya</u> .	19,37,52,58,66,109,125, 175,176
7	うう。。。 <i>Uu...</i>	<u>Tidak</u> ...	68
8	ええ。。。 <i>Ee...</i>	<u>Ya</u> .	10,15,21,25,30,37,53,58,62,63,67,73,83,95,96,105,105,106,108,134,159,162,165
9	ああ、ワシらもそこが引っ掛かったが。。。 <i>Aa, washira mo soko ga hikkakatta ga...</i>	<u>Ya</u> , kami juga sempat heran.	12,13,16,23,27,29,38,41,42,44,54,56,59,84,85,113,120,121,129,140,144,149,154,156,158,159,160,160,166
10	そうね。。。 <i>Sou ne...</i>	<u>Benar</u>	48

4.1.4 *Kandoushi* jenis *Aisatsugo*.

Aisatsugo adalah jenis kata seru yang menyatakan persalaman, Sudjianto (1966). Dalam komik detektif Conan volume 54 peneliti hanya menemukan satu macam *aisatsugo* yaitu :

ありがとう！
Arigatou!
 Terima kasih.

Tabel 4.3 data temuan *Aisatsugo* dalam komik detektif Conan volume 54

No	<i>Kandoushi</i>	Arti	Halaman
1	ありがとう！ <i>Arigatou!</i>	Terima Kasih!	128

4.2. Pembahasan

Dalam pembahasan ini tujuan utama peneliti adalah untuk menjawab rumusan masalah, adapun rumusan masalah tersebut yaitu :

1. Apa saja jenis-jenis *kandōshi* yang terdapat dalam komik Detektif Conan (volume 54) ?
2. Apa saja makna *kandōshi* jenis *kandō* yang terdapat dalam komik Detektif Conan (volume 54) ?

Adapun pembahasan dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

4.2.1 Jenis-jenis *kandōshi* yang terdapat dalam komik detektif Conan Vol 54

1. Kalimat yang mengandung *kandōshi* jenis *kando* terlihat pada tabel 4.1- 4.6. Jumlah *Kandō* yang terdapat dalam komik detektif conan volume 54 adalah 55 kata dan analisis lebih dalam tentang *kandōshi* jenis *kandō* akan dilakukan

pada sub bab 4.2.2, hal ini peneliti lakukan untuk menjawab rumusan masalah ke 2

2. Pada tabel 4.7 berisi kalimat yang mengandung *Kandōshi* jenis *yobikake*.

Peneliti menemukan 5 kata yang termasuk *kandōshi* jenis *yobikake* adapun kata tersebut adalah *nee, o-i, oi oi, minna, oi, kora, naa*.

ねえ、君！

Nee, kimi!

Hei, kamu!

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah *Ne, ne* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “hei”. Kata seru *Nee* pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil seseorang, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 4 kalimat.

おーい、孝美さん！

O-i, Takami san!

Hei, nona Takami.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah *O-i, o-i* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ho-i”. Kata seru *O-i* pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil seseorang dalam jarak cukup jauh dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 4 kalimat.

おいおい。。。

Oi oi...

Hei hei.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah *oi oi, oi oi* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “hei hei”. Kata seru *Oi oi* pada

konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil karena minta perhatian dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 8 kalimat.

みんなー！

Minna -!

Teman-teman!

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah minna, minna dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “teman-teman”. Kata seru minna pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil banyak orang, kata minna dalam konteks ini dapat di golongkan sebagai kata seru karena fungsinya sebagai ungkapan memanggil dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 2 kalimat.

おい元太、どんな味だ！？

Oi genta, donna aji da!?

Hei Genta, bagaimana rasanya!?

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Oi, dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “hei, hai”. Kata seru Oi pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil seseorang atau dapat juga sebagai ekspresi memanggil karena marah dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 10 kalimat.

コラ、ちよろちよろしないの

Kora, *choro choro shinaino!*

Hei, jangan masuk sembarangan

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Kora, dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “*hei*”. Kata seru Kora pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil seseorang dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 5 kalimat.

なあ、ひょっとしてこれと同じトリックやったんとかやうの?

Na, *hyottoshite kore to onaji torikku yattan to chauno?*

Hei, jangan jangan triky sama seperti ini ya?

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Naa, dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “*hei*”. Kata seru Naa pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk memanggil seseorang, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 6 kalimat.

3. Pada tabel 4.8 berisi kalimat yang mengandung *Kandōshi* jenis *Ōtou*. Peneliti menemukan 10 kata yang termasuk *kandōshi* jenis *Ōtou* adapun kata tersebut adalah *iya, nai, inai, hai, ie, un, uu, ee, aa, soune*.

いや、それはないよ!

