

---

## **PENGGUNAAN KANDOUSHI KANDOU DALAM MANGA KAKKOU NO IINAZUKE VOLUME 1-7**

**\*Nada Asilah<sup>1</sup>, Pitri Haryanti<sup>2</sup>**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,  
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia

[nadaasilah01@gmail.com](mailto:nadaasilah01@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Kandoushi is a linguistic construct that encompasses a diverse range of expressive functions, including but not limited to summoning, questioning, expressing astonishment, and other related forms of communication. The word class being referred to does not encompass words that function as subjects or predicates. Kandoushi frequently emerges in the daily discourse of individuals in Japan, thus attaining a status of commonplace usage. This research employs pragmatic investigations pertaining to the speech context. The research employed a descriptive qualitative research methodology. The subject of investigation in this study pertains to the manga series titled "Kakkou No Inazuke," encompassing volumes 1 to 7, authored by Miki Yoshikawa. During the phase of data collecting, the author employs note-taking methodologies. During the data analysis phase, the author employs content analysis methodologies. Subsequently, during the data presentation phase, the author employs an informal approach. The theoretical framework employed in this study encompasses the kandou theory, as posited by Takanao, Masuoka, and Takubo, as well as the theoretical framework of pragmatic parameter relations, as proposed by Brown and Levinson. Researchers have conducted an analysis, which forms the basis of the following discussion.*

**Keywords:** *Kandoushi Kandou, Manga, Kakkou No Inazuke, Japanese, Pragmatics*

### **ABSTRAK**

*Kandoushi* ialah jenis kata tunggal yang dapat mengungkapkan berbagai macam bentuk ekspresi seperti panggilan, keraguan, terkejut, dan lain-lain. Kelas kata ini bukan termasuk kata subjek maupun predikat. Pada kehidupan masyarakat di Jepang, *kandoushi* sering muncul di percakapan sehari-hari, sehingga hal tersebut sudah dianggap lazim. Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik yang berhubungan dengan konteks tuturan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Objek penelitian berupa *manga Kakkou No Inazuke* volume 1-7 karya Miki Yoshikawa. Pada tahap pengumpulan data, penulis menggunakan teknik simak catat. Pada tahap analisis data, penulis menggunakan teknik analisis konten. Kemudian, pada tahap penyajian data, penulis menggunakan metode informal. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *kandou* menurut teori Takanao, Masuoka dan Takubo, juga Namatame, serta teori hubungan parameter pragmatik yang dikemukakan oleh Brown dan Levinson. Berdasarkan analisis yang telah peneliti lakukan.

**Kata kunci:** *Kandoushi Kandou, Manga, Kakkou No Inazuke, Bahasa Jepang, Pragmatik*

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia dalam berinteraksi dan menyampaikan ide, gagasan, serta perasaan. Bahasa digunakan sebagai sistem lambang bunyi arbitrer yang memungkinkan sekelompok manusia untuk berkomunikasi, mengidentifikasi diri, dan bekerja sama (Kridalaksana dan Kentjono dalam Chaer, 2014). Bahasa memiliki peran penting dalam ekspresi perasaan dan pemikiran seseorang, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan lawan tutur (Djomi, 2017). Hal tersebut berkaitan dengan teori pragmatik yang memahami makna pada tuturan berdasarkan konteksnya (Permata dan Arianingsih, 2022). Pragmatik adalah studi tentang makna dalam komunikasi yang telah diteliti oleh para ahli melalui pendekatan pragmatik. Ini berkaitan dengan makna suatu ujaran dan situasi berbicara (*speech situation*), termasuk unsur-unsur seperti sapaan, waktu, tujuan, konteks, tuturan, dan tempat. Leech (dalam Simatupang, 2017) menggambarkan pragmatik sebagai analisis tentang makna ujaran dalam konteks tertentu. Dalam bahasa Jepang, pragmatik dikenal sebagai *Goyouron*. Pragmatik tidak hanya menganalisis, tetapi juga mempertimbangkan penerapan bahasa dalam berbagai situasi. Kalimat dalam ujaran dapat memiliki makna yang tepat dalam konteks tertentu di mana ujaran itu digunakan (Tamotsu dalam Sulistiara, 2017).

