

INTERJECTION IN THE ReLIFE ANIME

Mirha Yulinda, Hana Nimashita, Sri Wahyu Widiati

Mirha_yulinda@yahoo.com, hana_nimashita@yahoo.co.id, SW_widiati@yahoo.com

Number Phone: 081267767847

Japanese Language Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University

Abstract: *This study examines the interjection in the ReLIFE anime. Words or expressions which are inserted into a sentence to convey surprise, strong emotion or to gain attention is called interjection. The purpose of this research is to describe the function and context of using interjection in the ReLIFE anime. This thesis examines function of interjection and the use of interjection based on Iwabuchi Tadasu's theory and speech components by Hymes. The data of this research consist of 16 conversations which were taken from ReLIFE's anime. They were analyzed with qualitative descriptive method to describing the data. The result are (1) found 16 interjection were used to express happiness, surprise, confusion, disbelief and upset, to call, to ask attention, to starting a conversation, to express approval, disapproval, rejection and denial (2) Interjections are used in informal situation and used by the speaker who have close relationship with the listener .*

Keywords: *interjection, function, speech components, pragmatics.*

INTERJEKSI DALAM ANIME *ReLIFE*

Mirha Yulinda, Hana Nimashita, Sri Wahyu Widiati

Mirha_yulinda@yahoo.com, hana_nimashita@yahoo.co.id, SW_widiati@yahoo.com

Number Phone: 081267767847

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini mengkaji tentang interjeksi yang terdapat dalam anime *ReLIFE*. Kata atau ungkapan yang dimasukkan ke dalam kalimat untuk menyampaikan rasa terkejut, emosi yang kuat atau untuk mendapatkan perhatian disebut dengan interjeksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fungsi dan konteks penggunaan interjeksi pada anime *ReLIFE*. Tesis ini mengkaji fungsi-fungsi interjeksi dan penggunaan interjeksi berdasarkan teori Iwabuchi Tadasu dan komponen tutur oleh Hymes. Data penelitian ini terdiri dari 16 percakapan yang diambil dari anime *ReLIFE*. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah (1) menemukan 16 interjeksi yang digunakan untuk mengungkapkan kebahagiaan, keterkejutan, kebingungan, ketidakpercayaan dan rasa kesal, untuk meminta perhatian, memulai percakapan, untuk mengungkapkan persetujuan, ketidaksetujuan, penolakan dan penyangkalan (2) Interjeksi digunakan dalam situasi informal dan digunakan oleh penutur kepada mitra tutur yang memiliki hubungan dekat.

Kata kunci : *interjeksi, fungsi, komponen tutur, pragmatik*

PENDAHULUAN

Komunikasi pada setiap bahasa dapat ditemui beberapa ungkapan yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan sebuah gagasan dalam menuangkan ide maupun pikiran. Setiap orang melakukan berbagai cara untuk dapat mengutarakan pikiran dan perasaan mereka agar lawan bicara dapat mengerti apa yang ingin dikemukakannya. Terkadang dalam berkomunikasi, mimik dan gestur tubuh tidaklah cukup agar seseorang memahami apa yang ingin penutur sampaikan dan penutur rasakan, oleh sebab itu penutur menggunakan alat komunikasi yaitu bahasa.

Pada percakapan dalam kehidupan sehari-hari terkadang kita menggunakan kata seru *eh*, *hey*, *wah* dan kata seru lainnya sebagai spontanitas untuk mengekspresikan perasaan kita terhadap sesuatu. Hal itu merupakan salah satu fungsi dari bahasa yaitu fungsi emotif. Seperti yang dijelaskan oleh Roman Jakobson (1960) bahwa fungsi bahasa terdiri dari fungsi emotif, referensial, konatif, fatis, puitis dan metalinguistik. Berdasarkan fungsi-fungsi yang tersebut, fungsi emotif adalah fungsi bahasa dari ujaran yang memberikan penekanan atau pusat perhatian kepada keadaan sang penutur.

Kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan dalam bahasa Indonesia disebut dengan kata seru atau interjeksi. Pengungkapan atau pemilihan interjeksi berhubungan erat dengan keadaan emosional si penutur. Untuk memperkuat rasa hati seperti rasa kagum, sedih, heran, dan lain lain, penutur memakai kata tertentu di samping kalimat yang mengandung makna pokok yang dimaksud. Bahasa Jepang juga mengenal ungkapan-ungkapan untuk menyatakan dan mengekspresikan perasaan. Sebagaimana diketahui bahwa orang Jepang terkenal dengan pribadi yang ekspresif. Ciri paling mencolok dari orang Jepang adalah bagaimana mereka menunjukkan rasa suka, sedih, terkejut dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat kita lihat dalam *dorama-dorama* Jepang maupun *anime*, bagaimana mereka mengekspresikan perasaan mereka melalui kata-kata. Dalam bahasa Jepang, kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan atau interjeksi disebut dengan istilah *kandoushi*.

