
Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generations

Salsadila Hairulnisa Sumpena¹⁾, Rina Fitriana¹⁾ dan Helen Susanti¹⁾

¹⁾Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

^{*)}Surel Korespondensi: rinafi239@gmail.com

Kronologi naskah

Diterima: 10 Desember 2022; Direvisi: 20 Februari 2023; Disetujui: 13 April 2023

ABSTRAK: Penelitian ini membahas pemakaian kandoushi yang terdapat dalam anime Boruto: Naruto Next Generations. Fokus utama penelitian ini adalah Jenis kandoushi, makna dan fungsi kandoushi dan juga gambaran situasi ketika kandoushi tersebut digunakan. Objek kajian dalam penelitian ini berupa anime dengan judul Boruto: Naruto Next Generations dari episode 1 sampai 6. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendepelintikan jenis kandoushi yang ada dalam anime Boruto:Naruto Next Generations, mendepelintikan makna dan fungsi dari kandoushi yang ada dalam anime Boruto:Naruto Next Generations dan gambaran situasi pemakaian kandoushi dalam anime Boruto:Naruto Next Generations. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah pragmatik oleh Yuliantoro, kata oleh Fradana, kelas kata bahasa Jepang oleh Sudjianto dan Dahidi dan kandoushi oleh Sudjianto.

Kata kunci: *Kandoushi, Kandou, Outou, Yobikake, Aisatsugo, Anime*

ABSTRACT: This study discusses the use of kandoushi in the anime Boruto: Naruto Next Generations. The main focus of this study discusses is the types of kandoushi, the meaning and function of kandoushi and also a description of the situation when the kandoushi is used. The object of study in this study is an anime with the title Boruto: Naruto Next Generations from episode 1 to 6. This study uses a qualitative descriptive approach with the aim of describing the types of kandoushi in the anime Boruto: Naruto Next Generations, describing the meaning and function of the existing kandoushi in the anime Boruto: Naruto Next Generations and an overview of the situation of using kandoushi in the anime Boruto: Naruto Next Generations. The theory used in this study is pragmatics by Yuliantoro, words by Fradana, Japanese word classes by Sudjianto and Dahidi and kandoushi by Sudjianto.

Keywords: *Kandoushi, Kandou, Outou, Yobikake, Aisastugo, Anime*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial dan tak akan pernah lepas dengan melakukan interaksi atau kegiatan sosial dengan sesama, mengungkapkan maksud, tujuan, pikiran dan perasaan melalui bahasa. Bahasa merupakan suatu hal penting dan berpengaruh dalam kehidupan manusia. Bahasa dapat dikaji dari berbagai sisi, salah satunya dalam bahasa ada ilmu yang mempelajari dan mengkaji mengenai dasar-dasar bahasa, yaitu ilmu linguistik. Definisi linguistik yang terdapat dalam buku Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (Tarigan, 2021:4) merupakan seperangkat ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan jalan penerapan metode ilmiah terhadap fenomena bahasa.

Linguistik terbagi atas linguistik makro dan juga linguistik mikro. Mikro linguistik adalah ilmu linguistik yang mempelajari mengenai bahasa tanpa dikaitkan dengan keilmuan lain dan tanpa memikirkan mengenai penerapan ilmu tersebut dalam kehidupan. Sedangkan makro linguistik atau disebut juga linguistik fungsional atau interdisipliner linguistik adalah ilmu linguistik yang mempelajari mengenai bahasa dan kaitannya dengan keilmuan lain serta faktor lain di luar bahasa. Oleh karena itu, kajian linguistik makro bersifat lebih luas dan eksternal. Salah satu cabang linguistik makro adalah pragmatik. Pragmatik merupakan salah satu cabang ilmu linguistik. Pragmatik merupakan ilmu linguistik yang berhubungan dengan penggunaan bahasa (Levinson, 1983:7). Pragmatik diartikan sebagai relevansi atau kaitan antara kode penutur dan pendengar (Rahman, 2019:80). Sebagaimana dijelaskan dalam buku Pragmatik Konteks Bahasa Indonesia (Suhartono, 2020:10) prinsipnya pragmatik mencakup tiga kata kunci, yaitu studi, maksud, dan tuturan. Sehingga dapat diartikan bahwa pragmatik adalah studi tentang sesuatu yang lebih dari apa yang dimaksud penutur melalui tuturannya karena terdapat informasi tambahan dalam konteks pembicaraan yang sedang berlangsung.