Konteks berperan penting dalam memahami maksud dan tujuan antara penutur dan lawan tutur, sehingga mereka dapat terhubung. Konteks mencakup keadaan, suasana, aktivitas, waktu, dan ikatan sosial dalam percakapan. Malinowski dalam Pateda (2011) menekankan pentingnya memperhatikan konteks situasi untuk memahami ujaran secara utuh, bukan hanya kata per kata. Konteks dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *bunmyaku*. Ini melibatkan latar belakang, keadaan, dan kondisi lingkungan percakapan, memastikan pesan yang disampaikan oleh penutur dipahami oleh lawan tutur (Sulistiara, 2017). Hymes (dalam Aini, 2020) menjelaskan unsur-unsur pembentuk konteks melalui akronim "SPEAKING":

- S (*Setting and Scene*): Tempat dan waktu tuturan.
- P (*Participants*): Para pihak yang terlibat.
- E (*Ends*): Tujuan dan maksud tuturan.
- A (*Act*): Isi dan bentuk tuturan.
- K (*Key*): Nada dan semangat komunikasi.
- I (*Instrumentalities*): Jalur bahasa yang digunakan.

Dalam penelitian ini, fokus akan diberikan pada unsur-unsur SPEAKI untuk mendapatkan konteks data yang relevan, karena unsur-unsur NG dianggap memiliki kesamaan pada data yang diteliti. Dengan memahami konteks ini, kita dapat menghargai bagaimana makna muncul dalam percakapan dan bagaimana unsur-unsur tersebut memengaruhi komunikasi antara penutur dan lawan tutur.

Dalam konteks bahasa Jepang, ekspresi komunikasi sering diperkuat dengan penggunaan *kandoushi*, yang merupakan kata seru atau interjeksi. *Kandoushi* adalah jenis kata yang termasuk dalam *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri), sehingga tidak berperan sebagai keterangan, penghubung, kata subjek, atau mengalami perubahan bentuk. Meskipun demikian, *kandoushi* bisa menjadi *bunsetsu* (kalimat yang berdiri sendiri) tanpa bantuan jenis kata lainnya (Sudjianto dan Dahidi, 2004). *Kandoushi* mengungkapkan berbagai ekspresi seperti panggilan, keraguan, dan terkejut. Kelas kata ini berdiri sendiri, terletak di awal kalimat, dan digunakan dalam bentuk lisan maupun tulisan, memungkinkan pengertian yang langsung dipahami (Sudjianto, 2004). Di dalam kehidupan masyarakat Jepang, *kandoushi* kerap muncul dalam percakapan sehari-hari, baik langsung maupun tidak langsung. Penggunaan kata seru dalam bahasa lisan dan

tulisan memiliki perbedaan; dalam tulisan, kata seru selalu diakhiri dengan tanda seru, sementara dalam ucapan lisan, kata seru dilontarkan dengan intonasi tinggi. Kandoushi mengungkapkan impresi, emosi, serta intuisi, seperti rasa senang, pilu, marah, dan lainnya (Murakami dalam Sudjianto, 2004).

