

# INTERJEKSI PERASAAN TERKEJUT *KANDOUSHI ODOROKI* DALAM ANIME HORIMIYA

Salsabila Haura Aramora<sup>1)</sup>, Diana Kartika<sup>2)</sup>

Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta<sup>1)</sup>

Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta<sup>2)</sup>

Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: [sashahikari@gmail.com](mailto:sashahikari@gmail.com)

[dianakartika@bunghatta.ac.id](mailto:dianakartika@bunghatta.ac.id)

## ABSTRAK

*Kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna). *Odoroki* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan terhadap suatu konteks situasi kepada lawan bicara. Kajian pada penelitian ini mengenai penggunaan *kandoushi odoroki* dalam *Anime Horimiya* dengan tinjauan pragmatik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Efek keterkejutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori keterkejutan dikemukakan Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten (1991), dan dianalisis menggunakan teori efek keterkejutan setiap ungkapan *kandoushi odoroki* yang dilihat dalam segi konteks. mengelompokkan ungkapan *kandoushi odoroki* kepada 5 efek keterkejutan sesuai konteks situasi keterkejutan meliputi : *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, dan *kyoutan suru*.

**Kata kunci** : *kandoushi odoroki*, interjeksi, pragmatik.

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan emosi, gagasan, dan informasi. Apabila pembaca, penulis atau pendengar dapat saling memahami maka fungsi bahasa akan tercapai.

Menurut Diana Kartika [1] bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, pikiran, maksud, dan tujuan kepada orang lain, dan selain itu bahasa merupakan salah satu unsur kebudayaan. Sementara menurut *kandoushi* interjeksi bahasa Jepang menurut Suzuki [2] adalah :

よ う こた  
とは、 ,呼びかけ、 ,受け ,答え、あいさ  
か こた  
つ、さけび、 ,賭け ,答えなどをそのままに  
しゅ いみ  
あらわし、 ,主として：そのような ,意味  
のモーグルな一語文をとったり、また、文の  
どくりつご  
中でそのような意味の ,独立語になっ  
たりする ひんし  
 ,品詞である。

“*Kandoushi to wa, yobikake, ukekotae, aisatsu, sakebi, kakekotae nado wo sono mama ni arawashi, shutoshite: sono youna imi no mooguru na*

*ichigobun wo to nattari, mata, bun no naka de sono youna imi no dokuritsu ni nattari suru hinshi de aru.”*

Dalam bahasa Jepang, interjeksi disebut dengan *kandoushi*. *Kandoushi* sering muncul dalam setiap *kaiwa* (percakapan) dalam kehidupan sehari-hari, buku, drama, anime. [3]

Dari jenis-jenis *kandoushi* yang ada, akan difokuskan untuk meneliti jenis *kandoushi* yang menyatakan perasaan terkejut (*odoroki*) saja. Penulis meneliti ungkapan perasaan terkejut yang dituturkan dalam *anime Horimiya* beserta efek keterkejutan. Penulis menggunakan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa percakapan *anime Horimiya* yang terdapat *kandoushi* yang mengandung perasaan terkejut (*odoroki*).

## METODE

Untuk menemukan data-data kata ungkapan yang termasuk kata *kandoushi odoroki* pada *anime Horimiya*. Data tersebut disimak, dicatat dan setelah dilihat, dijelaskan konteksnya, kemudian percakapan terdapat kata *kandoushi odoroki*, setelah itu data tersebut diklasifikasikan pada 5 macam efek keterkejutan, yaitu *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, dan *kyoutan suru*.