Kata seru termasuk pragmatic karena satu kata seru dapat digunakan dalam berbagai situasi dengan segala konteks yang berbeda tergantung situasi yang sedang digambarkan. Kata seru dalam bahasa Jepang disebut sebagai kandoushi. Menurut Murakami Motojiro dalam (Sudjiyanto, 2010:109) kandoushi ialah kata

yang menyatakan suatu impresi (efek yang ditimbulkan dari pikiran atau perasaan) atau emosi secara subjektif dan intuitif (kemampuan memahami sesuatu tanpa dipikirkan atau dipelajari). Misalnya rasa marah, bahagia atau rasa khawatir, heran atau rasa sedih. Kandoushi juga merupakan jenis kata yang muncul akibat situasi dari perasaan penutur atau akibat jawaban dari lawan tutur yang berupa sebuah kata (Matsuoka, 1999:53). Kandoushi seringkali dipakai untuk menunjukkan perasaan penutur tanpa harus mengucapkan kalimat yang mengekspos apa yang kita rasakan itu.

Kata seru atau kandoushi banyak terdapat dalam anime, anime adalah animasi yang berasal dari negara Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar ciptaan yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dengan berbagai macam jenis dan genre cerita. Gaya gambar dan cerita anime dipengaruhi oleh manga atau komik khas Jepang. Kata seru atau kandoushi banyak muncul dalam genre anime petualangan aksi, hal ini dikarenakan terdapat banyak adegan dalam genre anime petualangan aksi yang menunjukkan dan menggambarkan situasi mengejutkan dan mengungkapkan rasa hati manusia, banyak juga ujaran yang digunakan untuk menunjukkan meminta perhatian dan persetujuan dan penolakan terhadap ujaran lawan bicara. Salah satu anime petualangan aksi yang menggunakan banyak kata seru atau kandoushi adalah anime Boruto: Naruto Next Generations.

LANDASAN TEORI

Pragmatik

Pragmatik termasuk kedalam cabang ilmu linguistik yang mempelajari struktur ilmu bahasa secara eksternal, yaitu mengenai bagaimana suatu bahasa itu digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi. Pragmatik atau dalam bahasa Jepang dikenal dengan goyouron menurut Moris dalam (Yuliantoro, 2020:6) merupakan studi tentang hubungan tanda-tanda dengan penafsir. Menurut Gadzar dalam (Yuliantoro, 2020:6) topik dari pragmatik adalah aspek makna tuturan yang tidak dapat diterapkan dengan referensi langsung atau secara instan dalam kondisi-kondisi nyata kalimat yang dituturkan. Artinya adalah hal yang dituturkan oleh penutur dapat diterima oleh mitra tutur tergantung pada konteks situasi

yang terjadi saat kalimat atau kata dituturkan. Interaksi antara penutur dan mitra tutur selalu melibatkan konteks dan juga melibatkan situasi, kondisi dan tempat ketika mereka melakukan percakapan atau menggunakan bahasa. Pragmatik adalah wujud penggunaan bahasa oleh penutur yang ditujukan kepada mitra tutur dalam situasi dan konteks tertentu dan mitra tutur mencoba menangkap maksud tuturan yang disampaikan penutur tergantung situasi yang sedang terjadi.

Kata

Kata adalah satuan bahasa yang terbentuk dari satu morfem atau lebih dan memiliki makna. Kata dapat didefinisikan sebagai satuan gramatikal terkecil yang dibentuk dari morfem. Menurut Wijana dalam (Fradana, 2018:6) Kata dapat didefinisikan sebagai bentuk bebas yang terkecil yang tidak dapat dibagi menjadi bentuk bebas yang lebih kecil lagi. Sedangkan Kridalaksana dalam (Fradana, 2018:6) berpendapat bahwa kata adalah satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri, terjadi dari morfem tunggal atau gabungan morfem (satuan terkecil dari leksem yang telah mengalami proses morfologis) atau kombinasi morfem yang oleh ahli bahasa dianggap sebagai satuan terkecil yang dapat diujarkan sebagai bentuk yang bebas.

Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Menurut teori yang tercantum di dalam buku Pengantar Linguistik Bahasa Jepang (Sudjianto & Dahidi, 2019:147) kelas kata dalam Bahasa Jepang dibagi menjadi sepuluh, yaitu *doushi* (kata kerja) yang termasuk kedalam jenis *yoogen* (kata yang dapat berdiri sendiri, mengalami konjugasi dan dapat berfungsi sebagai predikat). Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan atau keadaan sesuatu, *keiyoushi* (kata sifat -i) yang berfungsi untuk menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan mengalami perubahan bentuk. *Keiyoushi* (kata sifat -i) juga termasuk kedalam jenis *yoogen*, *keiyoudoushi* (kata sifat -na) yaitu kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, dapat berubah bentuknya dan bentuk *shuushikei-nya* berakhir dengan *da* atau *desu*, *meishi* (kata benda) adalah kata-kata yang menyatakan nama suatu perkara, benda, barang,