Kandoushi berfungsi untuk mengungkapkan perasaan penutur, seperti kebahagiaan, kesedihan, terharu, jijik, keheranan, dan lainnya (Djajasudarma, 2006). Arti dari kandoushi tidak selalu dapat ditemukan dalam kamus, karena mereka sering digunakan dalam situasi komunikasi informal dan spontan. Kandoushi dalam bahasa Jepang memiliki peran penting dalam menyampaikan perasaan dan emosi penutur. Mereka dapat ditemukan dalam bentuk lisan dan tulisan. Pada wujud lisan, kandoushi sering muncul dalam percakapan sehari-hari, drama, film, dan pembelajaran bahasa Jepang. Di sisi lain, dalam bentuk tulisan, kandoushi dapat ditemukan dalam manga, surat, dan media sosial (Chaer, 2014). Takanao (dalam Sudjianto 2004) menjelaskan bahwa kandoushi adalah kata seru yang mengungkapkan perasaan atau emosi penutur, seperti rasa senang, marah, sedih, dan lainnya. Berikut beberapa contoh kandoushi kandou adalah Maa (まあ): rasa heran, terkejut, atau kagum, Ou (おう): ungkapan perasaan mendalam terkait peristiwa dan Yaa (やあ) sebagai rasa terkejut dan kesulitan. Namatame (dalam Djomi 2017) lebih rinci dalam membagi kandoushi kandou, seperti Suara terkejut saat pertemuan atau kejadian mendada atau bahasa saat mendapat informasi tidak dimengerti atau bahkan suara tertawa. Pada kesimpulan, fungsi kandoushi kandou menurut teori Namatame dan Takanao adalah untuk mengekspresikan perasaan terkejut, mencaci, pengabaian, mendalami informasi, lega, rasa kagum, dan penyesalan.

Penting untuk dicatat bahwa makna dari kandoushi dapat bervariasi tergantung pada intonasi dan konteks yang digunakan oleh penutur. Dalam konteks berkomunikasi, penting untuk memahami parameter pragmatik, yang melibatkan faktor-faktor seperti tingkat keakraban, usia, gender, dan status sosial antara penutur dan lawan tutur. Penggunaan kandoushi juga dapat berbeda tergantung pada hubungan antar penutur (Lestari dan Indiatmoko, 2016). Lebih lanjut, kandoushi bukan hanya mengungkapkan impresi dan emosi, tetapi juga berfungsi sebagai ekspresi salam. Oleh karena itu, penting untuk memahami perbedaan antara keduanya (Terada dalam Sudjianto, 2004). Berdasarkan berbagai definisi, kandoushi merupakan kata yang berdiri sendiri di awal kalimat, mampu menjadi bunsetsu, dan mengandung beragam ekspresi seperti terkejut, panggilan, ajakan, jawaban, serta larangan. Dalam konteks penelitian ini, Masuoka dan Takubo (dalam Djomi, 2017) membagi kandoushi menjadi dua jenis, yaitu kandoushi yang mengungkapkan perasaan, jawaban, dan panggilan, serta kandoushi yang digunakan sebagai salam dan ucapan terimakasih.

Dalam komunikasi bahasa Jepang, peserta tindak tutur sering menghilangkan kata sapaan karena bahasa ini memiliki tingkatan dalam berbicara. Orang Jepang sangat memperhatikan hubungan penutur dan lawan tutur saat berkomunikasi, termasuk dalam tuturan kandou yang umum dalam kehidupan sehari-hari. Kandou merupakan kata informal yang memerlukan perhatian terhadap hubungan dengan lawan bicara (Maryusda, 2022). Hubungan ini terlihat dalam parameter pragmatik. Menurut Yule (dalam Sulistiara, 2017), parameter pragmatik menentukan strategi kesantunan dan mencakup hubungan tingkat sosial, jarak sosial, dan peringkat. Di bahasa Jepang, parameter pragmatik memiliki kesamaan konsep dengan teori uchi dan soto. Uchi adalah hubungan dekat dengan orang-orang terdekat, seperti teman, keluarga, dan sahabat. Sementara soto adalah hubungan dengan orang yang belum begitu akrab. (Rokurou dalam Sompotan, 2018). Dalam konteks ini, penulis fokus pada dua jenis parameter, yaitu power

rating dan distance rating, serta menghubungkannya dengan konsep uchi dan soto dalam bahasa Jepang.

Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan untuk memahami penggunaan kandoushi dalam bahasa Jepang, khususnya dalam manga. Misalnya, penelitian oleh Saputra (2021) menganalisis penggunaan kandoushi dalam manga Detektif Conan. Djomi (2017) mengkaji penggunaan kandoushi dalam manga Boku Dake ga Inai Machi, sementara Anshar (2022) meneliti penggunaan kandoushi dalam manga Dr. Stone. Ketiga penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dalam menganalisis penggunaan dan fungsi kandoushi. Dalam konteks penelitian yang lebih baru, penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan kandoushi jenis kandou dalam manga Kakkou No Iinazuke karya Miki Yoshikawa. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kandoushi digunakan dalam situasi komunikasi tertentu, serta bagaimana hubungan antara penutur dan lawan tutur dapat memengaruhi penggunaan kandoushi.

Dengan demikian, penelitian ini melanjutkan tradisi penelitian sebelumnya tentang penggunaan kandoushi dalam bahasa Jepang, khususnya dalam konteks manga, dengan fokus pada jenis kandou dalam manga Kakkou No Iinazuke.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Sumber data nya merupakan manga "Kakkou No Iinazuke" volume 1-7 karya Miki Yoshikawa yang diterbitkan oleh Kodansha, Ltd. pada tahun 2020. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa simak dan catat. Data dialog yang termasuk jenis kandoushi dicari dalam manga tersebut. Tahap pengumpulan data melibatkan langkah-langkah seperti membaca sumber data dimana manga "Kakkou No Iinazuke" volume 1-7 dibaca dalam versi bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Lalu dilanjutkan dengan mencari data, dimana kata-kata yang mengandung kandoushi jenis kandou dicari dalam manga. Yang ketiga yakni menandai data, hal ini berarti kata-kata dengan kandoushi dilingkari untuk ditandai. Terakhir dengan mengelompokkan data, dimana kandoushi kandou dikelompokkan berdasarkan bentuk, jenis, dan penyebabnya menggunakan Microsoft Excel.

Penelitian ini menerapkan teknik analisis konten. Data akan disajikan dengan cara menampilkan kandoushi jenis kandou yang muncul dalam bentuk percakapan berdasarkan teori Takanao, Masuoka, Takubo, dan Namatame, lalu menguraikan keterkaitan antara kandoushi kandou dengan hubungan antara lawan tutur berdasarkan teori parameter pragmatik dari Brown dan Levinson, serta teori uchi dan soto dari Rokuro, terakhir yakni menjelaskan faktor munculnya kandoushi kandou berdasarkan konteks setiap tuturan dengan menggunakan teori SPEAKING dari Hymes. Dalam penyajian data, metode informal Sudaryanto digunakan untuk menjelaskan konteks peserta tutur dengan gaya yang tidak terlalu baku. Hal ini bertujuan untuk menjelaskan hasil analisis data dengan cara yang persuasif kepada pembaca.

## **HASIL**

### **A. Temuan Penelitian**

#### **Jenis Kandou**

Adapun hasil data yang ditemukan penulis dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data tersebut di manga "Kakkou No Iinazuke" volume 1-7, teridentifikasi sebanyak 343 data. Dalam hal ini, terdapat 14 jenis kandoushi kandou yang ditemukan. Jenis kandou yang paling sering muncul adalah kandou E dengan total 156 data. Namun, dalam

penelitian ini, hanya 15 data dari jenis kandou yang digunakan untuk analisis. Salah satunya adalah:

1) *Kandou E*

Nagi Umino : え、<sup>ちか</sup>近くまで<sup>おく</sup>送るよ！ (2)

E, *chikaku made okuruyo!*

Eh? Biar aku antar sekalian!

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 5:16)

Nagi Umino : え? (1)

E?

Huh?

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 4:74)

2) *Kandou A*

Shion Asuma : あ、それは. . . <sup>にゅうがく</sup>入学してからずっと<sup>い</sup>1位だし。 (3)

A, *sorewa... nyuugaku shite kara zutto ichii dashi.*

Oh, maksudku... sejak kelas satu sampai sekarang, kamu selalu saja dapat ranking 1.

