

KANDOUSHI PADA ANIME SHINGEKI NO KYOJIN: THE FINAL SEASON (2020) (KAJIAN SEMANTIK)

Nunik Nur Rahmi Fauzah¹, Yanti Hidayati², Theodore Kristianto Gunawan³

¹²³Institut Pendidikan dan Bahasa Invada
Corresponding email: nunikrahmi9@gmail.com

Received: 25th of October 2022, Accepted: 8th of November 2022, Published: 5th of December 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis, makna dan fungsi *kandoushi* pada anime yang berjudul *Shingeki no Kyojin: The Final Season* (2020) dengan menggunakan teori yang dipaparkan oleh Takano, juga Masuoka dan Takubo. Sumber data dari anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* (2020). Data diperoleh dengan metode simak dengan teknik catat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* (2020) dari episode 1 (satu) hingga episode 4 (empat), terdapat sebanyak 12 (dua belas) data *kandoushi* yang terdiri dari 3 (tiga) data berupa *kandou*, 3 (tiga) data berupa *outou*, 3 (tiga) data berupa *yobikake*, dan 3 (tiga) data berupa *aisatsugo*. Beberapa *kandoushi* yang ditemukan meskipun memiliki jenis yang sama, dapat mengalami perubahan makna dan fungsi berdasarkan percakapan yang dilakukan.

Kata Kunci: *kandoushi*, semantik, *shingeki no kyojin*.

Abstract

The purpose of research is to describe types, meaning and kandoushi function in anime entitled "Shingeki no Kyojin": The Final Season (2020) by using Takano, Masouka & Takubo theory. The source of data is anime of Shingeki no Kyojin: The Final Season (2020). Data is collected by using simak method and note taking technique. The research method used descriptive qualitative. The result showed that Shingeki no Kyojin anime: The Final Season (2020) in 1 episode – 4 episode have 12 kandoushi data. It consists of 3 kandou data, 3 outou data, 3 yobikake data, 3 aisatsugo data. Some kandoushi has been founded in the same types but it can change meaning and function based on the conversation at the time.

Keywords: *kandoushi*, semantics, *shingeki no kyojin*.

Copyright (c) Nunik Nur Rahmi Fauzah, Yanti Hidayati, Theodore Kristianto Gunawan

PENDAHULUAN

Kajian yang membahas mengenai makna dari sebuah kata termasuk ranah kajian semantik (Gani, 2019). Begitu pun dengan kelas kata *kandoushi* atau interjeksi yang dapat dikaji dengan kajian semantik. Menurut Sutedi semantik (*imiron*) merupakan salah satu cabang linguistik (*gengogaku*) yang mengkaji tentang makna (dalam Fauzah, 2021). Objek kajian semantik sendiri mencakup empat hal, yaitu: makna kata (*go no imi*), makna antar satu kata dengan kata lainnya (*go no imi kankei*), makna frasa (*ku no imi*), dan makna kalimat itu sendiri (*bun no imi*) (Machida, K; Momiyama, 1997).

Kandoushi yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan interjeksi, merupakan kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir atau rasa takut (Sutedi dalam Natasha, 2019). Sedangkan menurut Kridalaksana interjeksi adalah kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan emosi penutur dengan menggunakan intonasi yang relevan (Rustanti, 2019). Menurut Nelson 感動詞 (*kandoushi*) terdiri dari 3 (tiga) huruf kanji, yaitu kanji 感 (*kan*) yang berarti perasaan; sensasi; sentimen; indera; emosi; kesan; intuisi. Kemudian kanji 動 (*dou*) yang berarti gerakan; perubahan; kekacauan, serta kanji 詞 (*shi*) artinya kata-kata (dalam Diah Soelistyowati, 2019). Menurut Takano (1984), disebutkan bahwa terdapat empat jenis *kandoushi* yang terdiri dari *kandou* (感動), *yobikake* (呼びかけ), *outou* (応答), dan *aisatsugo* (挨拶語). Hal ini juga diperkuat oleh teori yang dipaparkan oleh Masuoka dan Takubo (1989) bahwa dari empat jenis *kandoushi* tersebut, masing-masing memiliki makna dan fungsi yang berbeda, seperti untuk menyatakan keterkejutan terhadap sesuatu, menyatakan rasa setuju, menunjukkan jawaban terhadap sesuatu, menyatakan panggilan terhadap seseorang, maupun ucapan salam.

