

ANALISIS PRAGMATIK TERHADAP PENGGUNAAN INTERJEKSI PENANDA IMPRESI TERKEJUT DALAM KOMIK DETEKTIF CONAN KARYA AOYAMA GŌSHŌ

Rianita Kurniawati
Komara Mulya
Cut Erra Rismorlita

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta
komarachan@gmail.com

Abstract

There are many types of interjection in Japanese, one of which is a marker of the impression of surprise expressed differently depending on the conditions behind it. The purpose of this study is to examine the use of *kandou no kandoushi* marker of surprise impressions in the comic Detective Conan vol. 70 of Aoyama Goshō's works are seen from pragmatic reviews. This research uses descriptive method and literature study that is by describing a situation / actual phenomenon in daily life and by conducting a review of books relating to analysis. The results showed that there were seven *kandou no kandoushi* markers of surprise impressions contained in the detective conan comic vol.70. The *Kandoushi* include *e* ', *ee*, *a*, *nani*, *wa* ', *are*, and *ara*. The conclusion of this study is that each of the *no-kandoushi kandou* has different functions and uses because the context behind them is also different. The various functions found in each *kandoushi* cannot replace the position of one *kandoushi* with another.

Keywords: *kandoushi, shocked impression, pragmatic*

A. Pendahuluan

Menurut Shimizu dalam Sudjianto (2000:50), sesuai dengan huruf yang digunakan untuk menuliskannya, di dalam *kandoushi* terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti *rasa terkejut* dan *rasa gembira*. Tetapi, selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. *Kandoushi* merupakan kata yang menyatakan impresi secara subjektif dan intuitif, yaitu kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan bersifat subjektif yang muncul pada masing-masing individu, misalnya *perasaan marah, sedih gembira, kagum, terkejut, atau perasaan takut*. Interjeksi dapat mengungkapkan sebuah kondisi hanya dengan satu kata saja. Misalnya kata “*aduh*” dapat merepresentasikan kesakitan yang dirasakan oleh pelaku. Penutur bahasa lebih sering menggunakan *kandoushi*

sebagai bahasa lisan. Tetapi selain digunakan pada bahasa lisan *kandoushi* juga digunakan dalam bahasa lisan tertulis. Seperti *kandoushi* pada contoh berikut ini:

- 1) 小五郎：お、おい！何でこの犬光ってんだ！？
コナン：リンだよ！
毛利 蘭：え？^①
コナン：犬の体にリンを塗って光らせて、怖がらせてるだけさ。
小五郎：フン！偽の魔犬だとわかつちまったらもう用はねえ！別の番組見るか！（ピ）。
コナン：え～！？^② (DC File 5 hal.3)
- 2) 歩美：わっ^③、すごーい！コナン君のいった通り！
光彦：ホントに子供だったんですね！（DC File 1 hal. 4)

Kedua dialog percakapan di atas merupakan contoh percakapan yang menggunakan interjeksi yang menyatakan keterkejutan. Pada dialog tersebut terdapat tiga interjeksi yang menyatakan keterkejutan yaitu kata ① え？ “e?”, ② え～！？ “e~!?” dan ③ わっ “wa”. Ketiga interjeksi tersebut digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut, namun fungsi dan penggunaannya berbeda bergantung konteks keterkejutan seperti apa yang di sampaikan oleh penutur. Pada kata ① menunjukkan kekagetan dan sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar, pada kata ② menunjukkan kekagetan terhadap hal yang tidak terduga sebelumnya, sedangkan pada kata ③ menunjukkan keterkejutan disertai perasaan kagum di dalamnya.

Dilihat dari fungsinya ketiga interjeksi tersebut sama-sama dipakai untuk menyatakan perasaan terkejut, tetapi jika dilihat dari konteks dalam penggunaannya terdapat perbedaan dalam mengutarakan rasa keterkejutan penutur terhadap berbagai faktor seperti kondisi situasi di sekitarnya, tindak tutur, jenis kelamin, dan kesantunan.

Dari contoh percakapan di atas penggunaan interjeksi dapat dilihat antara lain dari pihak penutur dan situasi tuturannya. Dapat diduga interjeksi yang menyatakan keterkejutan dalam bahasa Jepang bisa dijabarkan lebih banyak lagi daripada yang telah dijabarkan di atas karena dalam percakapan sehari-hari orang Jepang sering menggunakan kata seru dan untuk membantu penelitian ini, maka

digunakan komik sebagai bahan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan komik *Detektif Conan (DC)* Karya Aoyama Gosho sebagai bahan penelitian.

Dilihat dari jenisnya, apa saja interjeksi yang termasuk ke dalam kelompok *kandou* (impresi) dan dalam interjeksi yang menyatakan impresi tersebut dilihat dari fungsinya kata apa sajakah yang mengungkapkan perasaan terkejut atau kaget dan bagaimana penggunaannya. Terdapat banyak sekali interjeksi yang dapat digunakan untuk mengutarakan perasaan terkejut. Sebagai orang asing yang mempelajari bahasa Jepang, hal ini perlu diketahui agar tidak salah dalam menggunakan kata seru yang sesuai sebagaimana biasa digunakan oleh orang Jepang.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya akan meneliti fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō. Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan di atas. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi dan penggunaan interjeksi penanda impresi terkejut dalam komik *Detektif Conan* karya Aoyama Gōshō .