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 5:124)

3) *Kandou EE*

Erika Amano : ええ? ! <sup>あさ</sup>朝からこんなに<sup>た</sup>ガッツリ食べるの?! (2)

EE?! *Asa kara konna ni gattsuri taberuno?!*

Wah?! Makanan sebanyak ini kamu sebut dengan sarapan?!

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 3:43)

4) *Kandou AA*

Nagi Umino : ああ、それな！ <sup>せがわ</sup>なんで瀬川さんに<sup>どうきょ</sup>同居してる

こと言ったんだ? (2)

AA, *sorena! Nande Segawa san ni doukyo shiteru koto ittanda?*

Ahh, benar juga! Kenapa kau memberitahukan Segawa kalau kita tinggal serumah?

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 6:129)

5) *Kandou Ara*

Suster 1 : あらっベッドここでよかったかしら? (1)

Ara *beddo koko de yokatta kashira?*

Lho, apa tempat tidurnya disini?

(*Kakkou No Iinazuke*, Vol 1:3)

## Hubungan Penutur

Hubungan antar peserta tutur yang ditemukan penulis dalam penelitian ini, terdapat pada tabel 4.1.2 dibawah ini:

**Tabel 4.2** Hubungan Penutur yang menggunakan *Kandou*

| <b>Data</b> | <b>Fungsi Kandou</b>                 | <b>Jenis Kandou</b> | <b>Hubungan</b>        |
|-------------|--------------------------------------|---------------------|------------------------|
| 1           | Terkejut pada kejadian diluar dugaan | <i>E</i>            | <i>Distance rating</i> |
| 2           |                                      | <i>E</i>            | <i>Power rating</i>    |
| 3           |                                      | <i>A</i>            | <i>Distance rating</i> |
| 4           |                                      | <i>EE</i>           | <i>Distance rating</i> |
| 5           |                                      | <i>AA</i>           | <i>Distance rating</i> |
| 6           |                                      | <i>Ara</i>          | <i>Distance rating</i> |
| 7           |                                      | <i>Are</i>          | <i>Distance rating</i> |
| 8           |                                      | <i>Nani</i>         | <i>Distance rating</i> |
| 9           |                                      | <i>Uwaa</i>         | <i>Distance rating</i> |
| 10          |                                      | <i>Oya</i>          | <i>Distance rating</i> |
| 11          |                                      | <i>Hora</i>         | <i>Distance rating</i> |
| 12          | Mencaci atau Menghina                | <i>Baka</i>         | <i>Distance rating</i> |
| 13          | Pengabaian                           | <i>Nanda</i>        | <i>Distance rating</i> |
| 14          | Mendalami Informasi                  | <i>Maa</i>          | <i>Distance rating</i> |
| 15          | Lega dan Berhasil                    | <i>Yareyare</i>     | <i>Distance rating</i> |

Dari tabel yang disajikan, dapat dilihat bahwa hubungan antara peserta tutur dalam manga "Kakkou No Iinazuke" Volume 1-7 mengikuti tingkatan jarak sosial (*distance rating*) atau dalam konteks bahasa Jepang dikenal sebagai hubungan *uchi*. Dalam analisis ini, terdapat 14 data yang memperlihatkan jenis hubungan ini. Namun, hubungan tingkatan status sosial (*power rating*) atau hubungan soto, hanya teridentifikasi dalam 1 data saja.

### 1) Keakraban

Dalam manga "Kakkou No Iinazuke" Volume 1-7 menggambarkan hubungan antara peserta tutur dalam jenis *kandoushi* E, EE, AA, Are, Nani, Uwaa, Hora, Nanda, dan Maa. Hubungan yang lebih akrab terlihat dalam percakapan seperti data (1), (8), (13), dan (14), di mana hubungan mereka adalah teman dekat. Di data (4), (5), (9), dan (11),

hubungan keluarga terlihat. Namun, terdapat hubungan yang kurang akrab dalam data (2), di mana mereka adalah guru dan siswa, data (3) menunjukkan hubungan sekelas yang baru mengenal, data (6) adalah rekan kerja di lingkungan yang sama, serta data (10) dan (12) menunjukkan pertemuan pertama yang tidak mengindikasikan hubungan yang akrab.