Penelitian tentang *kandoushi* sebelumnya telah dilakukan oleh Soelistyowati (Soelistyowati, 2019). Penelitiannya bertujuan untuk meneliti tentang ragam interjeksi (*kandoushi*) dalam bahasa Jepang. Hasil penelitian ditemukannya berbagai macam interjeksi atau *kandoushi* dalam cerita pendek *Shiro*, seperti *kandoushi ara* (あら) yang berfungsi untuk menunjukkan rasa terkejut, *kandoushi aa* (ああ) yang berfungsi untuk menunjukkan rasa sedih, *kandoushi sora* (そら) yang berfungsi untuk menunjukkan komando atau peringatan, dan *kandoushi saa* (さあ) yang berfungsi untuk menunjukkan bahwa seorang individu sedang berpikir. Ditemukan pula penggunaan interjeksi dalam data-data tersebut berupa ajakan, pemberitahuan, saran, dan permintaan. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Larasati (2020) tentang *kandoushi* dikarenakan *kandoushi* yang sering dilontarkan oleh pembelajar Bahasa Jepang atau peminat budaya Jepang dalam berbicara atau berekspresi, tanpa tahu jenis atau macam *kandoushi* lainnya. Hasil penelitiannya terdapat sebanyak 72 data *kandoushi* dengan *kandou* sebanyak 42 data, *yobikake* sebanyak 5 data, *outou* sebanyak 14 data, dan *aisatsu* sebanyak 11 data. Data yang paling banyak ditemukan dalam penelitian ini adalah data dengan jenis *kandou*.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan, diketahui bahwa terdapat ragam *kandoushi* yang ditemukan dalam karya-karya yang berbeda. Dengan adanya penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan adanya penelitian lebih lanjut mengenai penemuan *kandoushi* baru yang dapat ditemukan dalam karya-karya anime modern lainnya. Penggunaan *kandoushi* pula terdapat pada anime yang berjudul *Shingeki no Kyojin: The Final Season* (2020). Contoh *kandoushi* yang terdapat dalam anime adalah sebagai berikut:

- (1) ガビ: なんだか、何かが変わりそうな気がするの。
 Nandaka, nani ka ga kawarisou na ki ga suru no.
Gabi: ‘Sepertinya, aku merasakan sesuatu akan berubah.’
ライナー: ああ、そうだな。
 Aa, souda na.
Reiner: ‘Ya, kamu benar.’

(Hayashi, 2020)

- (2) (ファルコが帰ります)
Faruko ga kaerimasu
‘Falco kembali pulang’
ファルコ: 病院?
 Byouin?
Falco: ‘Rumah sakit?’
エレン: おおい!
 Oi!
Eren: ‘Heei!’

(Hayashi, 2020)

- (3) ジーク: お前ら知ってるか。あと数年で、
 パラディ島に攻撃を仕掛けるってさ。
 Omaera shitteru ka. ato suunen de,
 paradi tou ni kougeki wo
 shikakeruttesa.
Zeke: ‘Kalian tau nggak? Dalam beberapa
 tahun lagi, katanya mereka akan
 melancarkan serangan ke pulau Paradis
 dalam beberapa tahun ke depan.’
ベルトルト: えっ?
 eh?
Bertholdt: ‘Hah?’

(Hayashi, 2020)

Pada contoh (1), (2), dan (3), terdapat percakapan yang di dalamnya terkandung *kandoushi*. Contoh (1) terdapat *kandoushi* berupa *outou* yang merupakan respon berupa jawaban terhadap lawan bicara yang ditandai dengan kata *aa* (ああ). Pada contoh (2), terdapat *kandoushi* berupa *yobikake* atau panggilan terhadap seseorang yang ditandai dengan kata *ooi!* (おおい!), dan pada contoh (3) ditemukan *kandoushi* berupa *kandou* yang ditandai dengan kata *e?* (えっ?). *Kandou* tersebut dapat digunakan ketika pembicara merasa terkejut terhadap suatu hal.