Kata seru atau interjeksi adalah ungkapan yang digunakan untuk menunjukkan atau menggambarkan perasaan seseorang seperti rasa terkejut, rasa sedih, rasa senang, rasa takut dan lain sebagainya. Hal ini berdasarkan pendapat Shimizu Yoshiaki (2000:50), sesuai dengan huruf yang dipakai untuk menuliskannya, di dalam interjeksi terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Interjeksi merupakan jenis kata yang diletakkan di awal kalimat sebagai kata yang dapat berdiri sendiri walaupun masih terlihat hubungannya dalam kalimat itu. Kata yang diungkapkan secara langsung yang mengungkapkan impresi, seruan, larangan, ajakan, panggilan, jawaban dan lain-lain.

Interjeksi banyak ditemui dalam wacana lisan maupun tulisan yang berbentuk percakapan dan dalam kalimat informal. Dalam peristiwa komunikasi secara lisan, dapat dilihat bahwa wacana sebagai proses komunikasi antar penyapa dan pesapa, sedangkan dalam komunikasi secara tulis, wacana terlihat sebagai hasil dari pengungkapan ide atau gagasan penyapa. Salah satu jenis wacana sesuai pemakaiannya adalah wacana percakapan. Wacana percakapan merupakan interaksi komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih dalam mencapai tujuan tuturan. Akan tetapi, percakapan lebih dari sekedar pertukaran informasi (Ismari, 1995: 3). Mereka yang mengambil bagian dan masuk ke dalam proses percakapan tersebut, asumsi-asumsi, dan harapan-harapan mengenai percakapan, bagaimana percakapan tersebut berkembang, dan jenis kontribusi

yang diharapkan dibuat oleh mereka. Mereka dalam hal ini akan saling berbagi prinsip-prinsip umum yang akan memudahkan dalam menginterpretasikan ujaran-ujaran yang dihasilkan.

Sebuah wacana merupakan hasil dari gagasan dan perasaan penutur, oleh karena itu tindak tutur digunakan sebagai suatu media untuk mewakili kondisi emosi yang sedang dirasakan penutur. Dalam tuturan, interjeksi biasanya muncul secara spontan disertai dengan mimik, ekspresi wajah, sikap dan tingkah laku yang dipengaruhi oleh emosi yang dirasakan penutur. Berikut ini adalah contoh interjeksi pada wacana percakapan dalam sebuah anime yang berjudul *Re-LIFE* :

- (1) Kaizaki : *Hee, ni jyu hachi metoru?! Ikinari kiroku da sugidarou wa Asaji-kun. Kata ii no na.*
 Haa?! 28 meter?! Asaji memulai rekornya terlalu tinggi. Badannya bagus sih..

Asaji : *A, arigatou.*
 Terima kasih.

Pada percakapan di atas terdapat interjeksi “*hee*” yang memiliki fungsi sebagai bentuk ekspresi dari rasa terkejut. Hal tersebut dilatarbelakangi Asaji yang dapat meraih nilai tinggi pada olahraga lempar bola. Kaizaki yang melihat lembaran nilai olahraga milik Asaji menilai hal itu cukup sulit untuk dilakukan oleh kebanyakan orang dan membuatnya merasa terkejut dan tidak percaya pada kemampuan Asaji. Tuturan “*ni jyu hachi metoru?!...*” diungkapkan sebagai bentuk dari rasa tidak percaya yang diperlihatkan Kaizaki setelah melihat lembar nilai Asaji tersebut. Oleh karena itu kehadiran interjeksi “*hee*” merupakan bentuk penekanan untuk menguatkan ekspresi dari rasa terkejut tersebut. Interjeksi “*hee*” memiliki fungsi yang bermacam-macam yaitu dapat digunakan untuk mengekspresikan rasa terkejut, heran, dan kagum. Hal tersebut dapat dilihat dari situasi dan bagaimana interjeksi “*hee*” tersebut digunakan dan kata yang mengikutinya. Pada percakapan di atas interjeksi “*hee*” diikuti tuturan “*ni jyu hachi metoru?!...*” yang merupakan ungkapan ketidakpercayaan sehingga fungsi interjeksi “*hee*” sebagai ekspresi terkejut. Meskipun kata “*hee*” pada kalimat tersebut dihilangkan, akan tetap menghasilkan kalimat yang berterima dan tidak mengubah maksud tuturan. Namun kesan yang dihasilkan akan berbeda bila kalimatnya disertai dengan interjeksi. Dari contoh tersebut dapat terlihat bahwa interjeksi digunakan disamping kalimat yang mengandung makna pokok yang dimaksud dan berfungsi untuk memperkuat rasa hati, jadi tidak hanya menyatakan suatu fakta tetapi juga mengekspresikan rasa hati si pembicara terhadap fakta tersebut.