## 2) **Gender**

Berdasarkan manga "Kakkou No Inazuke" volume 1-7, terdapat 8 data tuturan kandou yang digunakan oleh karakter laki-laki. Jenis-jenis kandou tersebut adalah E, A, AA, Uwaa, Oya, Nanda, Maa, dan Yareyare. Sementara itu, karakter perempuan dalam percakapan menggunakan 6 data tuturan kandou, yaitu EE, Ara, Are, Nani, Hora, dan Baka.

## 3) **Usia**

Penggunaan kandou dalam manga "Kakkou No Inazuke" volume 1-7 terlihat dipengaruhi oleh usia penutur. Terdapat 8 jenis kandou yang digunakan oleh penutur seajar dalam hal usia. Kemudian, dalam kelompok usia dari muda ke tua, terdapat 3 jenis kandou yang ditemukan. Sementara dalam kelompok usia dari tua ke muda, terdapat 4 jenis kandou yang muncul dalam percakapan.

## 4) **Untuk Diri Sendiri**

Pada temuan penelitian ini, ditemukan hanya 1 jenis *kandoushi kandou* yang dituturkan oleh penutur untuk dirinya sendiri tanpa ada interaksi dengan lawan tutur. *Kandou* yang dimaksud yaitu *kandou Yareyare* yang ada pada data (15).

## **Faktor munculnya *Kandou***

Faktor munculnya *kandou* dalam percakapan peserta tutur yang ditemukan penulis dalam penelitian ini, salah satu nya yakni:

Data (1): Ekspresi terkejut Nagi tergambar dalam percakapan langsung. Saat malam itu Hiro pamit pulang di depan lampu penyeberangan, Nagi ingin mengantarkan Hiro pulang namun ditolak. Nagi terkejut saat mendengar penolakan Hiro. Faktor munculnya kandou E pada dialog ini adalah perasaan terkejut karena penolakan lawan tutur. Tanda seru (!) digunakan untuk menekankan perasaan yang diungkapkan.

Data (2): Nagi terkejut saat hasil ujian diumumkan dan dia mendapatkan peringkat ke-13. Sensei memberi dukungan agar Nagi tidak menyerah. Faktor munculnya kandou E pada dialog ini adalah perasaan terkejut mendalami informasi. Tanda tanya (?) digunakan untuk menunjukkan perasaan penutur yang bertanya-tanya.

Data (3): Shion terkejut saat Hiro meresponsnya dengan ragu. Shion kaget dan khawatir akan kesalahpahaman. Faktor munculnya kandou A pada dialog ini adalah perasaan terkejut karena tindakan lawan tutur yang tidak terduga.

Data (4): Pagi itu Erika yang masih setengah sadar, memasuki dapur rumahnya. Seketika Erika terkejut ketika melihat porsi sarapan di atas meja. Faktor munculnya *kandou EE* yaitu perasaan terkejut disertai rasa heran atas tindakan lawan tutur.

Data (5): Saat itu tiba-tiba Sachi mendekati Nagi yang membuatnya sedang memperhatikan Hiro pun jadi terhalangi. Sachi langsung berdiri di depan Nagi dan bertanya hal serius kepada Nagi. Kemudian Nagi terkejut setelah ingat dia harus menyampaikannya kepada Sachi, dia berkata kenapa Sachi membocorkan rahasia tinggal bersama. Faktor munculnya *kandou AA* yaitu perasaan terkejut atas tindakan tiba-tiba lawan tutur yang mendekatinya.