Berdasarkan beberapa contoh mengenai *kandoushi* yang ditemukan dalam anime tersebut, terdapat jenis *kandoushi* yang berbeda disertai dengan makna dan fungsi yang mengikuti masing-masing *kandoushi* tersebut. Selain itu, dari data yang ditemukan terdapat pula *kandoushi* dengan bentuk yang sama dengan makna yang berbeda. Sehingga, diperlukan adanya pembahasan yang lebih dalam mengenai jenis, makna, serta fungsi yang terdapat dalam anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season*. Sebagai tambahan, fokus makna yang terdapat dalam penelitian ini adalah makna secara leksikal.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* sebagai sumber data dan menjadikan dialog maupun monolog yang diucapkan oleh karakter dalam anime tersebut sebagai data penelitian. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif menurut Sudaryanto (dalam Hidayati, Y; Fauzah, 2021; Hidayati, Y 2019) yang digunakan untuk mendeskripsikan jenis, makna, serta fungsi *kandoushi* yang terdapat pada anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season*. Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, dan suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 1988). Peneliti menggunakan metode simak dengan teknik catat dalam pengumpulan data berupa kalimat yang akan dijadikan sebagai bahan utama untuk dianalisis (Sudaryanto, 1993). Metode simak dilakukan untuk menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak disini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun dalam Dewi, Citra; Fauzah, Nunik Nur Rahmi; Sari, 2021). Mula-mula peneliti menyimak dialog-dialog maupun monolog yang diucapkan oleh karakter yang terdapat dalam anime tersebut, lalu melakukan proses

catat data berupa percakapan yang diucapkan oleh beberapa karakter yang terdapat dalam anime tersebut. Setelah menemukan serta mencatat *kandoushi* tersebut, dilakukan proses pengklasifikasian terhadap jenis-jenis *kandoushi* dengan memasukkannya ke dalam tabel klasifikasi data, baik merupakan *kandou*, *outou*, *yobikake*, maupun *aisatsugo* yang kemudian akan diberikan penggunaan serta makna yang terkandung di dalam masing-masing *kandoushi* yang ditemukan dengan menggunakan teori yang dipaparkan oleh Takano (1984) serta Masuoka dan Takubo (1989) sebagai acuan dalam melakukan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan bersumber dari anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season*, peneliti menemukan sebanyak 12 *kandoushi* yang terdiri dari *kandoushi* berupa *kandou* sebanyak 3 data, *outou* sebanyak 3 data, *yobikake* sebanyak 3 data, dan 3 data lainnya berupa *aisatsugo*.

JENIS KANDOUSHI	UJARAN	ARTI
1. <i>Kandou</i>	おっ	Oh
	ええ?	Hah?
	やった	Akhirnya
2. <i>Outou</i>	なに?	Apa?
	さあ	Entahlah
	ええ	Ya
3. <i>Yobikake</i>	ねえ!	Hei !
	さあ	Ayo
	よう	Yo
4. <i>Aisatsugo</i>	どうも	Halo
	おはようございます	Selamat Pagi
	す いいえ	Sama-sama

Pembahasan

Kandou

Pada pembahasan mengenai *kandou*, peneliti menemukan beberapa makna dan fungsi yang berbeda sebanyak 3 data. Pada pembahasan ini, *Kandou* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(1). おっ！

- ファルコ: お前さっきから何してんだ?
Omae sakki kara nani shitenda?
Falco : ‘Kamu ngapain aja sih dari tadi?’
ガビ : これ？いいでしょう。
Kore? Ii deshou.
Gabi : ‘Ini? Keren kan?’
コルト: だめですか、マガト隊長！
Dame desuka, Magato taichou!
Colt: ‘Kapten Magath, jangan!’
ガビ: おっ！
O!
Gabi : ‘Oh!’

(Hayashi, 2020)

Pada data (1), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *kandou o!* (おっ！) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Gabi. *Kandou* tersebut terdapat pada episode 1 menit 06:04-06:10 memiliki makna leksikal ‘oh!’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *kandou o!* (おっ!), yaitu untuk menyatakan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga, hal tersebut dapat ditemukan ketika Gabi terkejut terhadap perkataan yang diucapkan oleh karakter bernama Colt ketika sedang berbicara dengan Falco.