Penggunaan interjeksi tentu saja dibedakan berdasarkan konteks terjadinya tuturan. Konteks diantaranya meliputi siapa peserta tutur, tempat terjadinya tuturan, tingkat keformalan, dan lain-lain (Maharani, 2015). Dalam bahasa Jepang terdapat berbagai macam jenis interjeksi serta fungsinya yang beragam pula. Makna dan fungsinya tergantung pada konteks tuturan dan pada situasi bagaimana interjeksi tersebut digunakan dalam tuturan. Oleh karena itu interjeksi tidak hanya diterjemahkan secara leksikal. Makna dan fungsi dari interjeksi akan lebih jelas jika dilengkapi dengan kalimat yang mengikuti interjeksi tersebut. Satu ekspresi dapat dituturkan dan diwakilkan oleh berbagai kata. Untuk lebih memahami makna dan fungsi masing-masing interjeksi diperlukan konteks agar jelas perbedaan penggunaannya. Dalam

penelitian ini, untuk dapat memahami jenis, fungsi dan bagaimana penggunaan suatu interjeksi yang disampaikan dalam tuturan diperlukan analisa kontekstual dari penggunaan interjeksi dalam percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teori Iwabuchi Tadasu untuk mengklasifikasikan fungsi-fungsi interjeksi dan menggunakan teori komponen tutur yang dipaparkan oleh Hymes untuk mengidentifikasi penggunaan interjeksi.

Interjeksi biasanya digunakan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulisan yang berbentuk percakapan. Dalam hal ini karya sastra seperti novel, film dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai bahan penelitian untuk dapat memahami makna dan fungsi interjeksi dalam suatu tuturan. Fenomena penggunaan interjeksi di kalangan masyarakat dalam situasi informal terutama di kalangan remaja salah satunya dapat dilihat pada anime *ReLIFE*. *ReLIFE* merupakan anime musim panas 2016 yang populer di Jepang. Anime ini diadaptasi dari *Manga ReLIFE* yang mendapatkan peringkat 8 dalam kategori seri *manga* baru dengan penjualan terbaik di Jepang dan juga seri tersebut mendapatkan peringkat ke 6 di toko buku *online* Jepang yaitu *Honya Club*. Dengan latar belakang cerita mengenai kehidupan anak-anak sekolah di Jepang, serta sifat tokoh utama yang ekspresif dan banyaknya konflik yang dibawa oleh masing-masing tokoh pada anime *ReLIFE* menyebabkan banyaknya penggunaan interjeksi dalam anime tersebut.

Pada bahasa tulisan, penggambaran emosi dari penulis pada novel dapat berbeda hasilnya dengan penggambaran emosi yang di tangkap oleh pembaca. Hal ini karena novel digambarkan secara non visual dan pembaca dapat menggambarkan emosi secara bebas dan berbeda-beda. Melalui audio visual, intonasi bicara, emosi serta gambaran ekspresi si penutur dalam berkomunikasi dapat terlihat jelas ketika menggunakan interjeksi, sehingga dengan melalui audio visual memudahkan peneliti untuk menganalisis fungsi interjeksi melalui konteks dan situasinya. Berdasarkan pemaparan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang fungsi dan konteks penggunaan interjeksi dalam bahasa Jepang yang terdapat dalam anime yang berjudul *ReLIFE*.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan teknik simak catat untuk pengumpulan data dengan menyimak dan mencatat percakapan-percakapan yang mengandung interjeksi dalam anime *ReLIFE*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teori Iwabuchi Tadasu untuk mengklasifikasikan 4 fungsi interjeksi yaitu fungsi impresi, fungsi panggilan, fungsi jawaban dan salam. Selanjutnya penggunaan interjeksi dalam percakapan tersebut akan dijelaskan secara rinci menggunakan teori komponen tutur menurut Hymes (1964).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil 16 data yang analisis diketahui bahwa fungsi-fungsi interjeksi yang terdapat dalam anime *ReLIFE* ada 4, yaitu 5 data mewakili fungsi impresi, 5 data mewakili fungsi panggilan, 4 data mewakili fungsi jawaban dan 2 data mewakili fungsi