Iya, *sore wa nai yo!*

Tidak, itu tidak mungkin!

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Iya, *iya* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “*bukan, tidak, tidak mau*”. Kata seru iya pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk menjawab ketidak sediaan seseorang atau dapat juga sebagai bentuk penyangkalan, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 32 kalimat.

な、ないとおもうよ。。。！

Na, nai to omou yo...!

Ti, tidak, saya pikir tidak ada...!

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Nai, nai dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “tidak, tidak ada”. Kata seru nai pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk menjawab tidak, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 1 kalimat.

いえ。。。1 か月前からです。

Ie...ikkagetsu mae kara desu...

Tidak, baru sebulan yang lalu.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Ie, ie dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “tidak, bukan”. Kata seru ie pada konteks kalimat pada halaman sebelumnya berfungsi untuk menjawab tidak, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 7 kalimat.

はい、朔子。。。。

Hai, Sakuko...

Baiklah, Sakuko...

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah hai, hai dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ya, baiklah, oke”. Kata seru hai pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk menjawab kesanggupan. Kata seru hai dalam komik detektif Conan bisa juga di lafalkan menjadi hai hai, ha hai, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 18 kalimat.

いないわよ。。。

Inaiwayo...

Tidak ada..

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah inai, *inai* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “tidak, tidak ada”. Kata seru *inai* pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk menjawab keberadaan seseorang, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 1 kalimat.

うん。。。まさこ、ロッジ着くなりさつさと自分の部屋に。。。

Un... Masako, rojji ni tsukunarisatsusa to jibun no heya ni...

Ya, Sakuko, langsung masuk kamar begitu tiba di penginapan.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah un, *un* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ya, baiklah”. Kata seru *un* pada konteks kalimat di atas berfungsi untuk menjawab pernyataan kesanggupan atau ya. Kata seru *un* dalam komik detektif Conan bisa juga di lafalkan menjadi *u-n*, *u,un*, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 9 kalimat.

うう。。。

Uu...

Hu uh...

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Uu, *Uu* dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ya, baiklah”. Kata seru *uu* pada konteks kalimat di atas berupa isyarat seperti menganggukkan kepala, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 1 kalimat.

ええ。。。

Ee...

Ya...

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Ee, Ee dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ya”, “apa”. Kata seru ee pada konteks kalimat di atas adalah menjawab panggilan dari seseorang, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 23 kalimat.

ああ、ワシらもそこが引っ掛かったが。。。。

Aa, washira mo soko ga hikkakatta ga...

Ya, kami juga sempat heran.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Aa, Aa dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “ya”. Kata seru aa pada konteks kalimat di atas adalah bentuk jawaban menyetujui sesuatu hal, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 29 kalimat.

そうね。

Soune.

Benar.

Kata seru dalam kalimat tersebut adalah Soune, Soune dalam kalimat tersebut dapat diartikan dalam bahasa Indonesia seperti “benar”. Kata seru soune pada konteks kalimat di atas adalah bentuk jawaban membenarkan sesuatu hal, dalam komik detektif Conan volume 54 terdapat 1 kalimat.

4. Pada tabel 4.9 berisi kalimat yang mengandung *Kandōshi* jenis *Aisatsugo*.

Peneliti menemukan 1 jenis kata yang termasuk *kandōshi* jenis *Aisatsugo* adapun kata tersebut adalah *Arigatou*. Kata *Arigatou* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi terima kasih.

4.2.2 Makna *Kandōshi* Jenis *Kandō* yang Terdapat dalam Komik Detektif

Conan Vol 54

Pada tabel 4.1-4.6 berisi kalimat yang mengandung *Kandōshi* jenis *Kandō*. Peneliti membagi menjadi 6 tabel, tabel 4.4 berisi *kandō* terkejut, tabel 4.5 berisi *kandō* heran, tabel 4.6 berisi *kandō* senang, tabel 4.7 berisi *kandō* berfikir atau menyadari, tabel 4.8 berisi *kandō* ragu-ragu, dan tabel 4.9 berisi kumpulan *kandō* yang memiliki kapasitas kemunculannya sedikit.

Pada tabel 4.1 berisi kalimat yang mengandung *Kandō* jenis *terkejut*.

Peneliti menemukan 22 kata, adapun kata tersebut adalah *A-ts*, *Attsu*, *E*, *Ee*, *A*, *He-*, *Da...*, *A-*, *Ha a!?*, *Na*, *Da ne*, *Ha*, *Na*, *Jaa*, *E-ts*. Dalam tabel 4.1 terdapat beberapa kata asli yang dapat di golongkan menjadi kata seru yaitu :

1. そ、そうじき！
So, soujiki!

