# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi yang dapat menyampaikan perasaan, ide, dan informasi. Bahasa menjadi sebuah media pembelajaran, bila seorang pembaca, penulis, atau pendengar dapat mengerti satu sama lain, maka fungsi dari sebuah bahasa telah tercapai. Menurut Diana Kartika (2017), 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. Bahasa sendiri tercipta, dari pikiran individu-individu yang berbeda, sehingga dalam berkomunikasi dengan sesama penutur, dapat menciptakan berbagai jenis ungkapan, tidak terkecuali dalam bahasa Jepang. Pada saat berkomunikasi, selain kalimat langsung, dapat diungkapkan juga dengan kata seru atau interjeksi yang digunakan sebagai ungkapan untuk menanggapi lawan bicara. Bahasa tercipta dari individu yang berbeda, sehingga dalam berkomunikasi dengan lawan bicara, dapat menimbukan berbagai jenis ungkapan, tidak terkecuali bahasa Jepang. Sama seperti hal nya ke dalam bahasa Indonesia, banyak kata yang digunakan sebagai ungkapan untuk menanggapi lawan bicara. Kata yang mengungkapkan berbagai perasaan disebut juga dengan kata seru atau interjeksi, dalam bahasa Jepang yang disebut *kandoushi.*

Seperti yang dijelaskan oleh Kridalaksana (2015), bahwa interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan intonasi yang relevan untuk memperkuat perasaan sedih, jijik, gembira, heran, dan sebagainya. Dalam bahasa Jepang, interjeksi disebut dengan *kandoushi*. Kandoushi sering muncul dalam setiap *kaiwa* (percakapan) dalam kehidupan sehari-hari, buku, drama, anime. Sementara menurut kandoushi interjeksi bahasa Jepang menurut Suzuki (2017) adalah :

とは、びかけ、けえ、あいさつ、さけび、けえなどをそのままにあらわし、として：そのようなのモーグルな一語文をとなったり、また、文の中でそのような意味のになったりするである。」

*“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 gramatika bahasa Jepang, *kandoushi* dikelompokkan dalam kelas kata *Jiritsugo* (自立語) artinya kelas kata yang dapat berdiri sendiri. *Kandoushi* adalah kelas kata yang sering digunakan untuk mengungkapkan suatu panggilan, perasaaan, jawaban, atau persalaman, *kandoushi* juga dapat memiliki makna yang tidak ada sokongan kata-kata lainnya, yang dengan sendirinya menjadi sebuah kalimat. Situasi dan kondisi dalam percakapan juga diperhatikan dalam mengartikan makna *kandoushi*. Masuoka dan Takubo (1992), mengatakan *kandoushi* merupakan bentuk yang menunjukkan respon terhadap ungkapan lawan bicara dan perasaan terhadap suatu keadaan di dalam suatu kata yang bersifat non analitis dibandingkan dengan menunjukan keadaan yang berhubungan dengan unsur kalimat lain. Menurut Sudjianto, (2015), *kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi.

Menurut Masuoka dan Takubo (1992), interjeksi kata seru atau *kandoushi* membahas satu kata yang mempunyai makna untuk menunjukkan ekspresi perasaan si penuturnya. Menurut Masaoka dan Takubo (1992), membagi jenis-jenis kandoushi menjadi sepuluh jenis yaitu *odoroki, igaikan, doui, fudoui, rikai, mosakuchu, yobikaketari, jibun ni taisuru gimon no hyougen, dousa ya koudou no kaishi toki ni jibun ni ii kikaseru* dan *aisatsugo*. *Odoroki* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menggambarkan perasaan terkejut dalam suatu kejadian yang dialami atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti ああ (aa), おや (oya), あら (ara), あれー (aree), うわ (uwa), ひゃー (hyaa), えっ (ee), へー (hee), dll. *Igaikan* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menggambarkan suatu perasaan diluar dari dugaan terhadap suatu kejadian atau lawan bicara. Contohnya seperti なんと (nanto), dll. *Doui* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan persetujuan terhadap suatu persoalan atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti はい (hai), ええ (ee), うん (un), ああ (aa), dll. *Fudoui* adalah jenis *kandoushi* yang merupakan kebalikan dari *doui*, digunakan untuk menyatakan ketidaksetujuan terhadap suatu persoalan atau kepada lawan bicara. Contohnya seperti いいえ (iie), ううん (uun), いや(iya), dll. *Rikai* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan pemahaman akan suatu persoalan atau situasi yang dialami. Contohnya seperti なるほど (naruhodo), ふうん (fuun), はあ (haa), dll. *Kaitou wo mosakuchuu* adalah jenis *kandoushi* yang di gunakan ketika pembicara tengah mencari sesuatu jawaban akan suatu persoalan yang di hadapinya. Contohnya seperti ええと(eeto), そうね (soune)、そうですね (soudesune),さあ (saa), あの (ano). *Yobikaketari* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan ketika memanggil lawan bicara. Contohnya seperti もしもし (moshimoshi), おい (oi), ほら (hora), こら (kora), ねえ (nee), あの (ano), dll. *Jibun ni taisuru gimon no* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan ketika pembicarabertanya kepada dirinya sendiri. Contohnya seperti はて (hate), はてな (hatena). *Dousa ya koudou no kaishi* adalah jenis *kandoushi* yang di ucapakan kepada diri sendiri ketika hendak melakukan pergerakkan atau kegiatan. Contohnya seperti さてと (sateto), やれやれ (yareyare), よいしよ (yoishiyo), よし(yoshi), dll. *Aisatsugo* adalah jenis *kandoushi* persalaman yang digunakan oleh pembicara kepada lawan bicara. Jenis *kandoushi* ini memiliki berbagai macam bentuk persalaman yang bisa digunakan, tergantung situasi yang di alami oleh pembicara saat itu. Contohnya seperti bersalaman ketika bertemu lawan bicara, hendak pergi ke suatu tempat, termasuk ungkapan ketika berterima kasih kepada lawan bicara.