(2). ええ？

- ジーク: 戦争って良くないよな？
Sensoutte yokunai yo na?
Zeke : ‘Perang adalah hal yang buruk bukan?’
ウド : はあ..これでようやく戦争が終わる。
Haa.. kore de youyaku sensou ga owaru.
Udo : ‘Hah.. Dengan ini perang akan berakhir.’
ジーク: ええ？
Ee?
Zeke : ‘Hah?’

(Hayashi, 2020)

Pada data (2), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *kandou ee?* (ええ?) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Zeke. *Kandou* tersebut dapat ditemukan pada episode 1 menit 20:54-21:27 dan memiliki makna leksikal ‘hah?’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *kandou ee?* (ええ?), yaitu untuk menyatakan keterkejutan terhadap keadaan maupun sesuatu yang terdapat di luar dugaan, hal tersebut dapat dilihat ketika Zeke yakin bahwa serangan terakhir yang diluncurkan darinya akan mengakhiri peperangan sehingga Udo mengatakan hal yang sama. Namun, hal tidak terduga muncul kepadanya sehingga Zeke mengucapkan salah satu *kandou* yang ditandai dengan kata *ee?* (ええ?).

(3). やった

ジーク: 俺達が巨人を継承する時が来たんだよ。俺達7人の中から一挙に6人だ。

Oretachi ga kyojin wo keishou suru toki ga kitanda yo. Oretachi shichinin no naka kara ikkyo ni rokunin da.

Zeke : ‘Waktu untuk kita mewarisi raksasa sudah tiba lho. Dari 7 orang dari kita akan langsung dipilih 6 orang.’

ライナー: やった、これでマーレ人になれる！

Yatta, kore de Maare jin ni nareru!

Reiner: ‘**Akhirnya**, kalau begini aku bisa jadi orang Marley!’

ポルコ: ああ？何がやっただ？

Aa? Nani ga yatta da?

Porco : ‘Hah? Apanya yang hore?’

(Hayashi, 2020)

Pada data (3), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *kandou yatta* (やった) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Reiner. *Kandou* tersebut terdapat pada episode 3 menit 01:08-01:21 memiliki makna leksikal ‘hore!’ maupun ‘akhirnya!’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *kandou yatta* (やった), yaitu untuk menyatakan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga, hal tersebut dapat ditemukan ketika Reiner terkejut bahwa ia akan menjadi salah satu kandidat pewaris kekuatan raksasa dan dapat menjadi orang Marley, sehingga ia mengucapkan salah satu *kandou* yang ditandai dengan kata *yatta* (やった).

Outou

Pada pembahasan mengenai *outou*, peneliti menemukan beberapa makna dan fungsi yang berbeda sebanyak 3 data. Pada pembahasan ini, *outou* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(4). なに？

- マガト隊長 : コルト！状況は？
Koruto! Jyoukyou wa?
- Kapten Magath: ‘Colt! Bagaimana keadaannya?’
- コルト : 榴弾の直撃で前方のエルディア人部隊は吹っ飛びました。
Ryuudan no chokugeki de zenpou no Erudia jin butai wa futtobimashita.
- Colt : ‘Ada serangan peluru langsung dan meledakkan seluruh pasukan Eldia.’
- マガト隊長 : 塹壕は？
Zangou wa?
- Kapten Magath: ‘Bagaimana paritnya?’
- コルト : これ以上、掘り進めるのは無理です！
Kore ijyou, horisusumeru no wa muri desu!
- Colt : ‘Kalau begini, kita tidak bisa menggali lebih jauh ke depan!’
- マガト隊長 : なに？それは命令か。エルディア人が私に命令する のか。
Nani? Sore wa meirei ka. Erudia jin ga watashi ni meirei suru noka.
- Kapten Magath: ‘Apa? Apakah itu perintah? Seorang Eldia memerintahkan aku?’

(Hayashi, 2020)

Pada data (4), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *outou nani?* (なに？) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Magath. *Outou* tersebut terdapat pada episode 1 menit 00:56-01:19 memiliki makna leksikal ‘apa?’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *outou nani?* (なに？), yaitu untuk menyatakan jawaban terhadap sesuatu. *Outou* yang diucapkan oleh Magath tersebut ditujukan kepada karakter bernama Colt yang seolah-olah memberikan perintah kepada Magath, sehingga ia mengucapkan *outou* tersebut sebagai respon sebagai respon pernyataan dari Colt.