Soujiki yang berarti *alat penghisap debu*, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut, sehingga terlihat seperti terbata-bata. Jadi kalimat *So, soujiki* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

2. なに？
Nani?

Nani yang berarti *apa?*, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut, Jadi kalimat *Nani* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

3. そ、そんな。。。。

So, sonna...

So, sonna..., yang berarti ‘*Mu, mustahil*’, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut, sehingga terlihat seperti terbata-bata. Jadi kalimat *So, sonna* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

4. 金よ！

Kane yo!

Kane yo!, yang berarti ‘uang’, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut. Jadi kalimat *kane yo!* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

5. お、おれはロジの自分の部屋にいたけど。。。。

O, ore wa rojji no jibun no heya ni itakedo...

O, ore!, yang berarti ‘saya’, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut. Jadi kalimat *O, ore!* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

6. ちょ、ちよつと。。。。

Cho, chotto...

Cho, chotto..., yang berarti ‘*se, sebentar*’ atau ‘*a, agak*’, dalam konteks ini penutur mengucapkannya dengan ekspresi terkejut, sehingga terlihat seperti terbata-bata. Jadi kalimat *Cho, chotto...* dapat di masukkan dalam kata seru karena mengungkapkan rasa terkejut.

7. う、うそ!

U, uso!

U, uso!, yang berarti 'Bo,bohong!', dalam konteks ini penutur

mengucapkannya dengan ekspresi terkejut, sehingga terlihat seperti terbata-

bata. Jadi kalimat *U,uso* dapat di masukkan dalam kata seru karena

mengukapkan rasa terkejut.

Pada tabel 4.2 berisi kalimat yang mengandung *Kandō* Heran. Peneliti

menemukan 2 kata, adapun kata tersebut adalah *Are, Ha a*.

1. あれ。

Are.

Are, yang dapat berarti *lho, hah?*, penutur biasa menggunakannya jika merasa

dalam situasi yang aneh baik dalam sebuah percakapan atau hal.

2. はあ。

Ha a.

Ha a, yang dapat berarti *lho, hah?*, kata seru *ha a* fungsi dan penggunaannya

hampir sama dengan *are* bedanya hanya pada tingkat keheranan si penutur.

Kata *ha a* kadar keheranan penutur lebih berat dari pada kata *are*.

Pada tabel 4.3 berisi kalimat yang mengandung *Kandō* Senang. Peneliti

menemukan 3 kata, adapun kata tersebut adalah *Ee, Yo-shi*.

1. ええ。

Ee.

Ee, yang dapat berarti *ya*, tetapi dalam konteks ini kata *Ee* dapat juga di

artikan untunglah. Karena melihat kata yang mengikutti kata seru tersebut.

2. よーし!

Yo-shi!

Yo-shi, yang berarti yeah, adalah rasa senang karena kepuasan akan sesuatu, atau luapan kebahagiaan.

Pada tabel 4.4 berisi kalimat yang mengandung *Kandō* berpikir atau menyadari. Peneliti menemukan jenis kata, adapun kata tersebut yang tergolong *kandō* berfikir adalah *Naruhodo, N, Nja, Sou, An*. Kelima kata tersebut apabila diartikan dalam bahasa Indonesia dapat mempunyai arti yang sama seperti, *berarti, kalau begitu, emm, ng, dll.*

Pada tabel 4.5 berisi kalimat yang mengandung *Kandō* Ragu-ragu. Peneliti menemukan 3 jenis kata, adapun kata tersebut adalah *Ma, Fu-ts, Hou*. Jenis makna kata seru ini lebih fokus pada intonasi penutur, karena beberapa kata yang telah disebutkan dapat mempunyai makna berbeda.

Pada tabel 4.6 berisi berbagai macam jenis *Kandō* yang mempunyai kapasitas sedikit muncul dalam komik detektif Conan Volume 54. Peneliti menemukan 23 jenis kata dengan 23 makna yang berbeda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.

Kesimpulan dari bab IV diuraikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Dalam komik detektif conan terdapat 4 jenis *kandōshi* yaitu *kandō*, *yobikake*, *ōtō*, *aisatsugo*. Adapun jumlahnya adalah *kandō* terdapat 55 jenis kata, *yobikake* terdapat 7 jenis kata, *ōtō* terdapat 10 jenis kata, dan *kandōshi* jenis *aisatsugo* terdapat hanya 1 jenis kata.
2. *Kandōshi* jenis *kandō* terdapat beragam jenis makna yang muncul seperti terkejut terdapat 22 jenis kata, heran terdapat 2 jenis kata, senang terdapat 3 jenis kata, berpikir atau menyadari terdapat 2 jenis kata yang muncul, ragu-ragu terdapat 3 kata, dan *kandō* yang mempunyai makna sedikit muncul terdapat 23 makna yang berbeda.