salam. Komponen tutur yang terdapat pada setiap percakapan terdiri dari 6 komponen yang berbeda-beda dari segi pembicara, pendengar, topik, latar tempat dan waktu, gaya bahasa dan kejadian, namun memiliki 2 komponen yang sama pada bagian penghubung dan bentuk pesan.

Analisis Data 1

Situasi :

Di tengah perjalanan menuju ke sekolah, Kaizaki tidak sengaja bertemu dengan Hishiro. Hishiro yang tidak biasanya memulai percakapan terlebih dahulu menyapa Kaizaki ketika melalui jalan yang sama menuju ke sekolah. Hal tersebut merupakan hal aneh bagi Kaizaki namun dia senang dengan perubahan diri pada Hishiro.

Hishiro	: <i>Ohayou gozaimasu.</i> Selamat pagi.
Kaizaki	: <i>Ohayou.</i> Pagi. <i>Mezurashii ne. Hishiro-san kara koe kakete kureru nante.</i> Tumben kau yang menyapa terlebih dahulu.
Hishiro	: <i>Sou desuka.</i> Benarkah. <i>Nan desuka niya-niya to? Kimochi warui.</i> Kenapa kau senyum-senyum? Menjijikkan.
Kaizaki	: <i>Kimoi ?!</i> Jijik ?! <i><u>Are?</u> He-a gomu nanka atarashii.</i> Lho? Apa ikat rambutmu baru?
Hishiro	: <i>Hai, Kariu-san to Tamarai-san ni itadakimashita. Senjitu no orei da to.</i> Ya, Kariu dan Tamarai yang memberikannya. Sebagai ucapan terima kasih kemarin.

Analisis :

1. Fungsi

Pada percakapan di atas terdapat interjeksi *are* yang diucapkan oleh Kaizaki. Interjeksi *are* dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai “wah!” “wow!” “astaga” “oh” “aduh”. *Are* merupakan interjeksi dalam ragam bahasa pria yang memiliki fungsi *kandou* yaitu untuk mengungkapkan atau mengekspresikan perasaan. *Are* biasanya digunakan untuk mewakili perasaan terkejut, heran ataupun kagum terhadap sesuatu. Pada percakapan di atas, interjeksi *are* dituturkan oleh Kaizaki untuk mengekspresikan rasa heran dikarenakan Hishiro mengenakan ikat rambut yang berbeda dari biasanya. “*Are? He-a gomu nanka atarashii*” kalimat yang mengikuti interjeksi *are* tersebut menekankan perasaan heran Kaizaki setelah melihat ikat rambut Hishiro yang tidak pernah ia lihat sebelumnya. Dengan demikian fungsi *are* pada percakapan di atas adalah

fungsi *kandou* untuk mengekspresikan rasa heran terhadap sesuatu.

2. Komponen tutur

Komponen tutur dari percakapan di atas yaitu Kaizaki sebagai pembicara (*advesser*) dan Hishiro sebagai pendengar (*advesse*). Hubungan antara Kaizaki dan Hishiro adalah teman sekelas di SMA Aoba. Topik (*topic*) pada percakapan ini adalah mengenai ikat rambut yang dikenakan Hishiro. Kaizaki melihat ikat rambut Hishiro berbeda dari ikat rambut yang biasa dipakai Hishiro. Hishiro pun memberikan penjelasan bahwa ikat rambut tersebut merupakan hadiah dari sahabat-sahabat barunya yaitu Rena dan Tamarai karena telah mendamaikan mereka berdua. Latar tempat dan waktu (*setting*) dari percakapan ini adalah pada pagi hari di jalan menuju sekolah. Pada situasi ini Hishiro secara kebetulan bertemu dengan Kaizaki di tengah perjalanan menuju ke sekolah, Hishiro kemudian mengawali percakapan dengan menyapa Kaizaki. Kaizaki memperhatikan bahwa ada sesuatu yang berbeda pada Hishiro pagi itu. Kaizaki merasa heran dengan sikap Hishiro yang biasanya kaku menyapa Kaizaki terlebih dahulu.