(5). さあ

- コルト: どうして特別なんでしょう？王家の血を引いてるわけで もないのに。
Doushite tokubetsu nan deshou? Ooke no chi wo hiiteruwake demo nai noni.
- Colt : ‘Kenapa anda begitu istimewa? Padahal anda tidak memiliki darah kerajaan.’
- ジーク: さあな、結局俺が死ぬまで分からずちまいだろう。あ、記憶を継承するお前には知られちまうかもな、俺の秘密を。
Saa na, kekkyoku ore ga shinu made wakarazuchimai darou. A, Kioku wo keishou suru omae ni wa shirarechimau kamo na. Ore no himitsu wo.
- Zeke : ‘**Entahlah**, pada akhirnya aku akan mati tanpa mengetahuinya. Ah, kalau kamu

Colt : mewarisi ingatanku, kamu pasti akan tahu, rahasia milikku.’
コルト: 秘密ですか。
‘*Himitsu desu ka.*’
Colt : ‘Rahasia kah?’

(Hayashi, 2020)

Pada data (5), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *outou saa* (さあ) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Zeke. *Outou* tersebut terdapat pada episode 2 menit 04:54-05:12 memiliki makna leksikal ‘entahlah’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *outou saa* (さあ), yaitu untuk menyatakan jawaban terhadap sesuatu. *Outou* tersebut diucapkan oleh Zeke mengenai Colt terhadap sesuatu yang tidak diketahui oleh Zeke, sehingga Zeke mengucapkan *outou saa* (さあ) sebagai respon terhadap pertanyaan yang diucapkan oleh Colt.

(6). ええ

マガト隊長: ジーク、お前はこれをどう思う？

Jiiku, omae wa kore wo dou omou?

Kapten Magath:

‘Zeke, bagaimana menurutmu?’

ジーク

: 軍の船が 32 隻も沈められたのなら、それは巨人一体仕業とは考えにくい。少なくとも、エレン・イェーガー含む巨人が 2 体以上調査船に立ちふさがったのではないのでしょうか。

Gun no fune ga sanjyuu ni seki mo shizumerareta no nara, sore wa kyojin ittai no shiwaza to wa kangaenikui. Sukunakutomo, Eren Ieega fukumu kyojin ga nitai ijyou chousasen ni tachifusagatta no dewa nai deshou ka.

Zeke

:

‘Kalau mereka menenggelamkan 32 kapal militer, sangat sulit dibayangkan kalau itu hanya dilakukan oleh satu raksasa. Sedikitnya ada 2 atau lebih raksasa termasuk ErenYeager yang menghalangi kapal peneliti.’

マガト隊長: 同じ意見だ。島を責めるには選管の支援が必要になる。

Oanji iken da. Shima wo semeru ni wa senkan no shien ga hitsuyou ni naru.

Kapten Magath:

‘Setuju. Untuk menyalahkan pulau tersebut kita perlu mendapatkan dukungan dari pejabat terpilih.’

ジーク

:

ええ。そしてなにより敵の脅威は巨人だけじゃない。

Ee, soshite nani yori teki no kyoui wa kyojin dake jyanai.

Zeke

:

‘Ya, dan yang terpenting adalah ancaman musuh bukan hanya raksasa.’

(Hayashi, 2020)

Pada data (6), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *outou ee* (ええ) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Zeke. *Outou* tersebut terdapat pada episode 2 menit 05:45-06:12

memiliki makna leksikal ‘ya’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *outou ee* (ええ), yaitu untuk menyatakan rasa setuju terhadap lawan bicara. *Outou* tersebut diucapkan oleh Zeke untuk menunjukkan rasa setujunya terhadap hal yang dikatakan oleh kapten Magath mengenai dukungan yang akan didapat dari pejabat terpilih jika menyalahkan pulau yang menjadi musuh mereka.

Yobikake

Pada pembahasan mengenai *yobikake*, peneliti menemukan beberapa makna dan fungsi yang berbeda sebanyak 3 data. Pada pembahasan ini, *yobikake* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(7). ねえ

ライナー: ファルコ。

Faruko.

Reiner : ‘Falco.’

ファルコ: どうも。

Doumo.

