

PENGGUNAAN INTERJEKSI (*KANDOUSHI*) DALAM *WEBTOON* BITAASUITO NA JINSEI

Anggi Siska Hariyana

Program Studi Sastra Jepang
Universitas Komputer Indonesia
anggisiska7@mahasiswa.unikom.id

Abstract

The purpose of this research is (1) to find out the form of interjection (kandoushi) usage such as greeting's form (aisatsugo), impression's form (kandou), and response's form (outou) in Webtoon comic translation of Bitasuito na Jinsei in 1-2 episodes, and (2) to describe the use of interjection (kandoushi) based on the context of the speaker's situation as a pragmatic study. This research uses descriptive method. The form of this study indicates that there are 21 interjection (kandoushi) data is used. The most often used is the impression's form of kandoushi such as "a". "aaa". and "e-", this illustrate that people more often use kandoushi when shocked and unexpected situations.

Keywords: Pragmatic, Interjection, Kandoushi, Webtoon

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bentuk penggunaan interjeksi (Kandoushi) seperti kandoushi yang menyatakan aisatsugo, perasaan (kandou), dan jawaban (outou) yang terdapat dalam komik Webtoon terjemahan Bitasuito na Jinsei dalam episode 1-2, dan (2) mendeskripsikan penggunaan interjeksi (kandoushi) berdasarkan konteks situasi penutur sebagai kajian pragmatik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan pengambilan data dilakukan dengan teknik mencatat. Data dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada sebanyak 21 data interjeksi (kandoushi) yang digunakan. Yang paling sering digunakan adalah kandoushi perasaan berupa keterkejutan seperti "a", "aaa", dan "e-" hal ini menggambarkan bahwa orang-orang lebih sering menggunakan kandoushi pada saat keadaan terkejut dan dalam situasi tak terduga.

Kata Kunci: Pragmatik, Interjeksi, Kandoushi, Webtoon

1 PENDAHULUAN

Kandoushi atau interjeksi merupakan kata seru kata yang bisa mengekspresikan perasaan penutur. Hal ini didukung oleh pernyataan Kyousuke (dalam Weda dkk, 2017), bahwa kandoushi merupakan bahasa yang bisa diekspresikan oleh penutur. Contohnya dalam bahasa Indonesia seperti, aduh, ih, ah, yang merupakan kata seru yang sudah sangat akrab di

dengar. Kata seru sendiri sering dijumpai dalam percakapan bahasa Jepang sehari-hari atau dalam tulisan seperti surat, komik, dan lain-lain. Dengan kemajuan teknologi seperti saat ini, percakapan bahasa Jepang tidak hanya terjadi melalui bertemu orang secara langsung, namun dengan membaca komik bahasa Jepang pun dapat ditemukan percakapan bahasa Jepang dengan mudah. Salah satunya

dengan membaca komik elektronik, khususnya *webtoon*.

Seperti *webtoon* *Bitasuito na Jinsei* Episode 1-2, ditemukan kutipan yang memuat tentang kata seru bahasa Jepang. Kata seru dalam bahasa Jepang bermacam-macam jenisnya. Terkadang ditemukan kata seru yang sama dalam beberapa jenis-jenisnya. Sebagai pembelajar bahasa Jepang, tentu mengalami kesulitan dan kebingungan mengenai bentuk penggunaan kata seru yang tepat sesuai konteks kalimat dan jenis pada percakapan (*kaiwa*). Oleh karena itu, penelitian ini membahas tentang penggunaan kata seru dikaitkan dengan konteks kalimat penutur sebagai kajian pragmatik.

Dalam penelitian ini, komik *webtoon* dijadikan pilihan untuk menganalisis penggunaan *kandoushi* yang dituturkan dengan bahasa Jepang karena komik seperti *webtoon* yang memuat teks percakapan tertulis, deskripsi tempat melalui gambar, ekspresi wajah pelaku dalam komik membuat penggambaran situasi pada komik lebih hidup dan mendukung konteks kalimat yang disampaikan sehingga pembaca dapat memahami betul suasana yang terjadi. Hal ini

sangat berhubungan dengan penelitian ini, yaitu bertujuan untuk mengetahui bentuk penggunaan *kandoushi* dan menjabarkan penggunaan *kandoushi* sesuai dengan konteks situasi dalam kajian pragmatik pada komik *webtoon* yang berjudul *Bitasuito na Jinsei* Episode 1-2.