## **PEMBAHASAN**

### **Jenis *Kandou***

Berdasarkan teori yang diberikan oleh Takanao (dalam Sudjianto 2004), Masuoka dan Takubo (dalam Djomi 2017), serta Namatame (dalam Djomi 2017), dalam penelitian ini, penulis mengidentifikasi 15 data yang masuk dalam kategori *kandou*. Jenis *kandou* yang ditemukan mencakup E, A, EE, AA, Ara, Are, Nani, Uwaa, Oya, Hora, Baka, Nanda, Maa, dan Yareyare. Dalam penelitian Djomi (2017), hanya ditemukan 45 data *kandou*, termasuk jenis seperti Uwaa, E, A, Nani, Are, Eeh, Ara, Bakayaro, Konoyarou, Baka, Chikusou, Nanda, Maa, dan Fufu. Terdapat kesamaan antara penelitian penulis dan penelitian Djomi (2017) dalam hal jumlah data *kandou* terbanyak, yang berasal dari jenis *kandou* E. Dalam manga "*Kakkou No Iinazuke*" yang digunakan dalam penelitian penulis, ditemukan 2 data *kandou* E, sementara dalam penelitian Djomi (2017), jumlah data *kandou* E yang ditemukan adalah 5.

Meskipun demikian, ada perbedaan dalam genre sumber data yang digunakan. Penelitian penulis menggunakan manga "*Kakkou No Iinazuke*" volume 1-7 dengan genre komedi romantis, sementara penelitian Djomi (2017) menggunakan manga "*Boku Dake Ga Inai Machi*" volume 1-6 yang memiliki genre misteri. Meskipun genre berbeda, tokoh-tokoh dalam kedua manga tersebut tetap mengekspresikan tuturan dengan sangat ekspresif.

### **Hubungan Penutur**

Dalam penelitian ini, hubungan antara peserta tutur meliputi berbagai jenis, seperti teman, teman dekat, kenalan biasa, murid dan guru, rekan kerja, dan keluarga. Berdasarkan teori Brown dan Levinson (dalam Sulistiara, 2017) yang diterapkan dalam penelitian ini, teridentifikasi bahwa jenis parameter pragmatik *distance rating* (tingkat jarak sosial) muncul dalam 14 data, sementara jenis *power rating* (tingkat status sosial) hanya terdapat dalam 1 data. Namun, pada beberapa data (2), (3), (6), (10), dan (12), meskipun hubungan antara penutur dan lawan tutur dikategorikan sebagai *distance rating*, tetapi karena mereka belum akrab atau baru saling mengenal, maka hubungan tersebut dapat digolongkan sebagai hubungan soto sesuai dengan teori *uchi soto* menurut Rokuro (dalam Sompotan, 2018). Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa hubungan penutur yang didasarkan pada gender dan usia menunjukkan kaitan dengan jenis *distance rating* (tingkat jarak sosial) berdasarkan teori Brown dan Levinson (dalam Sulistiara, 2017).

Data menunjukkan bahwa tuturan *kandou* lebih sering digunakan oleh gender laki-laki daripada gender perempuan. Lebih spesifik, *kandou* dalam tuturan laki-laki muncul dalam 8 data, termasuk jenis *kandou* E, A, AA, Uwaa, Oya, Nanda, Maa, dan Yareyare. Sementara pada gender perempuan, *kandou* dalam tuturan muncul dalam 6 data, yaitu jenis *kandou* EE, Ara, Are, Nani, Hora, dan Baka. Selain itu, penggunaan *kandou* juga cenderung lebih sering digunakan oleh peserta tutur dengan usia seajar daripada antara usia yang berbeda, baik dari tua ke muda maupun muda ke tua. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *kandou* dapat terjadi pada berbagai jenis hubungan penutur, baik yang akrab maupun tidak, serta pada berbagai kategori gender dan usia.