Metode adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan dan prosedur yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Fungsi metode sendiri adalah untuk memudahkan pencapaian tujuan dengan lebih efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan juga metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode simak. [5] Metode menyimak adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menyimak atau mengamati penggunaan bahasa yang dipelajari, disebut metode menyimak karena metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan bahasa itu sendiri. Penggunaan bahasa dapat berupa lisan maupun tulisan. Kemudian teknik lanjutannya adalah Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) adalah menyimak tanpa harus menjadi bagian dari peristiwa tindak tutur. Langkah-langkah dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- a. Mengunduh anime Horimiya beserta terjemahan bahasa Jepang dan bahasa Indonesia episode 1-13.
- b. Menyimak dialog yang terjadi diantara tokoh dalam anime.
- c. Mengidentifikasi tuturan-tuturan yang mengandung perasaan keterkejutan yang muncul dalam sumber data.
- d. Memilah tuturan yang mengandung interjeksi serta memiliki efek keterkejutan dalam dialog anime *Horimiya*.
- e. Mentranskrip tuturan yang sebelumnya telah teridentifikasi, sehingga terkumpul data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperlukan yaitu percakapan yang mengandung *kandoushi odoroki*, dan efek keterkejutan apa yang ditimbulkan dari setiap percakapan tokoh-tokoh di dalam anime *Horimiya*. Penelitian ini dianalisis berdasarkan efek keterkejutan yang sudah dikategorikan dalam teori 5 keterkejutan *Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten* (1991), dari 29 data *kandoushi odoroki* tersebut adanya efek keterkejutan, yaitu 4 data keterkejutan *bikkurisuru*, 12 data keterkejutan *odoroku*, 3 data menunjukkan keterkejutan *tamageru*, 9 data keterkejutan *kyoutan suru*, dan 0 data keterkejutan *kyougaku suru*. Efek keterkejutan *kandoushi odoroki* dalam Anime *Horimiya*. seperti yang terdapat dalam data analisis di bawah ini :

### 4.1.1 Efek keterkejutan jenis *odoroku*

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *odoroku* ditemukan sebanyak 12 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *odoroku* dalam percakapan didalam anime *Horimiya*.

Data (2) :

**堀が歌を歌っています**

宮村 : アニソングだ。  
堀 : あ?! 歌てた?  
宮村 : うん。堀さん歌上手だね。  
堀 : そんなことないわよ!

(*Horimiya*. Eps. 2. 00:00:32)

*Hori ga uta wo utateimasu.*

Miyamura : Ani-song da.

Hori : A? Utateta?

Miyamura : Un

*Hori-san uta jouzu da ne*

Hori : Sonna koto nai wa yo!

*Hori sedang bernyanyi*

Miyamura : Lagu anime, ya?

Hori : A? Aku menyanyi?

Miyamura : Ya.

Nyanyianmu bagus sekali, ya.

Hori : Itu tidak benar!

#### Konteks :

Percakapan ini terjadi pada siang hari, ketika tokoh Hori dan Miyamura sesudah pergi belanja di supermarket dan sedang menuju perjalanan kerumah Hori, Hori tidak sengaja bernyanyi alunan lagu anime, dan Miyamura mengetahui lagu yang dinyanyikan oleh Hori, lagu tersebut adalah lagu anime. Hori terkejut karena ia tidak sengaja menyanyikan lagu anime secara spontan. Hori dan Miyamura memiliki hubungan yang akrab sebagai teman sekolah.

#### Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis *odoroku*. Dalam percakapan あ?! 歌てた? tersebut kalimat あ?! merupakan bentuk keterkejutan jenis *odoroku* yang situasi keterkejutan yang menunjukkan keadaan terkejut dengan tiba-tiba dan unsur ketidaksengajaan.

### 4.1.2 Efek keterkejutan jenis *bikkurisuru*

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *bikkurisuru* ditemukan sebanyak 4 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *bikkurisuru* dalam percakapan didalam anime *Horimiya*.

Data (17) :

吉川 : 堀、ようきゅう <sup>ふまん</sup> 不満なの？のぞきなんて。

堀 : うん。

吉川 : ええ！！

(Horimiya. Eps. 2. 00:04:56)

Yoshikawa : Hori, youkyuu fuman na no? Nozoki nante.

Hori : Un.

Yoshikawa : Ee!!

Yoshikawa : Hori, kamu memiliki ketidakpuasan diri?

Kamu sampai mengintip segala...

Hori : Iya

Yoshikawa : Ee!!

