



**FUNGSI DAN KONTEKS *KANDOUSHI* PADA ANIME *TAISHO OTOME OTOGIBANASHI***

**Aulia Arifbillah Anwar**

[billahsensei.stibainvada@gmail.com](mailto:billahsensei.stibainvada@gmail.com)

Institut Prima Bangsa, West Java

**Nunik Nur Rahmi Fauzah**

[nunikrahmi9@gmail.com](mailto:nunikrahmi9@gmail.com)

Institut Prima Bangsa, West Java

**Gevieri Gunawan**

[gevierigunawan88@gmail.com](mailto:gevierigunawan88@gmail.com)

Institut Prima Bangsa, West Java

**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji penggunaan *kandoushi* dalam anime *Taishō Otome Otogibanashi* dengan pendekatan pragmatik, bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi *kandoushi* berdasarkan klasifikasi Masuoka dan Takubo serta konteks situasi penggunaannya berdasarkan teori SPEAKING dari Dell Hymes. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa dialog dan monolog tokoh dalam anime episode 1 hingga 12, yang dikumpulkan melalui metode simak dengan teknik catat dan dianalisis secara kontekstual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 12 data *kandoushi* yang terbagi ke dalam empat kategori, yaitu *kandou* (2 data) sebagai penanda ekspresi emosional, *outou* (3 data) sebagai respons terhadap ujaran mitra tutur, *yobikake* (2 data) sebagai penarik perhatian dan penginisiasi tindakan, serta *aisatsugo* (5 data) sebagai salam dan ungkapan sosial, yang keseluruhan fungsinya sangat dipengaruhi oleh relasi penutur dan mitra tutur, setting interaksi, serta tujuan komunikasi.

**Kata kunci:** Linguistik, Pragmatik, *Kandoushi*; Interjeksi, Anime, Jepang

**Abstract**

This study examines the use of *kandoushi* in the anime *Taishō Otome Otogibanashi* from a pragmatic perspective, aiming to describe the functions of *kandoushi* based on the classification proposed by Masuoka and Takubo and the situational context of their use based on Dell Hymes' SPEAKING framework. The study employs a qualitative descriptive method, with data consisting of character dialogues and monologues from episodes 1 to 12 of the anime, collected through observation and note-taking techniques and analyzed contextually. The results indicate that 12 instances of *kandoushi* were identified and classified into four categories: *kandou* (2 instances) as markers of emotional expression, *outou* (3 instances) as responses to interlocutors' utterances, *yobikake* (2 instances) as devices for attracting attention and initiating actions, and *aisatsugo* (5 instances) as greetings and social expressions, whose functions are strongly influenced by speaker-interlocutor relationships, interactional settings, and communicative purposes.

**Keywords:** Linguistics; Pragmatics; *Kandoushi*; Interjections; Anime; Japan





## PENDAHULUAN

*Kandoushi* merupakan salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang yang memiliki fungsi penting dalam tuturan lisan, terutama dalam mengekspresikan respons emosional dan sikap penutur terhadap situasi tutur atau ujaran mitra tutur. Dalam kajian linguistik Jepang, *kandoushi* dipahami bukan sekadar sebagai unsur leksikal, melainkan sebagai perangkat pragmatik yang pemaknaannya sangat bergantung pada konteks penggunaan bahasa (Sutedi, 2003, pp. 67–69). Oleh karena itu, analisis *kandoushi* menuntut perhatian terhadap aspek interaksi sosial dan situasi tutur yang melatarbelakanginya. *Kandoushi* merupakan bentuk linguistik yang digunakan untuk mengekspresikan respons emosional dan sikap penutur secara spontan dalam interaksi lisan (Rezza, 2023).