Salah satu dari beberapa *kandoushi* tersebut mengungkapkan makna *odoroki* (terkejut), *Odoroki* merupakan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut terhadap suatu kejadian yang dialami atau kepada lawan bicara. *Odoroki* sering kali muncul pada beberapa situasi sewaktu penutur dan lawan tutur berinteraksi.

Penulis membahas *kandoushi* jenis *odoroki* terkejut menjadi *novelty* kebaruan pada penelitian sebelum-sebelumnya, *novelty* adalah unsur kebaruan atau temuan dari penelitian. *Novelty* juga adalah aspek yang sangat penting dari penelitian. karena penelitian yang terdahulu banyak meneliti ungkapan *kandoushi* itu seperti apa saja, *kandoushi* yang sangat umum dipelajari seperti *kandou, otou, yobikake,* dan *aisatsugo.* Pada penelitian ini penulis memiliki kebaruan yaitu jenis *kandoushi* yang mengungkapkan pada saat seseorang terkejut dan dikaitkan dengan efek dari keterkejutan itu sendiri termasuk dalam keterkejutan bentuk apa. *Novelty* pada penelitian ini juga mengaitkan *kandoushi* yang dikaitkan dengan unsur perasaan yang dialami oleh penuturnya. Perasaan yang ditunjukkan pada penelitian ini ialah perasaan terkejut. Karena perasaan keterkejutan itu sendiri banyak jenisnya, dan situasi keterkejutannya. Dan suatu tuturan itu sangat erat kaitannya dengan konteks atau situasi ketika tuturan tersebut di ucapkan. Dalam anime ini, banyak percakapan yang menggambarkan terkejut, Berikut contoh *kandoushi odoroki* :

**Contoh Data (1)** :

宮村：あれ、ほりさんですよね？一組み？

ほり：なー、ほ、ほりだけど。。。

**え？**あなた同じ学校？

宮村：**え？**何言ってんですか？

同じクラスの宮村ですよ。

ほり：**へえ**？**へえええええ**!！！

(*Horimiya,* Eps. 1. 00:06:34)

Miyamura : “Are, Hori-san desu yo ne? Ichi gumi?”

Hori : “Na-, Ho-Hori da kedo”

“**E?** Anata onaji gakkou?”

Miyamura : “**E?** Nani ittendesu ka?”

“Onaji kurasu Miyamura desu yo”

Hori : “**He? Heeeeeeeeeeee!!!”**

Miyamura : “Eh, Kamu Hori kan? Kelas satu?”

Hori : “A-, aku Ho-Hori, sih”

“**E?** Kamu satu sekolah denganku?”

Miyamura : “**E?** Kamu bilang apa sih?”

“Aku teman sekelasmu, Miyamura”

Hori : “**He? Heeeeeeeeeeee!!!”**

Konteks :

Percakapan ini terjadi pada hari Minggu, Miyamura bertamu pertama kali ke rumah Hori. Ketika Miyamura ke rumah Hori untuk mengantar Souta adiknya Hori karena Miyamura menolong Shota (adiknya Hori) yang terjatuh, situasi dimana Hori terkejut awalnya Miyamura yang mengenali namanya, dan dari kelas satu, sedangkan Hori tidak mengenali Miyamura sama sekali, tetapi Miyamura mengenali Hori di sekolah. Alangkah terkejutnya Hori ketika Miyamura adalah teman sekelasnya yang disekolah sangat berbeda dengan penampilannya diluar yang ia temui.

**Efek Perasaan Keterkejutan**

Percakapan tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis ***bikkuri suru****.* karena Hori terkejut karena tidak menduga Miyamura satu sekolah dan satu kelas dengannya, dan Hori terkejut karena tidak sama sekali mengenali Miyamura karena penampilannya yang berbeda, sampai Hori tidak mengenalinya di sekolah. Dalam percakapan **え？**あなた同じ学校 ? tersebut kalimat **え？**merupakan bentuk keterkejutan jenis *bikkuri suru* yang situasi keterkejutan yang menunjukkan keadaan terkejut akan sesuatu kejadian/hal yang tidak terlintas sedikitpun dalam pemikiran Hori yang sangat terkejut Miyamura adalah teman sekelasnya.