#### Konteks :

Setelah mengetahui Hori nekat mengintip ke kamar ganti laki-laki, dan membuat Iura terkejut, Yoshikawa bertanya kepada Hori, apa Hori memiliki ketidakpuasan diri karena telah mengintip di kamar ganti laki-laki, seketika Hori menjawab iya, dan itu membuat Yoshikawa cukup terkejut mendengar Hori mengiyakan karena memiliki ketidakpuasan diri.

#### Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Yoshikawa mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis **bikkuri suru**. Dalam percakapan Yoshikawa yang mengatakan ええ！！ termasuk ungkapan *kandoushi odoroki* ええ！！ bentuk efek keterkejutan jenis **bikkuri suru** yang dilihat dari konteks situasi Yoshikawa sama sekali tidak menduga Hori memiliki ketidakpuasan diri karena telah mengintip di kamar ganti laki-laki, seketika Hori menjawab iya, dan itu membuat Yoshikawa cukup terkejut mendengar Hori mengiyakan karena memiliki ketidakpuasan diri.

#### 4.1.3 Efek keterkejutan jenis tamageru

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis **tamageru** ditemukan sebanyak 3 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan **tamageru** dalam percakapan didalam anime Horimiya.

Data (14) :

堀 : チー！

誰か一人くらい名前と呼ぶよ！使えないわねー

井浦 : うわ！！ 堀さんのぞいてる！！

(Horimiya. Eps. 2. 00:04:46)

Hori : Cih!

Dare ka hitori kurai namae de yobu yo! Tsukaenai wa ne.

Iura : Uwa!! Hori san ga nozoiteru!!

Hori : Cih!

Satu orang saja, tolong panggil namanya, dong! Dasar gak guna!

Iura : Uwa! Hori sedang mengintip!!

#### Konteks :

Percakapan ini terjadi pada waktu pagi hari disekolah. Hori nekat mengintip ke kamar ganti laki-laki untuk melihat Miyamura sedang menukar pakaian, Miyamura bersama teman-teman lain, Iura, Ishikawa, dan Iura sangat terkejut Hori mengintip di kamar ganti laki-laki.

#### Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Iura mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis **tamageru**. Dalam percakapan Iura yang mengatakan うわ！！堀さんのぞいてる！！ tersebut merupakan bentuk keterkejutan jenis **tamageru** yang situasi Iura sangat terkejut dan ketakutan oleh Hori yang mengintip di kamar ganti laki-laki.

#### 4.1.4 Efek keterkejutan jenis kyoutan suru

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis **kyoutan suru** ditemukan sebanyak 9 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan **kyoutan suru** dalam percakapan didalam anime Horimiya.

1) Data (21) :

颯太 : おめでとう！

宮村 : お誕生日おめでとう！

堀 : あ、誕生日！

はる休み入っちゃったし、忘れところだった。ありがとう！

(Horimiya. Eps. 2. 00:21:11)

Souta : Omedetou!

Miyamura : Otanjoubi omedetou!

Hori : Aa, tanjoubi!

Haru yasumi haichatta shi, wasure tokoro datta. Arigatou!

Souta : Selamat!

Miyamura : Selamat ulang tahun!

Hori : Aa, ulang tahun!

Karena sudah liburan, aku hampir lupa, Terimakasih!

#### Konteks :

Souta, dan Miyamura sedang merayakan ulang tahun untuk Hori, Souta adiknya Hori memberikan hadiah berupa gambar kepada Hori dan mengucapkan selamat ulang tahun, Hori yang hampir

lupa dengan ulang tahunnya terkejut karena terharu bahagia mendapatkan kejutan ulang tahun.

### Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Hori mengungkapkan kanyouku situasi perasaan terkejut jenis **kyoutan suru**. Ungkapan **あ** merupakan ungkapan dari *kandoushi odoroki* dan memiliki *kanyouku* keterkejutan jenis **kyoutan suru** yang situasi Hori terkejut dengan makna perasaan terkejut karena terharu, senang, bahagia karena mendapatkan kejutan ulang tahun.