Falco : ‘Halo.’

ガビ : ねえ！私達レベリオの本部に帰れるんだって！それまでにこの町を回ろう！

Nee! Watashitachi Reberio no honbu ni kaererundatte! Sore made ni kono machi wo mawarou!

Gabi : ‘**Hei!** Katanya kita bisa pulang ke markas di Liberio! Ayo kita kelilingi kota ini sebelum pergi!’

(Hayashi, 2020)

Pada data (7), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *yobikake nee* (ねえ) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Gabi. *Yobikake* tersebut terdapat pada episode 2 menit 10:05-10:09 memiliki makna leksikal ‘hei’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *yobikake nee* (ねえ), yaitu untuk menyatakan panggilan terhadap seseorang. *Yobikake* tersebut diucapkan oleh Gabi tersebut untuk memanggil Reiner, serta mengajaknya untuk mengelilingi kota. Gabi tidak memanggil nama Reiner, namun secara langsung memanggilnya dengan *yobikake nee* (ねえ).

(8). さあ

住民: さあ、あんたらはこれを持ってきな！ちゃんと食べて、ブラウン副長みたいに大きくなるんだよ。

Saa, antara wa kore wo mottekitana! Chanto tabete, Buraun fukuchou mitaini ookikunarundayo.

Warga: ‘**Ayo,** kalian semua bawa ini ya! Makan yang banyak supaya bisa tumbuh seperti

Wakil Kepala Braun.’
ガビ達 : ありがとうございます！
Arigatou gozaimasu!
Gabi, dkk : Terima kasih!

(Hayashi, 2020)

Pada data (8), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *yobikake saa* (さあ) yang diucapkan oleh salah satu warga. *Yobikake* tersebut terdapat pada episode 4 menit 09:41-09:50 memiliki makna leksikal ‘ayo’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *yobikake saa* (さあ), yaitu untuk menyatakan panggilan terhadap seseorang. *Yobikake* tersebut diucapkan oleh salah satu warga ketika memanggil Gabi dan teman-temannya untuk memberikan mereka roti. Sehingga, warga tersebut mengucapkan *yobikake saa* (さあ) untuk memanggil Gabi dan teman-temannya.

(9). よう

ファルコ: ブラウン副長!
Buraun fukuchou!
Falco : ‘Wakil Kepala Braun!’
ガビ : あんたどこ行ってたの?
Anta doko itteta no?
Gabi : ‘Kamu pergi kemana sih?’
ファルコ: ちょっといいですか。
Chotto ii desu ka.
Falco : ‘Boleh minta waktunya sebentar?’
ライナー: 今から?
Ima kara?
Reiner : ‘Sekarang juga?’
ジーク: いいんじゃない? まだ開幕まで時間あるよ。
Iinjanai? Mada kaimaku made jikan aru yo.
Zeke : ‘Tidak apa-apa bukan? Masih ada waktu sampai pembukaan acara.’
ファルコ: こっちです!
Kocchi desu!
Falco : ‘Ke sini!’
ライナー: いったいどうしたんだ?
Ittai doushitanda?
Reiner : ‘Sebenarnya ada apa sih?’
ファルコ: 聞けばわかりますよ! こちらです! 来ましたよ!
Kikeba wakarimasu yo! Kochira desu! Kimashita yo!
Falco : ‘Pasti akan paham kalau sudah mendengarnya! Ke sini! Sudah kubawa orangnya!’
エレン: よう、4年ぶりだな、ライナー。
You, yo nen buri da na, Rainaa.
Eren : ‘Yo, sudah 4 tahun berlalu ya, Reiner.’

ライナー: エレン!
Eren!
Reiner : ‘Eren!’

(Hayashi, 2020)

Pada data (9), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *yobikake you* (ぞう) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Eren. *Yobikake* tersebut terdapat pada episode 4 menit 22:53-23:36 memiliki makna leksikal ‘yo’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *yobikake you* (よう), yaitu untuk menyatakan panggilan terhadap seseorang. *Yobikake* tersebut diucapkan oleh Eren ketika bertemu kembali dengan Reiner setelah empat tahun, dan mereka merupakan teman yang cukup dekat. Sehingga, Eren mengucapkan *yobikake* tersebut untuk memanggil Reiner tanpa harus mengucapkan namanya.