Dialek atau ragam bahasa (*code*) yang digunakan pada percakapan ini adalah ragam bahasa formal dan non formal. Hal ini dilihat dari bahasa yang digunakan Hishiro dengan menggunakan pola kalimat *masu*, *mashita* dan *desu* di beberapa dialog percakapan. Sedangkan ragam bahasa informal digunakan oleh Kaizaki dilihat dari beberapa penggunaan bahasa kalangan remaja (*wakamono kotoba*) contohnya *kimoi* berarti “jijik” dan *are* yang memiliki arti “lho?”, selain itu tidak adanya penggunaan pola kalimat *masu* dan *desu* pada dialog Kaizaki. Kejadian (*event*) dari percakapan ini adalah berupa pertanyaan mengenai ikat rambut yang dikenakan Hishiro sebagai inti topik dalam percakapan yang terjadi.

Analisis Data 2

Situasi :

Saat ujian akan berlangsung, ibu Amatsu mendatangi meja Kaizaki dan memeriksa tas milik Kaizaki. Ibu Amatsu kemudian menemukan sebungkus rokok di dalam tas Kaizaki dan memerintahkan Kaizaki untuk menemuinya di ruang guru setelah pulang sekolah. Murid-murid lain di kelas terkejut atas apa yang baru saja mereka saksikan dan tidak menyangka bila Kaizaki yang baru saja pindah sekolah ke SMA Aoba berani membawa sebungkus rokok di hari pertama ia masuk kelas.

- Murid A : *Furyou na no?*
Berandalan?
- Murid B : *Igai~*
Ga nyangka~
- Murid C : *Tenkousei kowaii na.*
Murid pindahan itu seram ya.
- Kaizaki : *Sa...saikaku da sonichi kara. Tsuuka konna sarashimono mitai na.*
Hari pertama yang buruk sekali. Sudah seperti anak berandalan saja.
- Oga : ***Moshi-moshi.*** *Daijyoubu? Tori aezu kore ushiro ni mo shitakunnai*

- kana?*
 Halo? Baik-baik saja? Yang penting, bisa kau bagikan ini ke murid dibelakangmu?
- Kaizaki : *Hai.*
 Ya.
- Oga : *Oi ! Jibun no bun ! Jibun no bun!*
 Hei ! Untukmu sendiri belum kau ambil!
- Kaizaki : *Ah, sumimasen!*
 Ah, maaf.

Analisis :

1. Fungsi

Berdasarkan percakapan di atas terdapat interjeksi *moshi-moshi* yang disampaikan Oga kepada Kaizaki. *Moshi-moshi* dapat diartikan sebagai “hai” “halo” dalam bahasa Indonesia menurut kamus *Kenji Matsuura* (2005:663). Sudjianto memasukkan *moshi-moshi* sebagai jenis interjeksi yang memiliki fungsi untuk menyatakan *yobikake* atau panggilan. Pada percakapan ini Oga menggunakan interjeksi *moshi-moshi* untuk memanggil Kaizaki yang tengah melamun saat dibagikan lembaran soal ujian. Hai ini dikarenakan Kaizaki tidak segera memberikan respon ketika Oga mengoper kertas ujian dihadapan Kaizaki untuk dibagikan kepada teman-teman lainnya yang duduk di belakang Kaizaki. Dengan demikian, fungsi interjeksi *moshi-moshi* digunakan sebagai kata seru untuk menarik atau meminta perhatian lawan bicara.

2. Komponen tutur

Pada percakapan di atas dapat di paparkan konteksnya yaitu Oga sebagai pembicara (*advesser*) dan Kaizaki sebagai pendengar (*advesse*). Kaizaki dan Oga memiliki hubungan sebagai teman sekelas di SMA Aoba. Tidak ada topik (*topic*) khusus pada percakapan ini. Oga menuturkan interjeksi *moshi-moshi* sambil menanyakan keadaan Kaizaki setelah mendapat teguran dari bu Amatsu dan meminta Kaizaki untuk membagikan lembar soal kepada murid-murid lainnya yang berada di belakang. Latar tempat dan waktu (*setting*) dari percakapan ini adalah pada pagi hari di kelas ketika ujian akan segera berlangsung. Situasi diawali dengan Oga yang memanggil Kaizaki ketika Kaizaki tengah meratapi nasib setelah mendapat kesan buruk di hari pertama Kaizaki memulai sekolahnya.