Kajian pragmatik memandang makna ujaran sebagai hasil hubungan antara bentuk bahasa dan konteks situasi tutur (Hayari & Fatmawati, 2022; Mariana & Fatmawati, 2022). Makna pragmatik tidak dapat dilepaskan dari tujuan penutur dan kondisi sosial interaksi (Leech, 2016). Dalam konteks ini, klasifikasi fungsi *kandoushi* yang dikemukakan oleh Masuoka dan Takubo membagi *kandoushi* ke dalam beberapa kategori fungsional, antara lain *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*, yang masing-masing mencerminkan fungsi emosional, respons interaksional, penarikan perhatian, serta ungkapan sosial (Takashi & Yukinori, 1989). Klasifikasi ini menunjukkan bahwa *kandoushi* memiliki peran yang beragam dalam membangun makna ujaran. Dalam kajian pragmatik, interjeksi dipahami sebagai penanda wacana yang mengandung makna interpersonal dan kontekstual, bukan sekadar unsur gramatikal (Dingemanse, 2024).

Selain fungsi leksikal dan pragmatik, pemaknaan *kandoushi* juga sangat dipengaruhi oleh konteks situasi tutur. Model SPEAKING menjelaskan bahwa unsur-unsur seperti setting, participants, ends, dan norms of interaction berperan penting dalam menentukan makna suatu tuturan (Hymes, 2013). Dengan demikian, analisis *kandoushi* perlu mempertimbangkan relasi penutur dan mitra tutur, tempat terjadinya interaksi, serta tujuan komunikasi agar fungsi pragmatik *kandoushi* dapat dipahami secara utuh.

Penelitian mengenai *kandoushi* telah berkembang dalam berbagai ranah, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang dan kajian pragmatik, namun sebagian besar studi masih menempatkan fungsi *kandoushi* secara parsial dan belum secara konsisten mengaitkannya dengan konteks situasi tutur yang melingkupi penggunaannya. Dalam hal ini, anime memiliki posisi strategis sebagai sumber data linguistik karena merepresentasikan tuturan lisan yang relatif natural, kontekstual, dan beragam, baik dari segi relasi sosial, setting interaksi, maupun tujuan komunikasi antartokoh (Rustanti & Ganesha, 2019). Penelitian berbasis anime menunjukkan bahwa penggunaan *kandoushi* bersifat selektif dan sangat bergantung pada dinamika wacana, seperti tampaknya *aisatsugo* dalam pengelolaan relasi sosial serta *outou* sebagai penanda respons pragmatik dalam percakapan dialogis (Aliana, 2023).

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut umumnya masih berfokus pada pemetaan fungsi secara kategoris, sehingga integrasi antara klasifikasi fungsi *kandoushi* dan analisis konteks situasi tutur secara sistematis masih menyisakan ruang penelitian yang signifikan. Dialog dalam anime dapat dipandang sebagai representasi tuturan lisan yang dikonstruksi secara naratif, tetapi tetap merefleksikan praktik komunikasi sosial tertentu (Berndt, 2014). Oleh karena itu, teks audiovisual seperti anime dapat digunakan sebagai data linguistik selama dianalisis secara kontekstual (Dince et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi *kandoushi* dalam anime *Taishō Otome Otogibanashi* berdasarkan klasifikasi Masuoka



dan Takubo serta menjelaskan konteks situasi penggunaannya berdasarkan teori SPEAKING dari Dell Hymes. Model SPEAKING digunakan untuk mengidentifikasi konteks situasional tuturan, yang menjadi dasar dalam penafsiran makna pragmatik dan fungsi sosial suatu ujaran (Mardiana, 2024).