Aisatsugo

Pada pembahasan mengenai *aisatsugo*, peneliti menemukan beberapa makna dan fungsi yang berbeda sebanyak 3 data. Pada pembahasan ini, *aisatsugo* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(10). どうも

ライナー: ファルコ。
Faruko.
Reiner : ‘Falco.’
ファルコ: どうも。
Doumo.
Falco : ‘Halo.’
ガビ : ねえ！私達レベリオの本部に帰れるんだって！それまでにこの町を回ろう！
Nee! Watashitachi Reberio no honbu ni kaererundatte! Sore made ni kono machi wo mawarou!
Gabi : ‘Hei! Katanya kita bisa pulang ke markas di Liberio! Ayo kita kelilingi kota ini sebelum pergi!’

(Hayashi, 2020)

Pada data (10), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *aisatsugo doumo* (どうも) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Falco. *Aisatsugo* tersebut terdapat pada episode 2 menit 09:19-09:27 memiliki makna leksikal ‘halo’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *yobikake doumo* (どうも), yaitu untuk menyatakan salam pertemuan ketika bertemu dengan seseorang. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Falco ketika bertemu dengan Reiner, Falco membalasnya dengan mengucapkan ‘halo’ kepada

Reiner yang ditandai dengan *aisatsugo doumo* (どうも) sebagai salam pertemuan. Meskipun kata *doumo* (どうも) memiliki makna serta fungsi selain ‘halo’, yaitu makna leksikal ‘terima kasih’, hal tersebut memiliki konteks yang berbeda dengan percakapan yang terjadi antara Falco dengan Reiner.

(11). おはようございます

- コルト: おはようございます!
Ohayou gozaimasu!
- Colt : ‘Selamat pagi!’
- ジーク: 全員揃ったな。
Zenin sorottana.
- Zeke : ‘Semua sudah ada di sini ya.’
- ポルコ: 珍しいですね。戦士長の部屋で集合って。
Mezurashii desu ne. Senshichou no heya de shuugoutte.
- Porco : ‘Tidak seperti biasanya ya berkumpul di ruangan panglima perang.’

(Hayashi, 2020)

Pada data (11), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *aisatsugo ohayou gozaimasu* (おはようございます) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Colt. *Aisatsugo* tersebut terdapat pada episode 2 menit 19:29-19:35 memiliki makna leksikal ‘selamat pagi’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *aisatsugo ohayou gozaimasu* (おはようございます), yaitu untuk menyatakan salam pertemuan ketika bertemu dengan seseorang. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Colt ketika Porco baru saja masuk ke dalam ruang rapat untuk mengikuti pertemuan dengan yang lain. Sehingga, Colt menyapa Porco dengan mengucapkan *aisatsugo ohayou gozaimasu* (おはようございます).

(12). いいえ

- エレン: 感謝したいのは俺の方だな。何度も手紙のやり取りを手伝ってくれて、おかげで助かった。
Kanshashitai no wa ore no hou dana. Nandomo tegami no yaritori wo tetsudattekurete, okage de tasukatta.
- Eren : ‘Yang seharusnya berterima kasih itu aku ya. Berkat kamu aku tertolong, terima kasih sudah berkali-kali mengirimkan suratnya untukku.’
- ファルコ: おっ、いいえ。
O, iie.
- Falco: ‘Oh, sama-sama.’

(Hayashi, 2020)

Pada data (12), jenis *kandoushi* yang muncul adalah berupa *aisatsugo iie* (いゝえ) yang diucapkan oleh salah satu karakter bernama Falco. *Aisatsugo* tersebut terdapat pada episode 2 menit 12:56-13:07 memiliki makna leksikal ‘sama-sama’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapan tersebut, terdapat fungsi yang dimiliki oleh *aisatsugo iie* (いゝえ), yaitu untuk menyatakan ucapan balasan terima kasih dari seseorang. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Falco ketika ia membantu Eren untuk mengirimkan surat yang ditujukan untuk seseorang. Eren mengucapkan terima kasih kepada Falco. Sehingga, untuk membalas rasa terima kasih tersebut, Falco mengucapkan *aisatsugo iie* (いゝえ) sebagai balasan rasa terima kasih Eren kepadanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *kandoushi* yang ditemukan pada anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season*, peneliti menemukan sebanyak 12 data *kandoushi* yang masing-masing terdiri dari 3 data berupa *kandou*, 3 data berupa *outou*, 3 data berupa *yobikake*, dan 3 data berupa *aisatsugo*.