### **Faktor munculnya *Kandoushi Kandou***

Dalam penelitian ini, teridentifikasi 11 jenis faktor yang menyebabkan munculnya *kandou*. Faktor-faktor tersebut meliputi perasaan khawatir, sensasi informasi penutur, kejadian tak terduga, perasaan heran, kejadian tiba-tiba, ketidakmengertian, keraguan, cacat pada lawan bicara, pengabaian tindakan lawan bicara, pemahaman informasi tak terduga, dan perasaan lega. Temuan ini sejalan dengan teori Takanao (dalam

Sudjianto 2004), Masuoka dan Takubo (dalam Djomi 2017), serta Namatame (dalam Djomi 2017). Namun, berbeda dari penelitian Djomi (2017), dalam penelitian ini ditemukan 11 jenis faktor, sedangkan dalam penelitian Djomi (2017) terdapat 13 jenis faktor. Faktor-faktor tersebut meliputi perasaan heran, penghadapan situasi, kemarahan, kekesalan, kejadian tak semestinya, keterkejutan diikuti pertanyaan, hinaan, pengabaian, penyesalan dan kekecewaan, pemahaman informasi, ejekan tertawa, perasaan lega, dan kesedihan akibat cedera. Meskipun kedua penelitian menggunakan teori yang sama, perbedaan jumlah faktor munculnya kandou dikarenakan perbedaan konteks dalam manga yang diambil sebagai sampel.

## **SIMPULAN**

Dari analisis sebelumnya, teridentifikasi 14 jenis data kandoushi dalam manga "Kakkou No Inazuke" volume 1-7: Terdapat 2 data untuk kandoushi E, sementara kandoushi A, EE, AA, Ara, Are, Nani, Uwaa, Oya, Hora, Baka, Nanda, Maa, dan Yareyare hanya muncul satu data untuk masing-masing jenis. Paling sering muncul adalah kandoushi E. Lalu terdapat hubungan antar penutur. Yang terakhir adanya faktor munculnya kandoushi. Dari total 14 jenis di atas, jenis yang paling sering ditemukan adalah ungkapan terkejut pada peristiwa tak terduga, dengan jumlah 317 data dari total 343 data yang ditemukan dalam manga "Kakkou No Inazuke" volume 1-7.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk tidak hanya menganalisis satu jenis kandoushi. Selain manga, objek penelitian juga dapat meliputi drama dan anime. Selain itu, bisa juga mempertimbangkan perbedaan gender penutur dalam analisis kandoushi. Dengan demikian, hasil analisis akan lebih beragam dan dapat memperluas pemahaman mengenai kandoushi dalam komunikasi.

## **REFERENSI**

- Anshar, T., & Amril, O. (2022). PENGGUNAAN KANDOUSHI YANG MENYATAKAN KETERKEJUTAN DALAM MANGA DR. STONE VOLUME 1-7 (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- 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) (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Fadhullah, H. Z. (2022). ANALISIS KANDOUSHI OUTOU DALAM ANIME TENKI NO KO KARYA MAKOTO SHINKAI TINJAUAN PRAGMATIK (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Fahmi, F. (2020). Fungsi dan Makna Kandoushi (Kata Seru) Jenis Outou dalam Anime Black Clover Episode 73-83 Karya Yuuki Tabata (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Lestari, T. P., & Indiatmoko, B. (2016). Pelanggaran prinsip percakapan dan parameter pragmatik dalam wacana stand up comedy Dodit Mulyanto. \*Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia\*, 5(2), 148-162.
- Nofia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA SAMPUL BUKU FIVE LITTLE PIGS KARYA AGATHA CHRISTIE. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 2(2), 143-156.
- Permata, N. H., & Arianingsih, A. (2022). Tindak Tutur Ilokusi Tidak Langsung Dalam Anime Bungou Stray Dogs (Mahadaya, Vol.2, No.1).
- Saputra, A. (2021). Analisis Pemakaian Kandoushi Impresi dalam Komik. \*Jurnal Sosial dan Sains (SOSAINS)\*, 1(5), 402-409.