kejadian atau suatu peristiwa dan keadaan yang tidak dapat mengalami konjugasi, *fukushi* (kata keterangan) adalah kata-kata yang menerangkan verba, adjektiva dan adverbial. *Fukushi* berfungsi menyatakan keadaan atau derajat suatu aktivitas, suasana atau perasaan pembicara, *rentaishi* (kata tunjuk) adalah kelas kata yang termasuk kedalam kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi yang digunakan hanya untuk menerangkan nomina, *setsuzokushi* (konjungsi) merupakan kelas kata yang digunakan untuk menghubungkan atau merangkaikan kalimat dengan kalimat atau merangkaikan bagian-bagian kalimat, *kandoushi* (kata seru) 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 konjugasi, di dalam *Kandoushi* terdapat kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira. Namun Selain itu didalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain, *joudoushi* (verba bantu) *Jodoushi* adalah kelompok kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dapat berubah bentuknya, dan *joshi* (partikel) adalah kelas kata yang termasuk *fuzokugo* yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata yang lain serta menambah arti kata tersebut lebih jelas lagi.

Kandoushi

Kandoushi dalam tatanan gramatika bahasa Indonesia dikenal dengan istilah kata seru atau interjeksi. *Kandoushi* mempunyai tujuan tertentu untuk menghasilkan komunikasi yang bervariasi. Interjeksi dapat diekspresikan melalui media massa lisan dan tulisan. Interjeksi merupakan kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Menurut Chaer dalam (Larasati, 2020:15), interjeksi adalah kata-kata yang mengungkapkan perasaan batin, misalnya, karena kaget, marah, terharu, kangen, kagum, sedih, dan sebagainya. Interjeksi memiliki kadar muatan yang tinggi karena termasuk dalam kategori kata yang berfungsi untuk mengungkapkan rasa hati penuturnya. Berdasarkan beberapa definisi *kandoushi* di atas, maka dapat dipahami bahwa *kandoushi*

merupakan kata untuk menunjukkan perasaan atau impresi seseorang terhadap suatu kejadian atau tindakan dari lawan tutur. Kandoushi atau interjeksi dalam bahasa Jepang termasuk dalam kelas kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki berbagai macam makna.

感動詞は単独で使われ、活用をせず、述語や修飾語や補語等にならず、主に、発話と時点と場面での話し手の心的態度や認知状態を表す語。感動詞は語であるが、単独で使用された場合それ自体が一文ともみなされる。

Kandoushi wa tandoku de tsukawa re, katsuyou wo sezu, jutsugo ya shuushoku-go ya hogotou ni narazu, omo ni, hatsuwa to jiten to bamen de no hanashite no shinteki taido ya ninchi joutai wo arawasu go. Kandoushi wa go de aruga, tandoku de shiyou sareta baai sore jitai ga ichimon-tomo minasa reru.

‘Kandoushi digunakan secara tunggal, tanpa konjugasi, tidak dapat menjadi predikat, pengubah dan pelengkap, terutama kata yang mewakili pemikiran dan status kognitif pembicara terhadap ucapan, waktu atau keadaan lawan bicara. Walaupun kandoushi terdapat dalam sebuah kalimat pembicaraan, kandoushi tetap akan menjadi kalimat jika berdiri sendiri.’ (Kondoh & Komori, 2012:184)

Menurut Terada Takanao dalam (Sudjianto, 2010:110), kandoushi dibagi dalam empat jenis yang berbeda, yaitu kandou, yobikake, outou, dan aisatsugo. Kandou adalah jenis kandoushi yang mengungkapkan impresi atau emosi. Seperti rasa senang, marah, sedih, kaget, dan sebagainya (Sudjianto, 2010:111). Kata-kata yang termasuk dalam kandoushi jenis kandou antara lain adalah maa 「まあ」, ou 「おう」, e 「え」, ee 「ええ」, yaa 「やあ」, a 「あ」, sora 「そら」, hora 「ほら」, ara 「あら」, hahaa 「ははあ」, yareyare 「やれやれ」, wa 「わ」, uwa 「うわ」, hee 「へえ」, are 「あれ」, aa 「ああ」, nani 「なに」.

Outou adalah kandoushi yang menyatakan jawaban atau tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuturan orang lain (Sudjianto, 2010:115). Ikuta Mokuyasa dalam (Hasibuan, 2018:19) menjelaskan bahwa yang dimaksud outou adalah ungkapan yang memperhatikan respon atau jawaban dari lawan

bicara. Ini bisa berupa tanggapan atau reaksi terhadap pendapat atau tuntutan orang lain. Outou ini juga dibedakan berdasarkan status (posisi) orang yang lebih tua, sederajat, kerabat, atau hubungan keluarga. Kata-kata yang termasuk dalam kandoushi jenis outou antara lain adalah ou 「おう」, ee 「ええ」, iya 「いや」, iie 「いいえ」, hai 「はい」, un 「うん」, uun 「ううん」, sou 「そう」, haa 「はあ」, fuun 「ふうん」, fun 「ふん」, aa 「ああ」.