Berdasarkan penjelasan pada contoh data (1) penggunaan odoroki bentuk (え) yang diungkapkan oleh tokoh Miyamura dalam tuturan tersebut yakni untuk menyatakan bahwa Miyamura mengenali Hori di sekolah. Maka dapat digolongkan jenis *kandoushi odoroki* jenis *bikkuri suru* penggunaan bentuk (え) yang dituturkan oleh tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut karena Hori sangat terkejut karena tidak menduga kejadian/hal yang tidak terlintas sedikitpun dalam pemikiran Hori bahwa Miyamura satu sekolah dan satu kelas dengannya, dan Hori terkejut karena tidak sama sekali mengenali Miyamura karena penampilannya yang berbeda dari penampilan Miyamura disekolah yang terkenal suram.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah disampaikan, perlunya ruang lingkup penelitian yang berguna untuk memberi batasan terhadap masalah yang akan dibahas dalam suatu penelitian agar lebih fokus dan terarah. Dari jenis-jenis *kandoushi* yang ada, akan difokuskan untuk meneliti jenis *kandoushi* yang menyatakanperasaan 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).*

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

* + - 1. Bagaimana jenis efek keterkejutan dalam percakapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam *anime Horimiya?*
      2. Bagaimana bentuk ungkapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam percakapan *anime Horimiya*?
      3. Bagaimana bentuk-bentuk *kandoushi* *kandou, yobikake, outou, aisatsu* yang terdapat pada *anime Horimiya?*
      4. Bagaimana bentuk-bentuk interjeksi perasaan pada saat perasaan sedih, marah, senang pada *anime Horimiya?*
      5. Bagaimana bentuk ungkapan *kandoushi* yang biasa digunakan pada wanita dan pria (*danseigo* dan *joseigo*) pada *anime Horimiya?*
  1. Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, maka penulis membatasi masalah penelitian interjeksi/*kandoushi* penulis hanya meneliti interjeksi / *kandoushi* jenis *odoroki* yaitu perasaan terkejut dalam anime *Horimiya* episode 1-13 durasinya per episode yaitu 23 menit 54 detik, jadi digabungkan keselurannya dari episode 1 sampai 13 adalah 358 menit 30 detik, yang dianalisis adalah percakapan yang mengandung kandoushi odoroki dan diklasifikasikan kedalam 5 jenis keterkejutan, tinjauan pragmatik, karena datanya telah ditemukan semua bentuk *kandoushi* *odoroki*. Jadi peneliti hanya mengambil data percakapan *kandoushi* *odoroki* (ungkapan terkejut) untuk dijadikan analisis pada penelitian tersebut.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini berdasarkan batasan masalah yang disampaikan yaitu :

1. Bagaimana jenis efek keterkejutan dalam percakapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam *Anime Horimiya?*
2. Bagaimana bentuk ungkapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam percakapan *Anime Horimiya*?
   1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan suatu karya ilmiah, adanya dapat memberikan tujuan dan manfaat, diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui jenis efek keterkejutan apa saja yang terdapat dalam percakapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam *Anime Horimiya?*
2. Untuk mengetahui bentuk ungkapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam percakapan *Anime Horimiya*?

## Manfaat Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dipaparkan, maka manfaat dari penelitian ini adalah :

### Manfaat Teoritis

* + - 1. Untuk mengetahui bentuk kandoushi *odoroki* yang terdapat pada *anime Horimiya*.
      2. Untuk menambahkan pengetahuan dan wawasan pembaca mengenai jenis efek keterkejutan apa saja yang terdapat dalam percakapan *kandoushi odoroki* dengan objek kajian yang berasal dari salah satu anime Jepang yaitu *anime* *Horimiya.*
      3. Untuk memberikan manfaat untuk para pembaca dan peneliti sendiri, dan dapat memperkaya pengetahuan ilmu linguistik khususnya dibidang pragmatik. Menambah pengetahuan peneliti dan pembelajar bahasa Jepang mengenai *kandoushi odoroki* (ungkapan terkejut), dan pengelompokkan jenis keterkejutan.

### Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Mengharapkan dapat menjadi pengalaman yang sangat berharga dalam mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Sehingga dapat mengetahui *kandoushi odoroki* apa saja yang terkandung dalam anime *Horimiya*, meningkatkan pendengaran *(choukai).*

1. Bagi Peneliti

Mengharapkan dapat menjadi referensi-referensi penelitian yang akan dilakukan pada masa yang akan datang. Penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk pengembangan lebih lanjut mengenai pemahaman penggunaan *kandoushi odoroki* (ungkapan terkejut) dalam bahasa Jepang yang ditinjau dengan kajian linguistik khususnya dibidang pragmatik.

1. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan referensi belajar mandiri, untuk meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan *kandoushi odoroki* yang menyatakan perasaan terkejut pada anime *Horimiya*. Penelitian ini dapat menambah pemahaman penelitian yang terkait dengan bidang pragmatik Linguistik Jepang.