Komik *webtoon* ini bergenre *slice of life* dan bercerita tentang kisah manis tentang pasangan, kelajangan seseorang pekerja kantoran dan orang-orang yang menganggur. Dan setiap tokoh disini memiliki kepahitan hidup masing-masing yang memperhatikan.

2 METODE

Data disimak terlebih dahulu dari ucapan atau tuturan kata tokoh komik yang menggunakan bentuk *kandoushi*. Selanjutnya data diuraikan dengan mencatat hasil temuan berupa kata-kata yang termasuk ke dalam *kandoushi* lalu dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis *kandoushi*. Setelah dikelompokkan berdasarkan jenisnya, data-data yang memuat tentang *kandoushi* akan ditelaah maknanya dan di deskripsikan

penggunaannya sesuai dengan konteks situasi.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk memaparkan bentuk-bentuk *kandoushi* dan penggunaannya berdasarkan kajian pragmatik. Menurut Sutedi (2009:58), metode analisis deskriptif ini yaitu memahami, menjabarkan, menganalisis suatu hal yang terjadi menggunakan prosedur ilmiah. Dengan kata lain, metode ini adalah cara yang tepat untuk menganalisis makna dari suatu kalimat sehingga data yang dikumpulkan akurat dan apa adanya.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini ditemukan sebanyak 21 *kandoushi*. *Kandoushi* tersebut terbagi ke dalam beberapa jenis. Jenis-jenis tersebut adalah *kandoushi* jenis *outou* (setuju dan tidak setuju), *kandou* (meremehkan suatu hal, perasaan terkejut, lega, kagum, sedih), dan *aisatsugo* (salam pertemuan).

a. Jenis *Outou* (jawaban)

1) *Menyatakan persetujuan*

(Kutipan 1)

(独り言) : 朝だよ！仕事に行く時間だよ！それとお金稼

ぎに行くため準備するを時間だよ！オーケー！！

(Hitorigoto) : *Asa dayo! Shigoto ni iku jikan dayo! Sore to okane wo kasegi ni iku tame junbi suru wo jikan dayo! Ookee!!*

(Monolog) : Sudah pagi,loh! Waktunya pergi bekerja! Dengan begitu, inilah saatnya bersiap untuk menghasilkan uang!
Okee!!

(Webtoon, *Bitasuito na Jinsei*, Eps.1)

Konteks yang tergambar pada kutipan (1) diatas adalah pagi hari, tokoh yang bernama Nani memotivasi diri sendiri untuk bangun dari tempat tidur dan segera melakukan aktivitas sehari-harinya. Motivasi tergambar dari kalimat 「仕事に行く時間だよ！それとお金稼ぎに行くため準備するを時間だよ！」 dan saat diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia menjadi “Waktunya pergi bekerja! Dengan begitu, inilah saatnya bersiap untuk menghasilkan uang!” Dan

dilanjutkan dengan kata 「オーケー！！」 yang berarti “Oke”. Kata 「オーケー！！」 memiliki arti sama dengan kata 「はい」 dan biasanya dijumpai pada percakapan nonformal. Bentuk kandoushi 「オーケー」 (*ookee*) ini memiliki makna setuju pada motivasi diri sendiri untuk bangun pagi lalu pergi bekerja, dengan begitu bisa mendapatkan uang. Bentuk ini termasuk ke dalam jenis kandoushi yang menyatakan jawaban (*outou*).

2) *Menyatakan Tidak Setuju*

Kutipan (2)

—初恋：ナニ～。。毎日そんな。。格好で仕事に行くの。。しんどくない？

ナニ：いえいえー、そんなことないよ。。

Ichi hatsukoi : *Nani..mainichi sonna..kakkou de shigoto ni iku no..shindokunai?*

Nani : *Ieie*, *sonna koto nai yo..*

Cinta pertama: Nani..tidak mungkin sampai setiap hari..kau pergi bekerja...apa kau tidak lelah?

Nani : **Tidak-tidak**, itu tidak benar..