Yobikake adalah kata-kata yang menyatakan panggilan, ajakan, suruhan, meminta perhatian dan imbauan. Dapat juga diartikan sebagai peringatan yang ditujukan untuk orang lain. Yobikake dapat seringkali muncul pada beberapa situasi sepanjang penutur dan lawan tutur berinteraksi (Sudjianto, 2010:114). Fungsi dari kandoushi jenis yobikake yaitu untuk panggilan, mengajak atau mendesak dan komando atau peringatan. Kata-kata yang termasuk dalam kandoushi jenis yobikake antara lain adalah ou 「おう」, oi 「おい」, saa 「さあ」, ne 「ね」, yaiyai 「やいやい」, yai 「やい」, ya 「や」, yoshi 「よし」, yaa 「やあ」, sore 「それ」, iyou 「いよう」, you 「よう」, ano 「あの」, ooi 「おおい」, dore 「どれ」, moshi moshi 「もしもし」, yoshi 「よし」.

Aisatsugo adalah kalimat minor berupa klausa atau pun bukan, bentuknya tetap yang biasa dipakai dalam percakapan sehari-hari, seperti memulai percakapan, mohon diri, atau perpisahan (Kridalaksana dalam (Sudjianto, 2010:118)). Kata-kata yang termasuk dalam kandoushi jenis aisatsugo antara lain adalah ohayou 「おはよう」, konnichiwa 「こんにちは」, konbanwa 「こんばんは」, oyasuminasai 「おやすみなさい」, sayounara 「さようなら」, arigatou 「ありがとう」, sumimasen 「すみません」, otsukaresamadeshita 「おつかれさまでした」, douzo yoroshiku onegaishimasu 「どうぞよろしくおねがいします」.

HASIL PENELITIAN

1. Jenis Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generatios

Diketahui bahwa dalam anime Boruto: Naruto Next Generatios episode 1 sampai 6

terdapat 159 data, yang terdiri dari 50 data kandoushi jenis outou, 46 data kandoushi jenis yobikake, 43 data kandoushi jenis kandou dan 20 data kandoushi jenis aisastsugo. Adapun rincian wujud kandoushi dari jenis outou adalah ou 「おう」 berjumlah 7 data, ee 「ええ」 berjumlah 1 data, iya 「いや」 berjumlah 7 data, hai 「はい」 berjumlah 5 data, un 「うん」 berjumlah 8 data, uun 「ううん」 berjumlah 3 data, sou 「そう」 berjumlah 6 data, haa 「はあ」 berjumlah 1 data, fuun 「ふうん」 berjumlah 4 data, aa 「ああ」 berjumlah 5 data, naruhodo 「なるほど」 berjumlah 2 data dan wakarui 「わかる」 berjumlah 1 data. Adapun rincian wujud kandoushi dari jenis yobikake adalah ou 「おう」 berjumlah 2 data, oi 「おい」 berjumlah 16 data, sa 「さ」 berjumlah 10 data, yaa 「やあ」 berjumlah 1 data, sore 「それ」 berjumlah 1 data, nee 「ねえ」 berjumlah 5 data, hora 「ほら」 berjumlah 1 data, yoshi 「よし」 berjumlah 5 data, dan ano 「あの」 berjumlah 5 data. Lalu rincian kandoushi jenis kandou adalah maa 「まあ」 berjumlah 2 data, ou 「おう」 berjumlah 3 data, e 「え」 berjumlah 3 data, ee 「ええ」 berjumlah 4 data, nani 「なに」 berjumlah 7 data, ara 「あら」 berjumlah 1 data, are 「あれ」 berjumlah 7 data, aa 「ああ」 berjumlah 5 data, wa 「わ」 berjumlah 2 data, uwa 「うわ」 berjumlah 4 data, a 「あ」 berjumlah 2 data, dan hee 「へえ」 berjumlah 3 data. Dan rincian kandoushi jenis aisastsugo adalah arigatou 「ありがとう」 berjumlah 4 data, sumimasen 「すみません」 berjumlah 2 data, jaa 「じゃあ」 berjumlah 3 data, tadaima 「ただいま」 berjumlah 4 data, ohayou 「おはよう」 berjumlah 2 data, oyasuminasai 「おやすみなさい」 berjumlah 1 data, dan yoroshiku 「よろしく」 berjumlah 4 data.

2. Makna dan Fungsi Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generations

Makna dan Fungsi Kandoushi Outou

Data (1)

建設者：やあ、待ってたよ。アカデミーの生徒さんだね？シノ先生から聞いているよ。

修理は慎重な作業が必要だけど、まあこれも忍術の修業だと思ってよろしく頼むよ。

ボルト：おう。

みんな：よろしくお願ひします。

(ボルト, Episode 3, Menit ke 07:04 - 07:08)

Kensetsusha : Yaa matteta yo. Akademii no seito-sanda ne? Shino sensei kara kiite iru yo. Shuuri wa shinchouna sagyou ga hitsuyoudakedo, maa ko re mo ninjutsu no shuugyouda toomotte yoroshiku tanomu yo.