## **METODE**

Metode penelitian merupakan prosedur sistematis yang digunakan untuk memahami dan memaknai fenomena kebahasaan yang diteliti secara ilmiah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena bertujuan mendeskripsikan dan menafsirkan penggunaan bahasa secara sinkronis sesuai dengan konteks kemunculannya. Pendekatan kualitatif dipandang tepat karena berfokus pada eksplorasi dan pemahaman makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap fenomena sosial atau kemanusiaan (Creswell & Creswell, 2017). Sejalan dengan itu, (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan objek penelitian secara apa adanya berdasarkan situasi dan kondisi yang melingkupinya.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan kebahasaan yang muncul dalam ranah pragmatik, khususnya interjeksi *kandoushi* yang direalisasikan dalam dialog dan monolog tokoh anime *Taishō Otome Otogibanashi*. Anime ini ditayangkan pada tahun 2021 dan menggambarkan kehidupan tokoh Tamahiko dan Yuzuki dalam menghadapi berbagai kesulitan hidup, sehingga menyediakan konteks situasi tutur yang beragam. *Kandoushi* yang muncul dalam tuturan para tokoh dijadikan fokus analisis untuk menjelaskan fungsi dan penggunaannya dalam konteks interaksi.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak yang didukung oleh teknik catat. Metode simak digunakan dengan cara menyimak secara cermat penggunaan bahasa dalam seluruh episode anime yang menjadi sumber data. Dalam penelitian kebahasaan, metode simak digunakan untuk mengamati penggunaan bahasa pada objek yang diteliti secara langsung (Sudaryanto, 1993). Secara operasional, peneliti menyimak dialog dan monolog tokoh secara berulang, kemudian mencatat setiap kemunculan *kandoushi* beserta konteks situasi tuturnya ke dalam tabel klasifikasi data.

Tahap analisis data dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan reduksi data untuk menyaring data yang relevan agar tidak terjadi penumpukan informasi. *Kandoushi* yang telah terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis dan fungsi penggunaannya. Data yang telah dikelompokkan selanjutnya dianalisis secara deskriptif dengan menjelaskan tuturan dan konteks kemunculan *kandoushi* berdasarkan pemahaman pragmatik. Penyajian hasil analisis dilakukan dengan teknik penyajian informal, yaitu melalui uraian kata-kata tanpa menggunakan rumus atau simbol, sehingga makna dan fungsi *kandoushi* dapat dipahami secara jelas dan sistematis (Kesuma & Mastoyo, 2007). Berdasarkan hasil analisis tersebut, ditarik kesimpulan mengenai jenis dan penggunaan *kandoushi* dalam anime *Taishō Otome Otogibanashi*, yang didukung oleh tabel klasifikasi data sebagai penguat temuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis terhadap anime *Taishō Otome Otogibanashi* episode 1–12, ditemukan 12 data *kandoushi* yang memiliki fungsi dan konteks situasi yang berbeda. Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan fungsi pragmatik *kandoushi* menurut Masuoka dan Takubo, serta dianalisis konteksnya menggunakan kerangka SPEAKING dari Dell Hymes. Adapun fungsi *kandoushi* yang ditemukan meliputi:



- (1) *kandoushi* untuk keterkejutan,
- (2) *kandoushi* untuk respons dan pemahaman,
- (3) *kandoushi* untuk menarik perhatian dan memulai tindakan, dan
- (4) *kandoushi* sebagai salam dan ungkapan sosial (*aisatsugo*).

Tabel di bawah ini menunjukkan temuan bahwa *kandoushi* dalam anime *Taishō Otome Otogibanashi* memiliki fungsi emosional, interaksional, dan sosial yang sangat bergantung pada konteks situasi tutur.

No	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Klasifikasi Fungsi	Penutur	Konteks Situasi Tutur	Fungsi Pragmatik
1	ええ？ / え？	<i>Kandou</i> (keterkejutan)	Tamahiko	Situasi privat, tindakan tak terduga di ruang pribadi	Mengekspresikan keterkejutan spontan akibat pelanggaran ekspektasi
2	ええ？	<i>Kandou</i> (keterkejutan)	Tamahiko	Interaksi formal di sekolah dengan mitra tutur belum akrab	Menyatakan rasa heran dan keterkejutan kognitif
3	はいはい	<i>Outou</i> (respons/persetujuan)	Yuzuki	Percakapan informal antar teman	Menyatakan persetujuan dan kesiapan merespons
4	なるほど	<i>Outou</i> (pemahaman)	Tamako	Diskusi teknis di ruang publik (penempelan kertas pengumuman)	Menunjukkan pemahaman terhadap penjelasan mitra tutur
5	その	<i>Outou</i> (pengisi ujaran)	Tamahiko	Situasi tegang dan konfrontatif	Mengulur waktu dan menandai keraguan penutur
6	さあ	<i>Yobikake</i> (ajakan)	Tamahiko	Situasi santai dengan relasi dekat	Menginisiasi tindakan bersama
7	よし	<i>Kandou</i> (kesiapan diri)	Ryou	Situasi kompetitif nonformal	Mengekspresikan tekad dan kesiapan internal
8	じゃ	<i>Aisatsugo</i> (perpisahan)	Ryou	Penutupan interaksi nonformal	Menandai akhir percakapan dan keberangkatan
9	こんにちは	<i>Aisatsugo</i> (salam pertemuan)	Kotori	Pertemuan publik semi-formal	Membuka interaksi sosial secara sopan
10	いつてくる	<i>Aisatsugo</i> (berpamitan)	Tamahiko	Rutinitas domestik	Menandai keberangkatan