### 4.2 Bentuk kalimat *kandoushi odoroki*

Pada anime ini, ditemukan 10 jenis ungkapan *kandoushi odoroki* yang menyatakan keterkejutan. Jumlah data dari ungkapan *kandoushi odoroki* **あ** (A) sebanyak 5 data, **アレ** (Ara) sebanyak 1 data, **ギヤ** (Gya) sebanyak 2 data, **へえ** (Hee) sebanyak 4 data, **え** (E) sebanyak 3 data, **は** (Ha) sebanyak 3 data, **まあ** (Maa) sebanyak 1 data, **うわ** (Uwa) sebanyak 8 data, **わ** (Wa) sebanyak 1 data.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa golongan berdasarkan jenis-jenis *odoroki* serta penggunaan *kandoushi odoroki* terdapat dalam Anime Horimiya episode 1 sampai 13 per episode yaitu 24 menit, jadi digabungkan keseluruhannya dari episode 1 sampai 13 adalah 312 menit. Berdasarkan dari percakapan, konteks, ungkapan *kandoushi odoroki* yang dilihat dari segi konteks situasi, *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, *kyoutan suru*.

Hasil penelitian ini meneliti 29 data yang menunjukkan bahwa :

- 1) Ungkapan *kandoushi odoroki* dalam percakapan tokoh pada Anime Horimiya ditemukan 10 jenis ungkapan *kandoushi odoroki* yang menyatakan keterkejutan. Jumlah data dari ungkapan *kandoushi odoroki* **あ** (A) sebanyak 5 data, **アレ** (Ara) sebanyak 1 data, **ギヤ** (Gya) sebanyak 2 data, **へえ** (Hee) sebanyak 4 data, **え** (E) sebanyak 3 data, **は** (Ha) sebanyak 3 data, **まあ** (Maa) sebanyak 1 data, **うわ** (Uwa) sebanyak 8 data, **わ** (Wa) sebanyak 1 data.
- 2) Jumlah data ungkapan *kandoushi odoroki* dalam anime Horimiya keseluruhannya yaitu berjumlah 31 data. *Kandoushi* yang paling

sering muncul yaitu *kandoushi odoroki* **うわ** (**Uwa**) sebanyak 8 data.

- 3) Efek perasaan keterkejutan yang banyak yang muncul dalam 29 data percakapan anime Horimiya menunjukkan 4 situasi keterkejutan : *odoroku*, *bikkurisuru*, *tamageru*, dan *kyoutan suru*. Dan tidak ada data yang menunjukkan keterkejutan jenis *kyougaku suru*
- 4) Data tersebut juga menunjukkan bahwa situasi efek keterkejutan : 4 data keterkejutan *bikkurisuru*, 12 data keterkejutan *odoroku*, 3 data menunjukkan keterkejutan *tamageru*, 9 data keterkejutan *kyoutan suru*, dan 0 data keterkejutan *kyougaku suru*.
- 5) Situasi efek keterkejutan yang paling sering muncul dalam anime Horimiya yaitu *odoroku*. Sebanyak 12 data keterkejutan *odoroku*.

Oleh karena itu, peneliti berharap semakin banyak lagi pencarian terkait *kandoushi* dari berbagai jenis, karena masih banyak *kandoushi* lain yang menarik untuk dicari dalam bahasa Jepang.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Kartika. "Analisis Konstratif Kata Sifat (Keiyoushi) Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia ditinjau secara Gramatikal serta Pengajarannya." 2017.
- [2] Djomi, A. R. "Analisis *Kandoushi* (kata seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan *Kandou* pada komik Boku Dakega Inai Machi Volume 1-6." 2017.
- [3] Nurlio, Maryusda. "Analisis Penggunaan *Kandoushi Doui* dalam Anime Burakku Kotoba Karya Yuki Tabata Tinjauan Pragmatik" Universitas Andalas. 2022.
- [4] Sulistiara, Inna Awalya. "Interjeksi Tokoh Laki-Laki dalam Manga Gin No Saji." Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro. 2017.
- [5] Yohana, Diarmawati. "Analisis Penggunaan *Kandoushi* pada Komik Asari-chan. *Analisis Penggunaan Kandoushi pada Komik Asari-chan* vol 24. Skripsi Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara. 2014.
- [6] Situmorang, Hamzon. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Medan: USU Pres. 2015.