Boruto : Ou.

Minna : Yoroshiku onegaishimasu.

Pekerja : ‘Ya, aku sudah menunggu, lho! Kalian murid-murid dari akademi, kan? Pak Sini sudah cerita, lo. Perbaiki disini membutuhkan kehati-hatian ekstra, tapi anggap saja ini bagian dari latihan ninjutsu kalian dan berjuanglah, ya!’

Boruto : ‘Baik.’

Murid : ‘Mohon bantuannya!’

Ou 「おう」 selain bisa digunakan dalam kandoushi jenis kandou untuk menunjukkan rasa terkejut namun disertai rasa kagum, juga termasuk ke dalam kandoushi jenis outou sebagai kata yang digunakan untuk menunjukkan suatu pengertian atau persetujuan terhadap suatu hal yang ditujukan kepada pembicara. Ou 「おう」 bermakna ‘ya’ atau ‘baik’ dan juga ‘oke’ dalam bahasa Indonesia. Makna katanya sama dengan hai 「はい」 namun tingkat kesopanannya yang berbeda, ou 「おう」 biasa digunakan oleh pria untuk teman sebaya atau orang yang derajatnya dianggap lebih rendah. Intonasi yang digunakan Boruto untuk mengucapkan ou 「おう」 memakai intonasi cepat dan penuh keyakinan, hal itu menunjukkan bahwa Boruto menyetujui dan yakin akan melakukan hal itu dengan baik. Ou 「おう」 berfungsi untuk menunjukkan respon bahwa pembicara paham atau mengerti dan berusaha akan mematuhi perkataan lawan bicara.

Makna dan Fungsi Kandoushi Yobikake

Data (14)

イワベエ : おい、俺の風魔手裏剣勝手に持ち出してんじゃねえよ！

ボルト : ああ、あれお前のか。

(ボルト, Episode 3, Menit ke 02:54 -02:59)

Iwabe : Oi, ore no kazama shuriken katte ni mochidashi ten janee yo!

Boruto : Aa, are omae no ka?

Iwabe : ‘Hey! Jangan seenaknya menggunakan fuuma shuriken ku, dong!’

Boruto : ‘Oh, jadi punyamu, ya?’

Oi 「おい」 bermakna ‘hei’ atau ‘halo’ dalam bahasa Indonesia. Intonasi yang digunakan untuk menyebutkan oi 「おい」 adalah dengan nada naik dibelakang sebagai peringatan atau sebagai tanda meminta perhatian orang yang akan diajak bicara. Oi 「おい」 memiliki fungsi yang sama dengan kata seru ou 「おう」 dalam jenis yobikake, yaitu kata yang mengungkapkan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah status sosial atau usianya dari pembicara. Fungsi lain dari oi 「おい」 adalah sebagai pengalih perhatian. Oi 「おい」 bermakna memanggil bukan dengan cara yang halus, melainkan cara yang santai kepada teman satu usia dan merupakan seruan untuk memanggil seseorang dengan makna cukup kasar. Oi 「おい」 merupakan kata panggilan yang tingkat kesopanannya rendah dan tidak untuk diucapkan kepada orang yang usianya di atas pembicara.

Makna dan Fungsi Kandoushi Kandou

Data (24)

いのじん : 停学で済むかな。退学じゃない?

デンキ : え?

(ボルト, Episode 2, Menit ke 15:23 - 15:25)

Inojin : Teigaku de sumu ka na. Taigaku janai?

Denki : E?

Inojin : ‘Menurutmu hanya akan diskors? Mungkin dia akan dikeluarkan?’

Denki : ‘Eh?’

E 「え」 bermakna ‘hah’ dalam bahasa Indonesia. E 「え」 biasanya digunakan ketika seseorang mengatakan suatu hal tak terduga dengan intonasi yakin dan mimik muka menyampaikan informasi. Namun, karena Inojin menyampaikan dugaan tersebut dengan

intonasi datar seperti bukan hal besar yang ia ucapkan, maka terjemahan yang pas dengan situasi seperti itu adalah ‘eh’. E 「え」 berfungsi untuk menunjukkan reaksi spontanitas dari ucapan lawan bicara yang tidak kita duga sebelumnya. Dalam contoh data di atas, fungsi e 「え」 bukan hanya terfokus pada ucapan yang tidak terduga tetapi juga situasi Denki yang juga terkejut pada cara penyampaian Inojin yang santai dan tanpa rasa khawatir terhadap kemungkinan yang akan terjadi pada Boruto.