					dengan ekspektasi respons
11	ごくろうさま	Aisatsugo (apresiasi kerja)	Tamako	Interaksi formal hierarkis	Mengapresiasi usaha mitra tutur
12	いただきます	Aisatsugo (ritual makan)	Anak	Situasi makan keluarga	Menandai norma budaya sebelum makan

### 1. *Kandoushi* untuk Mengekspresikan Keterkejutan terhadap Keadaan Tidak Terduga (*Kandou*)

Berdasarkan data yang diperoleh, ditemukan 2 data *kandoushi* yang berfungsi mengekspresikan keterkejutan terhadap situasi yang tidak terduga, yaitu *kandoushi* ええ? dan え?.

Data (1)

夕月：入ります。

珠彦：ええ？

夕月：お背中流しませ。

珠彦：え？え？構わないでくれたまえ。

Yuzuki : *Hairimasu.*

Tamahiko : *Ee?*

Yuzuki : *Osenaka nagashimase.*

Tamahiko : *E? E? Kamawanaidekuretae.*

Yuzuki : Aku masuk.

Tamahiko : Eh?

Yuzuki : Biar aku membasuh punggungmu.

Tamahiko : Eh? Eh? Tidak perlu, tolong jangan lakukan itu.

(Episode 1, menit 07:32–07:40)

Konteks

Percakapan terjadi pada pagi hari di kamar mandi rumah Tamahiko. Penutur adalah Tamahiko dan mitra tutur Yuzuki dengan relasi calon pasangan suami istri. Situasi berlangsung secara nonformal dan tatap muka. Yuzuki secara tiba-tiba memasuki kamar mandi dan menawarkan untuk membasuh punggung Tamahiko.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* ええ? dan え? berfungsi sebagai *kandou*, yaitu ekspresi emosi spontan berupa keterkejutan terhadap tindakan mitra tutur yang tidak terduga. Keterkejutan muncul karena pelanggaran ekspektasi situasional dalam ruang privat.

Data (2)

はかる：となりうつってもええかな？

珠彦：ええ？

はかる：ここ、空いてるからさ。



Hakaru : *Tonari utsutte mo ee kana?*

Tamahiko : *Ee?*

Hakaru : *Koko, aiterukarasa.*

Hakaru : Boleh aku duduk di sebelahmu?

Tamahiko : Eh?

Hakaru : Kursi di sini kosong, soalnya.

*(Episode 8, menit 14:34–14:37)*

Konteks

Tuturan terjadi pada siang hari di lingkungan sekolah. Penutur adalah Tamahiko dan mitra tutur Hakaru, seorang murid pindahan. Relasi keduanya belum akrab dan interaksi berlangsung secara formal.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* ええ ? berfungsi sebagai *kandou* yang menunjukkan keterkejutan kognitif penutur terhadap pertanyaan mitra tutur. Berbeda dengan Data (1), keterkejutan pada data ini bersifat ringan dan menandai rasa heran, bukan reaksi emosional yang kuat. Fungsi ini menunjukkan bahwa *kandoushi* tidak hanya menandai reaksi spontan, tetapi juga berfungsi sebagai strategi pragmatik dalam mengelola relasi interpersonal (Asilah & Haryanti, 2023).