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa jenis *kandoushi* terbanyak yang ditemukan dalam anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* adalah *kandoushi* berupa *kandou* yang memiliki fungsi untuk menyatakan keterkejutan terhadap keadaan yang tidak terduga sebanyak 3 data. Sebagai tambahan, peneliti menemukan fungsi *kandoushi* untuk menyatakan rasa setuju terhadap lawan bicara sebanyak 1 data, menunjukkan jawaban terhadap sesuatu dan jawaban yang sedang dicari sebanyak 2 data, menyatakan panggilan terhadap seseorang sebanyak 3 data, menyatakan salam pertemuan ketika bertemu dengan seseorang sebanyak 2 data, dan menyatakan ungkapan balasan terima kasih terhadap seseorang sebanyak 1 data. Namun, peneliti tidak menemukan adanya penggunaan *kandoushi* yang berfungsi untuk menunjukkan pertanyaan yang dilontarkan oleh diri sendiri dan menyatakan salam ketika ingin makan.

Dalam penelitian mengenai *kandoushi* tersebut, peneliti menemukan bahwa konteks percakapan yang terjadi antara karakter dalam anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* menentukan makna serta fungsi dari *kandoushi* yang digunakan.

REFERENSI

Dewi, Citra; Fauzah, Nunik Nur Rahmi; Sari, D. P. (2021). Penggunaan gaya bahasa kiasan dalam film doraemon "petualangan nobita di benua Antartika Kachi Kochi (kajian stilistika). *Niji*, 3(1), 1–14. <https://jurnal.stibainvada.ac.id/index.php/niji/article/view/81>

Fauzah, N. N. R. (2021). Makna verba noru dalam kalimat bahasa Jepang (kajian semantik). *Niji*, e-ISSN: 2089-2810
p-ISSN: 2407-151X

- 3(2), 94–107. <https://jurnal.stibainvada.ac.id/index.php/niji/article/view/88>
- Gani, S. (2019). Kajian teoritis struktur internal bahasa (fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik). *A Jamiy: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 7(1), 1–20. <https://journal.umgo.ac.id/index.php/AJamiy/article/view/302>
- Hayashi, Y. (2020). *Shingeki no kyojin: The final season*. MAPPA.
- Hidayati, Yanti; Fauzah, N. N. R. (2021). Studi komparatif untuk mengidentifikasi kala dan aspek bahasa Jepang dan bahasa indonesia pada portal berita online. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(12), 6458–6477.
- Hidayati, Y. (2019). Jukugo kanji kin, ka, sen, yang terkait dengan makna uang. *Philosophica*, 2(2), 63–74. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/philosophica/article/view/294/314>
- Larasati, N. (2020). *Analisis kandoushi dalam variety show nogibingo!8* [Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/39955/1/2302414055.pdf>
- Machida, K; Momiyama, Y. (1997). *Yoku wakarū gengo gaku nyūmon kaisetsu no enshū*. baru puresu.
- Masuoka, T., & Takubo, Y. (1989). *Kiso nihongo bunpou*. kuroshio shuppan. <https://www.worldcat.org/title/kiso-nihongo-bunpo/oclc/988775323>
- Natasha, R. I. (2019). *Analisis kontrasif interjeksi perasaan terkejut bahasa Jepang “kandoushi” dengan bahasa sunda “kecap panyeluk” dari segi makna dan penggunaan* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <http://repository.upi.edu/36610/>
- Nazir. (1988). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Rustanti, N. (2019). Interjeksi (Kandoushi) Dalam pendidikan bahasa Jepang (kajian pragmatik). *Textura*, 6(1–14). <http://www.journal.piksi.ac.id/index.php/TEXTURA/article/view/92>
- Soelistyowati, D. (2019). Ragam interjeksi bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174–182. <https://journal.ugm.ac.id/v3/DB/article/view/357>
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis*. Duta Wacana University Press.
- Takano, T. (1984). *Chuugakusei no kakubonpo*. Shoryudo.