Makna dan Fungsi Kandoushi Aisatsugo

Data (34)

ナルト : ありがとうな、シノ。いつも あいつらの面倒を見てくれて。悪ガキ揃いで大変だろう。

シノ : ナルト。まあなそんなところまで似なくてもいいのだがな。

(ボルト, Episode 6, Menit ke 24:17 - 24:19)

Naruto : Arigatouna, Shino. Itsumo aitsu-ra no mendou wo mite kurete. Waru gaki soroi de taihendarou.

Shino : Naruto. Maana sonna tokoro made ninakute mo ii nodaga na.

Naruto : ‘Terima kasih ya, Shino. Karena selalu bersedia direpotkan oleh mereka. Pasti sulit bagimu mengurus anak-anak nakal seperti mereka.’

Shino : ‘Naruto ... Tidak juga, kok. Sangat disayangkan dia mewarisi kenakalan itu darimu.’

Arigatou 「ありがとう」 memiliki makna yang konkrit dalam bahasa Indonesia, yaitu ‘terima kasih’. Arigatou 「ありがとう」 berfungsi sebagai kata yang diucapkan untuk merepresentasikan rasa terima kasih ketika lawan bicara bersedia melakukan sesuatu yang pembicara inginkan atau perintahkan. Arigatou 「ありがとう」 juga berfungsi sebagai respon karena lawan bicara yang sudah bersusah payah melakukan sesuatu yang menyangkut dengan pembicara. Arigatou 「ありがとう」 termasuk dalam bentuk nonformal, adapun bentuk formalnya adalah arigatou gozaimasu 「ありがとうございました」 dan

memiliki makna yang sama, hanya saja tingkat kesopanannya yang berbeda.

3. Gambaran situasi Pemakaian Kandoushi dalam Anime Boruto: Naruto Next Generatios

Gambaran Situasi Pemakaian Kandoushi Outou

Data (41)

シカダイ : ボルト、起爆札だ！
ボルト : お... おう！

(ボルト, Episode 6, Menit ke 10:05 - 10:08)

Shikadai : Boruto, kibaku-satsuda!
Boruto : O-ou!
Shikadai : 'Boruto, gunakan bom kertas!'
Boruto : 'Baik!'

Data di atas merupakan wujud implementasi dari ou 「おう」 yang terdapat pada anime Boruto:Naruto Next Generations. Percakapan pada data di atas terjadi antara Shikadai dan juga Boruto saat mereka sedang bertarung melawan Pak Shino. Shikadai pandai dalam membuat rencana ketika bertarung, ia selalu memikirkan cara yang paling mungkin untuk dengan cepat melawan musuhnya. Shikadai memerintahkan Boruto untuk menggunakan bom kertas agar serangga milik Pak Shino bisa berpecah dan berhenti mengejar mereka berdua. Setelah mendengar ucapan Shikadai, Boruto langsung mengerti dan mengiyakan perintah dari sahabatnya itu dengan mengucapkan ou 「おう」. Penggunaan ou 「おう」 digunakan untuk mengekspresikan rasa paham terhadap sesuatu yang diucapkan atau diperintahkan oleh lawan bicara.

Gambaran Situasi Pemakaian Kandoushi Yobikake

Data (51)

いのじん : 今、僕思ったこと口にしちゃってた？
シカダイ : おい、いのじん今のはねえだろ？

(ボルト, Episode 2, Menit ke 06:32 -06:36)

Inojin : Ima, boku omotta koto kuchi ni shi chatteta?
Shikadai : Oi, inojin ima no wa nee daro?

Inojin : 'Ah, apa barusan aku mengatakannya dengan keras?'
Shikadai : 'Hey Inojin, tarik kembali kata-katamu itu.'

Data di atas merupakan wujud implementasi dari oi 「おい」 yang terdapat pada anime Boruto:Naruto Next Generations. Percakapan pada data di atas terjadi antara Inojin dan Shikadai. Shikadai sebagai teman dekat dan bisa dikatakan sahabat Boruto tentu saja mereka tidak nyaman ketika ada orang yang menjelekan Boruto tanpa mengetahui fakta sebenarnya mengenai pribadi Boruto. Shikadai selalu berusaha untuk membuat Boruto memperbaiki pribadinya agar tidak dianggap sebagai anak yang buruk oleh orang lain. Namun selain itu, ia juga selalu memperingatkan orang-orang yang berbicara buruk mengenai Boruto untuk tidak mengatakan apa yang mereka pikirkan mengenai sahabatnya dengan tidak tahu rasa malu untuk menghargai orang lain. Sedangkan Inojin adalah orang yang minim rasa simpati dan peka terhadap hal yang ada di sekelilingnya. Ia tidak pernah mengkhawatirkan ada orang lain yang tersinggung atas perkataannya atau bahkan merasa tidak nyaman karena perkataannya yang tanpa berpikir itu. Inojin selalu mengatakan hal apapun yang menurutnya benar tanpa memperhatikan apakah orang-orang di sekelilingnya merasa terganggu atau tidak. Shikadai memanggil Inojin menggunakan oi 「おい」 untuk memanggil Inojin lalu dilanjutkan dengan perkataan untuk menghentikan semua ucapan buruknya mengenai Boruto. Penggunaan kata oi 「おい」 dalam beberapa situasi juga menunjukkan ujaran seruan dengan rasa emosi terhadap perkataan atau perilaku orang lain yang kemudian membuat pembicara melontarkan oi 「おい」 sebagai bentuk panggilan untuk mengajak lawan bicara mengobrol.