Dialek atau ragam bahasa (*code*) yang digunakan pada percakapan ini adalah ragam bahasa non formal. Hal ini dilihat dari tidak adanya penggunaan pola kalimat *masu* atau *desu* di setiap akhir kalimat percakapan baik dari yang di tuturkan Kaizaki maupun Oga. Kejadian (*event*) yang terkandung dalam percakapan ini adalah perintah kepada Kaizaki untuk membagikan lembar soal ujian.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dari 16 interjeksi yang di data, fungsi interjeksi yang digunakan dalam anime *ReLIFE* meliputi sebagai a.) bentuk pengaruh emosi untuk mengekspresikan perasaan ketika terkejut, heran, kesal, senang, b.) bentuk panggilan untuk memanggil, menghimbau, meminta perhatian, c.) sebagai bentuk respon jawaban untuk menyetujui, menyanggah, menolak, mengiyakan, dan d.) untuk memberi salam. Berdasarkan komponen tutur dalam percakapan yang mengandung interjeksi, interjeksi digunakan dalam situasi informal, kapan saja, dimana saja, dan kepada siapa saja seperti sesama laki-laki atau sesama perempuan, atau dari laki-laki ke perempuan ataupun sebaliknya.

Rekomendasi

Peneliti melakukan penelitian terhadap interjeksi berdasarkan teori Iwabuchi Tadasu (1989) untuk mengklasifikasikan fungsi-fungsi interjeksi dan menggunakan analisis pragmatik dengan mempertimbangkan komponen tutur yang dipaparkan oleh Hymes (1964) untuk menganalisis penggunaan interjeksi yang terdapat dalam percakapan dalam anime *ReLIFE*. Pada penelitian ini peneliti mengkaji interjeksi dalam bahasa Jepang berdasarkan fungsinya secara keseluruhan. Peneliti berharap agar penelitian yang berhubungan dengan interjeksi selanjutnya mengkaji lebih dalam lagi dengan membahas sebuah novel ataupun film yang mengandung satu fokus dari interjeksi yang ada agar pembaca dapat memahami secara spesifik makna dari setiap interjeksi. Misalnya pada interjeksi fungsi impresi (*kandou*), terdapat beberapa interjeksi yang bermakna ganda dan digunakan di beberapa situasi. Salah satu contoh yaitu interjeksi “*ara*” yang dapat digunakan ketika terkejut, ketika heran, digunakan untuk mengejek dan sebagainya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya penelitian lain yang membahas mengenai interjeksi dalam bahasa Jepang secara lebih spesifik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam pembuatan jurnal ini dan sumber-sumber yang digunakan penulis sebagai referensi dalam penelitian ini.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada Hana Nimashita, S.S, M.A *sensei* selaku dosen pembimbing I dan Sri Wahyu Widiati, S.S, M.Pd *sensei* selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan membimbing selama pengerjaan jurnal ini. Selanjutnya, seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, keluarga tercinta yang telah mendukung penuh serta seluruh angkatan 2012 yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2007. *Linguistik Umum*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ahmad Dahidi dan Sudjianto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Jakarta.
- Dedi Sutedi. 2008. *Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang*. Humaniora. Bandung.
- Hamid Hasan Lubis. 1991. *Analisis Wacana Pragmatik*. Angkasa. Bandung.
- Hasan Alwi, Soenjono Dardjowidjojo, Hans Lapoliwa dan Anton M. Moeliono. 1998. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Henry Guntur Tarigan. 2009. *Pengajaran Pragmatik*. Angkasa. Bandung.
- Jack, Richard. 1995. *Tentang Percakapan*. Terjemahan Ismari. Airlangga University Press. Surabaya.
- Kridalaksana Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik : Edisi Keempat*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Kushartanti. 2005. *Pesona Bahasa Langkah Awal Memahami Linguistik*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Terjemahan M.D.D Oka. UI Press. Jakarta.
- Lisa Agustina. 2016. *Penggunaan Kandoushi Ha Dalam Film Nazotoki Wa Dinner No Ato De SP-Kazamatsuri Keibu No Jikenbo*. Skripsi. FIB Universitas Andalas.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Data*. Duta Wacana University Press. Yogyakarta.
- Sudjianto. 2004. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri-A*. Kesaint Blanc. Bekasi.
- Sudjianto dan Dahidi Ahmad. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Bekasi Timur.

Yule, George. 1996. *Pragmatik*. Terjemahan Indah Fajar Wahyuni. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.