## 2. *Kandoushi* untuk Menunjukkan Respons, Persetujuan, dan Pemahaman (*Outou*)

Pada fungsi ini ditemukan 3 data, yaitu はいはい, なるほど, dan その. *Kandoushi* jenis ini berfungsi sebagai respons terhadap ujaran mitra tutur.

Data (3)

友達 : 夕月さん、転んだ。それでね、ここ破けたの。

夕月 : はいはい。後で直してあげる。

Tomodachi : *Yuzuki san, koronda. Sore de ne, koko yabuketa no.*

Yuzuki : *Hai hai. Ato de naoshiteageru.*

Teman : Yuzuki, aku jatuh. Terus bajuku robek di sini.

Yuzuki : Iya, iya. Nanti akan aku perbaiki.

*(Episode 8, menit 14:34–14:37)*

Konteks

Percakapan berlangsung di sekolah pada siang hari antara Yuzuki dan temannya. Situasi nonformal dan bersifat kooperatif.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* はいはい berfungsi sebagai *outou* yang menyatakan persetujuan terhadap mitra tutur. *Kandoushi* ini menunjukkan kesiapan penutur untuk merespons permintaan implisit dan menjaga kelancaran interaksi sosial.

Data (4)

たまこ : もっと上の方へ貼ったほうがよろしいんでは。

珠彦 : ゆずの目線をこのくらいだから。

たまこ : なるほど。

Tamako : *Motto ue no hou e hatta hou ga yoroshiinde wa.*





Tamahiko : *Yuzu no mesen wa kono kurai dakara.*

Tamako : *Naruhodo.*

Tamako : Bukankah sebaiknya ditempel lebih ke atas?

Tamahiko : Soalnya tinggi pandangan Yuzuki hanya sampai segini.

Tamako : Oh, begitu.

*(Episode 11, menit 10:59–11:07)*

Konteks

Percakapan terjadi pada siang hari antara Tamako dan Tamahiko yang memiliki relasi kakak-adik sebelum menempelkan kertas pengumuman. Situasi ujaran ini berlangsung nonformal.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* なるほど berfungsi sebagai *outou* yang menunjukkan pemahaman penutur terhadap penjelasan mitra tutur. *Kandoushi* ini menandai keberhasilan penyampaian informasi dalam interaksi.

Data (5)

綾 : なー、なにまじました見たんだ、てめ！

珠彦 : すまない。その、見きはなかったんだ。

Ryou : *Naa, nani majishita mitan da, teme!*

Tamahiko : *Sumanai. Sono, miruki wa nakattanda.*

Ryou : Hei! Apa sebenarnya yang kamu lihat barusan, hah?!

Tamahiko : Maaf. Itu... aku tidak bermaksud melihatnya.

*(Episode 6, menit 05:19–05:30)*

Konteks

Percakapan berlangsung dalam situasi tegang antara Tamahiko dan Ryou yang belum saling mengenal dengan baik.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* その berfungsi sebagai *outou* berupa pengisi ujaran untuk mencari jawaban. *Kandoushi* ini mencerminkan keraguan penutur serta strategi pragmatik untuk merespons tekanan dari mitra tutur.

### **3. *Kandoushi* untuk Menarik Perhatian dan Memulai Tindakan (*Yobikake / Kandou*)**

Pada fungsi ini ditemukan 2 data, yaitu さあ dan よし.

Data (6)

夕月 : ねえ、珠彦様。

珠彦 : さあ、行こう。

Yuzuki : *Nee, Tamahiko sama.*

Tamahiko : *Saa, ikou.*



Yuzuki : Hei, Tuan Tamahiko.

Tamahiko : Ayo, kita pergi.

(Episode 2, menit 11:49–11:59)

Konteks

Percakapan terjadi saat Tamahiko dan Yuzuki sebagai pasangan calon suami-istri sedang berjalan-jalan di Tokyo dalam suasana santai.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* さあ berfungsi sebagai *yobikake*, yaitu untuk menarik perhatian mitra tutur sekaligus menginisiasi tindakan bersama.