Gambaran Situasi Pemakaian Kandoushi Kandou

Data (58)

ミツキ：ねえボルト、さっきシノ先生まで
って言ってたけど。
ボルト：え？ ああ。

(ボルト, Episode 6, Menit ke 11:53 - 11:56)

Mitsuki : Ne~e boruto sakki shino sensei made tte
ittetakedo.

Boruto : E? Aa.

Mitsuki : 'Hei boruto. Tadi, kau bilang kalau guru
Shino mengalami gejala yang sama ...'

Boruto : 'Eh? Ah ya.'

Data di atas merupakan wujud implementasi dari e 「え」 yang terdapat pada anime Boruto:Naruto Next Generations. Percakapan pada data di atas terjadi antara Mitsuki dan juga Boruto. Mitsuki merupakan anak baru di akademi ninja, dan ia tidak seperti anak pada umumnya. Mitsuki merupakan manusia buatan hasil dari penelitian di laboratorium Orochimaru, ia merupakan seorang anak hasil kloning yang sengaja diciptakan oleh Orochimaru. Hal ini membuat dirinya berbeda dari anak seusianya karena memiliki kekuatan yang tidak bisa diremehkan. Mitsuki merupakan orang yang tidak mudah bergaul dan kurang rasa empati kepada sesamanya. Namun lain hal saat ia sudah berteman dengan Boruto, Boruto mengajarkan Mitsuki banyak hal agar ia lebih peka terhadap segala sesuatu yang terjadi disekitarnya. penggunaan e 「え」 terjadi dalam percakapan Mitsuki dan Boruto ketika mereka menghadapi Pak Shino dalam sebuah pertarungan yang tidak pernah mereka bayangkan. Pak Shino tiba-tiba menjadi tidak terkendali dan menyerang mereka dengan alasan bahwa mereka anak-anak nakal yang selalu membuat onar. Namun sebelum hal aneh itu terjadi pada Pak Shino, Metal sudah pernah mengalami hal yang sama sebelumnya dan menyerang Shikadai juga Boruto. Boruto secara tidak disadari memiliki kekuatan pada matanya yang bisa melihat bahwa Metal dan Pak Shino sama-sama memancarkan energi jahat dari dalam tubuhnya sehingga membuat mereka menyerang orang-orang di sekitarnya. E 「え」 menunjukkan keterkejutan Boruto saat secara tiba-tiba Mitsuki menanyakan perihal gejala yang sama mengenai kedua orang yang menyerang Boruto. Boruto terkejut karena tidak menyangka bahwa

Mitsuki akan menanyakan kembali perihal energi aneh yang ia lihat dari dalam tubuh Metal dan Pak Shino dan bahwa Mitsuki mempercayai kekuatan matanya yang belum sepenuhnya bisa ia kendalikan. E 「え」 merupakan suatu kata yang biasa digunakan untuk menunjukkan reaksi terkejut terhadap suatu hal atau pertanyaan yang tidak pernah dibayangkan akan pembicara dapatkan.

Gambaran Situasi Pemakaian Kandoushi Aisatsugo

Data (67)

商人 : はいよ、ありがとうね。

ボルト : あ〜、コラ！待ってばさ。

サラダ : 早い者勝ちでしょ。

(ボルト, Episode 4, Menit ke 10:48 - 10:51)

Shounin: Haiyo, arigatoune.

Boruto : Aa, kora! Matettebasa.

Sarada : Hayai mono gachi desho.

Pedagang : 'Ini, terima kasih ya.'

Boruto : 'Hei, kau! Tunggu dulu dong!'

Sarada : 'Siapa cepat, dia dapat.'

Data di atas merupakan wujud implementasi dari arigatou 「ありがとう」 yang terdapat pada anime Boruto:Naruto Next Generations. Percakapan pada data di atas terjadi antara penjual roti yakisoba di kantin akademi, Sarada dan juga Boruto. Semenjak masuk akademi Sarada dan Boruto terlibat perdebatan beberapa kali bahkan hanya karena masalah kecil. Mereka berdua sama-sama keras kepala dan enggan untuk mengalah satu sama lain. Perdebatan itu terjadi lagi di kantin akademi ketika mereka memesan satu menu yang sama yaitu roti yakisoba, namun sisa roti yakisoba tersebut hanya satu dan mereka berebut antar siapa yang berhak membelinya. Roti yakisoba adalah roti yang diisi dengan mie goreng di dalamnya. Boruto dan Sarada terus menerus berdebat mengenai satu roti yakisoba itu. Wasabi yang merupakan teman Sarada ikut berdebat bersama Boruto karena menganggap Boruto terus menerus mengganggu Sarada. Ketika Boruto sedang menanggapi ucapan Wasabi, tiba-tiba terdengar ucapan arigatou 「ありがとう」 dari penjual roti yakisoba sebagai ujaran ucapan terimakasih kepada Sarada karena telah membeli makanan di