(*Webtoon, Bitaasuito na Jinsei, Eps.1*)

Konteks yang tergambar pada kutipan (2) ialah situasi setelah bertemu cinta pertama, tokoh Nani merasa agak heran saat lelaki itu menanyakan kepada Nani dengan kalimat 「格好で仕事に行くの。。しんどくない？」 yang mengandung makna dugaan terhadap Nani bahwa Nani tidak lelah bekerja setiap hari. Setelah lawan tuturnya berkata demikian, Nani sempat termenung dengan pertanyaan itu. Lalu ia menjawab itu sendiri di bagian akhir episode dengan nada tidak setuju dengan pertanyaan sebelumnya.

Kata 「いえいえー」 ketika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia diartikan “*tidak, tidak*”. Namun dalam konteks lain bisa

juga diartikan sebagai “*sama-sama*”. Itu terjadi jika lawan tutur mengucapkan terima kasih. Namun dalam konteks kalimat ini artinya menjadi “*tidak,tidak*” karena menunjukkan makna tidak setuju dari pernyataan sebelumnya.

Dari kutipan tersebut, terlihat bahwa 「い え い えー」 menunjukkan bentuk penggunaan kandoushi jenis *outou* (jawaban) yang menyatakan tidak setuju. Nani tidak setuju laki-laki itu menduga bahwa ia tidak lelah bekerja, padahal ia menegaskan bahwa hal itu tidak benar. Dan penegasannya dikuatkan dengan adanya kata 「よ」 di belakang kalimat.

b. Jenis Perasaan / Impresi (*kandou*)

1) *Meremehkan suatu hal*

Kutipan (3)

(独り言) : なんなの、この温度最低！それと圧力もないし！

(Hitorigoto) : *Nannano,kono ondo saitei! Sore to atsuryoku mo nai shi!*

(Monolog) : Apa-apaan ini, suhu air terjelek! Tidak ada tekanannya pula!

(*Webtoon, Bitaasuito na Jinsei Eps.1*)

Konteks yang tergambar pada kutipan (3) yaitu Nani yang sedang bersiap-siap mandi, namun ketika ingin mencuci rambutnya, suhu air yang ada di kamar mandi tidak sesuai yang ia inginkan. Kata 「なんなの」 menurut Kenji (dalam Sulistiara, 2017) berarti “*Apa*” namun, jika dikaitkan dengan konteks kalimat diatas memiliki makna meremehkan suatu hal, yaitu meremehkan suhu air yang tidak sesuai dengan apa yang tokoh harapkan.

Konteks ini diperkuat dengan kalimat di belakangnya yaitu 「この温度最低！」 yang menegaskan tokoh amat kesal dengan suhu air di kamar mandinya. Bentuk penggunaan 「なんなの」 (*nannano*)

menggambarkan situasi di luar dugaan karena tidak jadi mencuci rambutnya. *Kandoushi* jenis ini termasuk ke dalam *kandoushi* yang menyatakan perasaan / impresi.

2) Menyatakan Keterkejutan

Kutipan (4)

(独り言) : あ、この靴に合
わないよ！！ラングスニー

カーで行くよ！(Hitorigoto) : A,

*kono kutsu niawanaiyo! Raningu
suniikaa de ikuyo!!*

(Monolog) : ah, sepatu ini tidak
cocok! Aku pergi pakai sneakers
saja!!

(Webtoon, *Bitaasuito na
Jinsei, Eps.1*)

Konteks yang terdapat pada kutipan (4) yakni Nani yang masih bersiap-siap dan hendak pergi ke kantor sedang memilih alas kaki yang cocok untuknya. Hingga akhirnya Nani memilih sepatu *sneakers* untuk dipakai pergi ke kantor. *Kandoushi* 「あ」 menurut Kenji (dalam Sulistiara, 2017:46) diartikan sebagai “ah”

atau “ha”. Kata 「あ」 yang diucapkan oleh Nani secara pragmatik menggambarkan keterkejutan pada apa yang ia sadari dan secara spontan mengganti sepatu yang cocok untuk berangkat kerja. Bentuk あ (a) dalam penggunaan monolog diatas termasuk ke dalam jenis *kandoushi* perasaan / impresi dalam situasi terkejut.