Data (7)

亮太郎 : 姉ちゃん、林までかけこしよよう。

綾 : いいよ。よし、負けないよ。

Ryoutarou : *Nee chan, hayashi made kakekko shiyou yo.*

Ryou : *Ii yo. Yoshi, makenai yo.*

Ryoutarou : Kak, ayo lomba lari sampai hutan.

Ryou : Boleh. Oke, aku tidak akan kalah.

(Episode 7, menit 07:38–07:51)

Konteks

Percakapan berlangsung pada sore hari antara Ryou sebagai kakak dan adiknya Ryoutarou dalam suasana nonformal bermain adu lari.

Analisis Fungsi

*Kandoushi* よし berfungsi mengekspresikan kesiapan dan tekad penutur untuk memulai suatu tindakan. *Kandoushi* ini menunjukkan motivasi internal penutur.

#### 4. *Kandoushi* sebagai Salam dan Ungkapan Sosial (*Aisatsugo*)

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan 5 data *kandoushi* yang berfungsi sebagai *aisatsugo*, yaitu *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan salam pertemuan, perpisahan, berpamitan, ungkapan terima kasih atas usaha, serta salam sebelum makan. *Kandoushi* jenis ini tidak berfungsi mengekspresikan emosi spontan, melainkan berperan sebagai penanda norma sosial dan kebiasaan budaya dalam interaksi masyarakat Jepang.

Data (8)

綾 : ああ、楽しかった。じゃ、そういうことで用も済んだし。あたし帰るね。

珠彦 : はあ？ 待って、僕のキャラメルの瓶どうしてくれる。

Ryou : *Aa, tanoshikatta. Jaa, sou iu koto de you mo sundashi. Atashi kaeru ne.*

Tamahiko : *Haa? Matte, boku no kyarameru no bin doushite kureru.*

Ryou : Ah, seru juga tadi. Kalau begitu urusanku sudah selesai. Aku pulang, ya.

Tamahiko : Hah? Tunggu, bagaimana dengan botol karamelnya?

(Episode 5, menit 19:08–19:18)





### Konteks

Percakapan terjadi pada malam hari di rumah Tamahiko. Penutur adalah Ryou dan mitra tutur Tamahiko. Relasi keduanya tidak akrab dan interaksi berlangsung secara nonformal. Setelah menyelesaikan urusannya, Ryou menyatakan akan pulang.

### Analisis Fungsi

*Kandoushi* じゃ berfungsi sebagai *aisatsugo* yang menyatakan salam perpisahan. *Kandoushi* ini digunakan untuk menandai penutupan interaksi dan transisi dari percakapan menuju tindakan meninggalkan tempat. Penggunaan じゃ menunjukkan fungsi pragmatik sebagai penanda akhir wacana, bukan sebagai ekspresi emosional.

### Data (9)

ことり：こんにちは。白鳥ことりです。 本日はこのあいたくさん集まってくれて、ほんまにありがとうございます。

男の子：ことりちゃんー。

Kotori : *Konnichiwa. Shiratori Kotori desu. Honjitsu wa kono aita takusan atsumatte kurete, honma ni arigatou gozaimasu.*

Otoko no ko : *Kotori-chan!*

Kotori : Selamat siang. Saya Shiratori Kotori. Terima kasih banyak karena hari ini sudah berkumpul begitu banyak.

Anak laki-laki : Kotori!

(Episode 8, menit 07:46–07:56)

### Konteks

Tuturan berlangsung pada siang hari di ruang publik desa. Penutur adalah Kotori dan mitra tutur adalah para penggemarnya, termasuk anak-anak desa. Interaksi berlangsung secara tatap muka dalam suasana semi-formal.

### Analisis Fungsi

*Kandoushi* こんにちは berfungsi sebagai *aisatsugo* untuk menyatakan salam pertemuan. *Kandoushi* ini menandai pembukaan interaksi sosial dan menunjukkan sikap sopan penutur kepada mitra tutur. Penggunaan こんにちは merefleksikan norma kesantunan bahasa Jepang dalam situasi pertemuan publik (Merlina & Leksmana, 2025).