tempatnyanya. Pada saat Boruto dan Wasabi berdebat, Sarada ternyata diam-diam membeli roti yakisoba tersebut dan tidak menanggapi ocehan Boruto lagi. Tentu saja Boruto tidak terima dan merasa semakin kesal kepada Sarada setelah kejadian itu.

SIMPULAN

Dalam anime Boruto: Naruto Next Generations episode 1-6 terdapat data sebanyak 159 data, yang terdiri dari 50 data jenis outou, 46 data jenis yobikake, 43 data jenis kandou dan 20 data jenis aisatsugo. Itu artinya, data outou berjumlah 31,4%, data yobikake berjumlah 28,9%, data kandou berjumlah 27% dan data aisatsugo berjumlah 12,5%. Dalam kandoushi jenis kandou dan yobikake, terdapat data yang memiliki makna dan fungsi yang serupa, namun memiliki bentuk yang berbeda. Aisatsugo merupakan kandoushi yang paling jarang diucapkan oleh para karakter dalam anime tersebut karena aisatsugo tidak dapat digunakan sewaktu-waktu, dengan kata lain memiliki situasi khusus di waktu yang berbeda untuk menggunakannya.

Situasi penggambaran pemakaian kandoushi dalam anime Boruto: Naruto Next Generations untuk jenis kandou dan outou diawali dengan diperlihatkannya sebuah kejadian yang akhirnya menyebabkan karakter dalam anime tersebut mengucapkan salah satu kandoushi dari jenis kandou dan outou. Hal ini disebabkan karena kandoushi jenis outou dan kandou merupakan kandoushi yang berupa reaksi terhadap suatu kejadian atau perkataan yang dilakukan atau diucapkan oleh lawan bicara yang menyebabkan munculnya suatu respon dari pembicara. Sedangkan kandoushi jenis yobikake bisa digunakan di awal pembicaraan sebagai kata seruan untuk memanggil lawan bicara, namun kandoushi jenis yobikake juga bisa digunakan sebagai reaksi terhadap ucapan lawan bicara ketika ia mengucapkan suatu hal yang tidak sesuai dengan kenyataan atau suatu hal yang mungkin menyinggung pihak lain. Dalam situasi seperti ini, pembicara ingin meminta perhatian dan

mengharapkan ucapannya yang berupa pembenaran dapat didengar oleh lawan bicara. Lain halnya dengan kandoushi jenis aisatsugo yang setiap wujud dari katanya memiliki waktu tersendiri untuk penggunaannya.

REFERENSI

- Fradana, A. N. (2018). Buku Ajar Morfologi Bahasa. In Buku Ajar Morfologi Bahasa. Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-31-7>
- Hasibuan, P. R. (2018). Analisis Penggunaan Kandoushi pada Komik Boruto: Naruto Next Generations Karya Ukyo Kodachi Tahun 2016. Sumatera Utara Medan.
- Kitsunekko. (n.d.). Diambil 28 September 2022, dari <https://kitsunekko.net/dirlist.php?dir=subtitles%2Fjapanese%2F>
- Kondoh, A., & Komori, K. (2012). Kenkyusha Nihongo Kyouiku Jiten. Kenkyusha.
- Kridalaksana, H. (2011). Kamus Linguistik. Gramedia Pustaka.
- Larasati, N. (2020). Analisis Kandoushi Dalam Variety Show Nogibingo!8. Universitas Negeri Semarang.
- Levinson, S. C. (1983). Pragmatics. Cambridge University Press.
- Matsuoka, T. (1999). Kiso Nihongo Bunpou. Kurosio Shuppan.
- Rahman, B. I. (2019). Student's Perspective on English Pragmatic Based Material for Students of Hotel Management Study Program. Southeast Asia Language Teaching and Learning, Vol 2(No 1), 80–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.35307/sal tel.v2i1.25>
- Sudjianto. (2010). Gramatika Bahasa Jepang Modern (cet. 2). Kesaint Blanc.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2019). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang (H. Sudrajat (ed.); 3 ed.). Kesaint Blanc.
- Suhartono. (2020). Pragmatik Konteks Bahasa Indonesia (M. Fidiyanti (ed.)). Graniti.
- Tarigan, H. G. (2021). Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa.
- Yuliantoro, A. (2020). Analisis Pragmatik (N. Herawati (ed.)). UNWIDHA Press.