3) Merasa Lega

Kutipan (5)

男：すぐに変えてわけよ！あ

ああ！早く渡ろうよ！やれや

れ、ギリギリセーフ！

Otoko : *Sugu ni kaete wake
yo!Aaa! Hayaku watarouyo!*

Yareyare, girigiri seefu!

Laki-laki : Kereta bawah tanah akan segera berganti! Cepat lari! Ah, aman di menit terakhir!

(Webtoon, *Bitaasuito na
Jinsei, Eps.2*)

Konteks yang terdapat pada kutipan (5) adalah pasangan yang sedang kencan yang merencanakan pergi ke

bioskop menggunakan kereta bawah tanah. Sebelum naik kereta bawah tanah, mereka harus menyeberangi jalan terlebih dahulu. Dan laki-lakinya menyuruh untuk segera menyeberang karena kereta akan berganti. Dengan buru-buru, laki-laki itu berhasil menyeberang seorang diri dan baru sadar bahwa pasangan perempuannya tertinggal di halte.

Kata 「やれやれ」 yang digunakan jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia bisa menjadi “ah”, “oh”, “wah”. Kata ini juga biasa digunakan dalam percakapan biasa. Kata 「やれやれ」 ini secara pragmatik jika digunakan ke dalam konteks kalimat di atas artinya adalah “ah” karena ia merasa lega setelah menyeberang dengan tepat waktu dan arti “ah” lah yang sesuai dan cocok, walaupun ia baru sadar setelah itu bahwa pasangannya tertinggal. Biasanya kata ini diartikan sebagai rasa lega

karena telah melewati kesulitan atau kecapekan.

Kesulitan dan kecapekan ini tercermin pada kalimat 「すぐに変えてわけよ！あああ！早く渡ろうよ！」 yang maknanya ia harus segera menyeberang agar tidak tertinggal kereta. Dan kalimat 「やれやれ」 menunjukkan rasa lega diikuti dengan 「ギリギリセーフ！」 yang menguatkan makna aman dan lega.

4) *Menyatakan kekaguman*

Kutipan (6)

男：おお！あっちは！今すぐにも上がる！Otoko：Oo! Acchi wa! Ima sugu ni mo agaru!
Laki-laki：Wah! Disana！
sekarang juga aku naik!
(Webtoon, *Bitasuito na Jinsei*, Eps.2)

Pada kutipan (6) menjelaskan konteks bahwa laki-laki itu dengan kagum sedang berlari

mengejar pintu kereta yang masih terbuka. Ia mengejar pintu itu karena ingin menghampiri pasangannya yang tertinggal di dalam kereta. Akhirnya ia berhasil masuk.

Kalimat yang diucapkan laki-laki itu seperti 「おお！あっちは！今すぐにも上がる！」

yang berarti “*Wah! Disana ! sekarang juga aku naik!*” menggambarkan perasaan yang dalam terhadap laki-laki itu ketika ia melihat masih ada pintu yang terbuka sehingga ia berlari sambil berharap bisa masuk kedalam lalu menemui pasangannya. Kata 「おお！」 jika diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia, sebenarnya memiliki arti yang bermacam-macam seperti, “*ah*”, “*yah*”, “*wah*”.

Namun, di dalam konteks ini memiliki arti “*wah*” sebagai arti yang tepat. Kata ini juga menunjukkan hal yang membuat laki-laki itu kagum akan kesempatan di depan matanya. Dengan begitu, kata ini termasuk ke dalam jenis *kandoushi*

perasaan/impresi berupa kekaguman.

5) *Menyatakan sedih*

Kutipan (7)

男：あ。。。ジスク。。。

今。。。

Otoko : A...*Jisuku...ima...*

Laki-laki : Yah..sekarang..*Jisuku ..*

(*Webtoon,Bitaasuito na Jinsei,Eps.2*)

Pada kutipan (7) terdapat konteks laki-laki sedang sedih ketika ia sudah berhasil masuk ke dalam kereta bawah tanah dengan berlari dan terburu-buru namun ia tidak menemukan *Jisuku*, pasangannya. Ia melihat-lihat kemana-mana tetapi tidak menemukan *Jisuku*. Lalu ia putus asa dan bersedih. Seketika, ia melihat *Jisuku* di balik pintu kereta dan melaju perlahan sambil pintu tertutup perlahan-lahan.