5.2 Saran.

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas sumber data agar data yang ditemukan lebih variatif. Karena dalam penelitian ini peneliti hanya memakai satu sumber saja sehingga peneliti kurang leluasa mengolah data.

DAFTAR PUSTAKA

Aoyama, Goushou. (2006). *Detektif Conan*. Tokyo: Tousein Satsushushiki Kaisha.

Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dahidi, Ahmad dan Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Djasudarma, T. Fatimah. (1993). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Revika Aditama.

Hariyanto, Chuwan. (1999). Analisis Pemakaian Kata Seru Bahasa Jepang Dalam Komik Yattaroojan Karya Hada Hidemori. *Skripsi S1*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Harimurti, Kridalaksana. (2008). *Kamus Linguistik*. Edisi 4, Jakarta: Gramedia.

Kitahara, Yasuo, et al. (1985). *Nihon Bunpojiten*. Tokyo : Yuseido Shiuppan Kabushiki Gaisha.

Kusno, B. S. (1989). *Pengantar Tata Bahasa Indonesia*. Bandung: CV. Rosda.

Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Matsuoka, Yoko McClain. (1981). *Hand Book of Modern Japanese Grammar*. Tokyo: The Hokuseido Press.

Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Morita, Ryoko. (1988). *Nihongo Kyoiku Jiten*. Cambridge University press

Murakami, Motojiro. (1984). *Shoho no Koku Bunpo*. Tokyo : Shouryuudoo.

Mundzir, Ahmad Nafik. (2001). Analisis pemakaian kata seru (kandoushi) Bahasa Jepang dalam Video Yan San To Nihon No Hito Bito. *Skripsi S1*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Nadar, F.X. (2009). *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Nagayama, Isami. (1986). *Kokubunpo no kiso*. Tokyo: Rakuyosha.

Santoso, Gempur. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser.

Sudjianto. (1996). *Gramatika Bahasa Jepang Modern*. Jakarta : Dian Rakyat.

Terada, Takano. (1984). *Chisakusei no Kokubunpo*. Tokyo: Shoryudo.

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ristianasari
2. NIM : 0710343002
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Linguistik
5. Judul Skripsi : Analisis Kata seru (Kandoshi) Bahasa Jepang dalam Komik Detektif Conan Volume 54
6. Tanggal Mengajukan : 17 Desember 2010
7. Tanggal Selesai Revisi : 13 September 2011
8. Nama Pembimbing : I. Efrizal, M.A.
II. Iizuka Tasuku, M.A.
9. Keterangan Konsultasi

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	17 Desember 2010	Pengajuan Judul	Efrizal, M.A.	
2.	28 Maret 2011	Pengajuan Bab I, II	Efrizal, M.A.	
3.	4 April 2011	Revisi Bab I, II	Efrizal, M.A.	
4.	13 April 2011	Revisi Bab II, Pengajuan Bab III	Efrizal, M.A.	
5.	18 April 2011	Revisi Bab III	Efrizal, M.A.	
6.	25 April 2011	Analisis Data	Efrizal, M.A.	
7.	2 Mei 2011	Revisi Bab I, II, III	Iizuka Tasuku, M.A.	
8.	20 Juli 2011	Pengajuan Bab IV	Efrizal, M.A.	
9.	25 Juli 2011	Revisi Bab IV, Pengajuan Bab V	Efrizal, M.A.	
10.	27 Agustus 2011	Revisi Bab V	Efrizal, M.A.	
11.	2 Agustus 2011	Revisi Abstraksi	Iizuka Tasuku, M.A.	
12.	12 Agustus 2011	Revisi Seminar Hasil	Efrizal, M.A.	
13.	12 Agustus 2011	Revisi Seminar Hasil	Iizuka Tasuku, M.A.	
14.	12 Agustus 2011	Revisi Seminar Hasil	Ismi Prihandari, M.Hum.	
15.	15 Agustus 2011	Revisi Seminar Hasil	Esther R. Purba, M.Si	
16.	22 Agustus 2011	Revisi Ujian Skripsi	Ismi Prihandari, M.Hum.	

17.	22 September 2011	Revisi Ujian Skripsi	Iizuka Tasuku, M.A.	
18.	7 September 2011	Revisi Ujian Skripsi	Efrizal, M.A.	
19.	13 September 2011	Revisi Akhir	Esther R.Purba, M.Si	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Malang, 14 September 2011

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Efrizal, M.A.

NIP. 19700825200012 1 001

Iizuka Tasuku, M.A.

NIP. -

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Syariful Muttaqin, M.A.

NIP. 19751101 200312 1 001