### Data (10)

珠彦：大丈夫だよ、ゆず。じゃ、いってくる。

夕月：いってらっしゃいませ。

Tamahiko : *Daijoubu da yo, Yuzu. Jaa, ittekuru.*

Yuzuki : *Itterasshaimase.*

Tamahiko : Tidak apa-apa, Yuzu. Baiklah, aku berangkat.

Yuzuki : Hati-hati di jalan.

(Episode 8, menit 10:20–10:26)

### Konteks

Percakapan terjadi pada pagi hari di rumah sebelum Tamahiko berangkat ke sekolah. Penutur



adalah Tamahiko dan mitra tutur Yuzuki dengan relasi calon pasangan suami istri. Situasi berlangsung nonformal dan tatap muka.

#### Analisis Fungsi

*Kandoushi* いくつくる berfungsi sebagai *aisatsugo* yang menyatakan ungkapan berpamitan saat meninggalkan rumah. *Kandoushi* ini tidak bermakna leksikal “pergi” semata, tetapi memiliki fungsi sosial sebagai penanda keberangkatan yang mengharapkan respons balik yakni いくつてらっしゃい sebagai bentuk persalaman. Fungsi ini menunjukkan pola interaksi ritual dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

#### Data (11)

キャリア : お嬢様、お荷物運び終わりました。

たまこ : ああ、ごくろうさま。これを駄賃よ。

Kuria : *Ojou-sama, onimotsu hakobi owarimashita.*

Tamako : *Aa, gokurousama. Kore o dachin yo.*

Kurir : Nona, barang-barangnya sudah selesai dibawa.

Tamako : Ah, terima kasih atas kerja kerasnya. Ini upahnya.

(Episode 2, menit 02:16–02:30)

#### Konteks

Percakapan terjadi pada siang hari di rumah Tamahiko. Penutur adalah Tamako dan mitra tutur adalah kurir pembawa barang. Relasi bersifat formal dan situasi berlangsung secara profesional.

#### Analisis Fungsi

*Kandoushi* ごくろうさま berfungsi sebagai *aisatsugo* untuk menyatakan ucapan terima kasih atas usaha atau kerja keras mitra tutur. *Kandoushi* ini mencerminkan hierarki sosial dan etika kerja dalam budaya Jepang, yang mengungkapkan bentuk apresiasi sebagai bagian penting dari interaksi formal.

#### Data (12)

子供 : いただきます。

父 : どうだ、美味しいか？

子供 : ん、とても。

Kodomo : *Itadakimasu.*

Chichi : *Dou da, oishii ka?*

Kodomo : *N, totemo.*

Anak : Selamat makan.

Ayah : Bagaimana, enak?

Anak : Iya, enak sekali.

(Episode 2, menit 18:08–18:19)

#### Konteks

Tuturan terjadi pada siang hari dalam konteks keluarga saat makan bersama. Penutur adalah



seorang anak kecil dan mitra tutur adalah orang tuanya. Situasi berlangsung secara formal-ritual dalam konteks budaya.

#### Analisis Fungsi

*Kandoushi* いただきます berfungsi sebagai *aisatsugo* yang menyatakan salam sebelum makan. *Kandoushi* ini merepresentasikan nilai budaya Jepang berupa rasa syukur sebelum mengonsumsi makanan. Fungsinya bersifat ritual dan tidak dapat dipisahkan dari norma sosial serta kebiasaan kolektif masyarakat Jepang.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *kandoushi* dalam anime *Taishō Otome Otogibanashi* tidak hanya berfungsi sebagai penanda ekspresi emosional, tetapi juga sebagai perangkat pragmatik yang berperan penting dalam membangun interaksi, relasi sosial, dan alur komunikasi antartokoh. *Kandoushi* yang ditemukan merealisasikan empat fungsi utama, yaitu *kandou*, *outou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*, yang masing-masing berkontribusi dalam mengekspresikan keterkejutan, merespons ujaran mitra tutur, menginisiasi tindakan, serta menegaskan norma sosial melalui salam dan ungkapan ritual. Fungsi-fungsi tersebut tidak bersifat tetap, melainkan dibentuk oleh konteks situasi tutur, termasuk relasi penutur dan mitra tutur, setting interaksi, serta tujuan komunikasi, sehingga satu bentuk *kandoushi* dapat menunjukkan fungsi pragmatik yang berbeda dalam situasi yang berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *kandoushi* mencerminkan keterkaitan dinamis antara bahasa, konteks sosial, dan budaya dalam komunikasi bahasa Jepang. Melalui media anime, *kandoushi* tampil sebagai unsur linguistik yang merepresentasikan praktik komunikasi lisan yang autentik dan kontekstual, sekaligus memperlihatkan potensi anime sebagai sumber data yang relevan dalam kajian pragmatik dan pembelajaran bahasa Jepang berbasis wacana.

### Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji *kandoushi* dengan memperluas sumber data, baik pada genre anime yang berbeda maupun pada data bahasa lisan autentik lainnya, seperti percakapan sehari-hari atau drama televisi, untuk memperoleh gambaran fungsi *kandoushi* yang lebih komprehensif. Selain itu, bagi pengajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pragmatik, khususnya untuk memperkenalkan penggunaan *kandoushi* secara kontekstual dalam komunikasi lisan, sehingga pembelajar tidak hanya memahami bentuk, tetapi juga fungsi dan situasi penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliana, R. (2023). Analisis Fungsi Dan Makna Kandoushi Yang Menyatakan Outou Pada Anime Oshi No Ko (Kajian Pragmatik). *WIDAI Japanese Journal*, 3(1), 23–31.
- Asilah, N., & Haryanti, P. (2023). Penggunaan Kandoushi Kandou Dalam Manga Kakkou No Iinazuke Volume 1-7. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 175–184.
- Berndt, J. (2014). Considering manga discourse: Location, ambiguity, historicity. In *Japanese Visual Culture* (pp. 295–310). Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dince, M. N., Mujani, S., & Mashuri, M. (2024). Exploring Japanese cultural representation





- in anime: A linguistic analysis of One-Piece Wano Kuni arc. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 4(2), 189–200.
- Dingemanse, M. (2024). Interjections at the heart of language. *Annual Review of Linguistics*, 10(1), 257–277.
- Hayari, R., & Fatmawati. (2022). Kesantunan Tuturan Dalam Kolom Komentar Akun Twitter Felixsiau. *Linguistik Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/linguistik.v7i2.1-8>
- Hymes, D. (2013). *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. Routledge.
- Kesuma, T. M. J., & Mastoyo, T. (2007). Pengantar (metode) penelitian bahasa. *Yogyakarta: Carasvatibooks*.
- Leech, G. N. (2016). *Principles of pragmatics*. Routledge.
- Mardiana, R. (2024). The Importance Of Pragmatic Knowledge And Competence In Maintaining Communication. *Lingua*, 20(1), 123–136.
- Mariana, S., & Fatmawati. (2022). Kesantunan Tuturan Penolakan Pada Budaya Masyarakat Batak Di Desa Air Jamban Kecamatan Mandau. *Linguistik Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/linguistik.v7i2.29-39>
- Merlina, T., & Leksmana, K. K. (2025). Politeness Strategies Instagram Account @bdg.dukcapil In Responding to Comments. *Linguistik Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31604/linguistik.v10i2.240-249>
- Rezza, A. (2023). *Kandoushi Pada Tuturan Pelanggan Dalam Serial Drama Izakaya Bottakuri*. Universitas Nasional.
- Rustanti, N., & Ganesha, P. P. (2019). Interjeksi (Kandoushi) Dalam pendidikan bahasa Jepang (kajian pragmatik). *Textura*, 6, 114.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis* (Vol. 64). Duta Wacana University Press.
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1(11).
- Sutedi, D. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung. Humaiora Utama Press.
- Takashi, M., & Yukinori, T. (1989). Kiso Nihongo Bunpou. *Tokyo: Kuroshio Shuppan*.