Kandoushi 「あ」 ”*a*” menurut Matsuura (dalam Sulistiara, 2017:59) berarti “*aduh*”, “*yah*”, “*ah*”, dan “*huh*”. Di dalam konteks kalimat diatas, arti yang cocok yaitu “*yah*” karena

menunjukkan rasa sedih dimana ia melihat Jisuku pergi dengan kereta yang salah. Dan rasa sedih termasuk ke dalam *kandoushi* perasaan/impresi.

c. Jenis *Kandoushi Aisatsugo*

1) *Salam Pertemuan*

Kutipan (8)

—初恋：あ、ひさしぶり!

彼女：あ、そうだね

Ichi hatsukoi : A, *hisashiburi!*

Kanojo : A, *soudane.*

Cinta pertama : Eh, lama tidak bertemu!

Gadis : Eh, iya juga ya.

(*Webtoon, Bitasuito na Jinsei, Eps.1*)

Konteks yang terdapat pada kutipan (8) yakni saat perjalanan pergi ke kantor, lalu Nani secara tidak sengaja bertemu dengan laki-laki cinta pertamanya. Lalu laki-laki itu menyapa Nani, dan Nani merasa terkejut saat bertemu dengannya terlihat dari ekspresi kata-katanya menjawab salam dari laki-laki itu. Kata 「ひさしぶり」 dalam bahasa

Indonesia yaitu “*lama tidak bertemu*”.

Kata ini biasa digunakan saat berpapasan/bercakap-cakap dengan mitra tutur yang dikenal secara tidak sengaja bertemu kembali setelah sekian lama. Selain itu, kata 「ひさしぶり」 juga termasuk ke dalam jenis *kandoushi aisatsugo* berupa salam pertemuan.

Secara pragmatik, pertemuan mereka bukanlah yang pertama kali seumur hidup, namun mereka sudah pernah saling bertemu, oleh karena itu keterkaitan dengan *kandoushi* 「ひさしぶり」 menggambarkan sapaan biasa untuk teman.

4 KESIMPULAN

Dari pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada tiga jenis *kandoushi* (interjeksi) yang dipakai dalam *Komik webtoon* episode 1-2 yang berjudul *Bitasuito na Jinsei*, yaitu *kandoushi* yang menyatakan jawaban (*outou*), perasaan/impresi, dan *aisatsugo*. *Kandoushi* jawaban (*outou*) sebanyak lima kata

menyatakan persetujuan dan satu kata menyatakan tidak setuju.

Pada *kandoushi* perasaan (*kandou*) terdapat sembilan kata yang menyatakan keterkejutan, satu kata berupa meremehkan suatu hal, dua kata menyatakan perasaan lega, satu kata menyatakan rasa kagum, dan satu kata menyatakan rasa sedih. Yang terakhir yakni *kandoushi aisatsugo* sebanyak satu kata yang menyatakan salam pertemuan. *Kandoushi* perasaan/impresi berupa keterkejutan merupakan *kandoushi* yang paling sering digunakan dalam komik ini.

5 REFERENSI

Djomi, A. 2017. *Analisis Kandoushi (Kata Seru) Dalam Bahasa Jepang Yang Menyatakan Kandou Pada Komik Boku Dake Ga Inai Machi* Volume 1-6,

Kajian Pragmatik. Universitas Diponegoro

Hayashi, O. 1990. *Nihongo Kyouiku Handobukku*. Tokyo:

Taishuukan Shoten

Koizumi, T. 2001. *Nyuumon Goyouronkenkyuu*. Japan:

Kenkyuusha

Minna no Nihongo Shokyuu 1. 1998.

Japan: 3A Corporation

Sulistiara, I. 2017. *Interjeksi Tokoh Laki-laki Dalam Manga Gin No Saji*. Universitas Diponegoro

Sutedi, D. 2009. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*.

Bandung: Humaniora

Weda, I. K. D., Adnyani K. E. K.,

dan Antartika K.I. 2017. *Analisis*

Pemakaian Kandoushi Odoroki dan Igaikan Dalam Drama Q10

Episode 1-4 (Suatu Kajian Pragmatik) Vol,3 No.2.

Universitas Pendidikan Singaraja, Indonesia.