B. Tinjauan Pustaka

1. Pragmatik

Definisi pragmatik telah banyak disampaikan para linguist yang menggeluti pragmatik. Beberapa pengertian pragmatik akan disampaikan berikut ini: “*Pragmatic is the study of those relation between language and context that are grammaticalized, or encoded in the structure of a language*” (Levinson, 1983:9). Tidak jauh berbeda dari pendapat sebelumnya, Parker mengatakan berbeda dengan tata bahasa yang mempelajari tentang struktur internal bahasa. Pragmatik merupakan studi bagaimana bahasa tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Dalam hal ini erat kaitannya dengan konteks yang melatarbelakangi terjadinya

komunikasi. Studi bahasa yang demikian disebut sebagai studi yang terikat konteks (*context dependent*).

Menurut Koizumi (1993:281) pragmatik bukanlah bidang yang meninjau atau memeriksa aturan penggunaan bahasa. Pragmatik menspesifikasi ujaran dalam situasi penyampaian bahasa. Kalimat sebagai ujaran baru akan memiliki makna yang tepat bila digunakan dalam situasi'. Pragmatik mengkaji maksud penutur dalam menuturkan sebuah satuan lingual tertentu pada sebuah bahasa. Karena yang dikaji di dalam pragmatik adalah makna, dapat dikatakan bahwa pragmatik dalam banyak hal sejajar dengan semantik yang juga mengkaji makna. Perbedaan antarkeduanya adalah bahwa pragmatik mengkaji makna satuan lingual secara external, sedangkan semantik mengkaji satuan lingual secara internal. Makna yang dikaji dalam pragmatik bersifat konteks, sedangkan makna yang dikaji dalam semantik bersifat bebas konteks. Makna yang dikaji semantik bersifat diadik sedangkan makna yang dikaji pragmatik berifat triadik. Pragmatik mengkaji bentuk bahasa untuk memahami maksud penutur, sedangkan semantik mempelajari bentuk bahasa untuk mamahami makna satuan lingual itu. Makna diadik dapat dirumuskan dengan pertanyaan *What does x mean?*, sedangkan makna triadik dapat dirumuskan dengan pertanyaan *What do you mean by x?*.

a. Aspek-aspek Pragmatik

Pragmatik adalah studi bahasa yang mendasarkan pijakan analisisnya pada konteks. Konteks yang dimaksud adalah segala latar belakang pengetahuan yang dimiliki bersama oleh mitra tutur serta yang menyertai dan mewadahi sebuah pentuturan. Dengan mendasarkan gagasan Leech, Wijana (1996:10-11) merangkum aspek-aspek yang harus dipertimbangkan yaitu: Penutur dan lawan tutur; Konteks tuturan ; Tujuan tuturan; Tuturan sebagai bentuk tindakan atau aktifitas; Tuturan sebagai produk tindak verbal.

b. Hubungan Pragmatik dengan Interjeksi

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari bagaimana bahasa tersebut digunakan tergantung konteks yang melatarbelakanginya. Hal ini tidak lepas dari penutur dan mitra tutur sebagai pemakai bahasa. Interjeksi merupakan seruan yang keluar karena gerakan

hati yang diungkapkan secara langsung untuk mengekspresikan emosi pembicara, seperti rasa marah, rasa terkejut, rasa kecewa, juga berfungsi sebagai ungkapan untuk memanggil lawan bicara. Keterkaitan interjeksi dengan ilmu pragmatik sangatlah kuat dikarenakan penggunaan interjeksi yang berbeda sesuai dengan konteks kejadian yang melatarbelakanginya. Seperti dalam skripsi ini yang membahas *kandou no kandoushi* penanda impresi terkejut terdapat berbagai macam ungkapan *kandou no kandoushi* yang memiliki makna keterkejutan, tetapi penggunaan masing-masing *kandoushi* tersebut berbeda tergantung pada konteksnya. Tidak bisa saling menggantikan antara satu dengan yang lainnya meskipun sama-sama digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan. Hal ini dikarenakan konteks keterkejutan bagaimana yang terjadi pada percakapan akan mempengaruhi penggunaan *kandoushi* tersebut. Perasaan terkejut akan berbeda karena dilatarbelakangi oleh konteks situasi yang berbeda.

2. *Kandoushi*

a. Definisi *kandoushi*

Menurut Kridalaksana (1986:120) interjeksi merupakan kategori yang bertugas mengungkapkan perasaan pembicara; dan secara sintaksis tidak berhubungan dengan kata-kata lain dalam ujaran. Interjeksi bersifat ekstrakalimat dan selalu mendahului ujaran sebagai teriakan yang lepas atau berdiri sendiri. Hal inilah yang membedakannya dari partikel fatis yang dapat muncul di bagian ujaran manapun, tergantung dari maksud pembicara.

Kandoushi merupakan salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, tidak pula dapat menjadi konjugasi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi sebuah *bunsetsu* walaupun tanpa bantuan kelas kata lain. Menurut Ogawa (1982:141) *kandoushi* merupakan jenis kata yang juga disebut *kantanshi* atau *kantoushi*. Kata yang diletakkan di awal kalimat sebagai kata yang dapat berdiri sendiri, dan digunakan sebagai kata yang berdiri sendiri (walaupun masih terlihat hubungannya dalam kalimat itu). Kata yang diungkapkan secara langsung yang mengungkapkan impresi (perasaan terkejut, bertanya-tanya, dll.), seruan, larangan, ajakan, panggilan, jawaban dan lain-lain. Sementara itu,

Masuoka (1989:54) menyatakan *kandoushi* adalah kata yang diungkapkan secara langsung untuk mengekspresikan *keterkejutan, perintah, jawaban* dan *perasaan* dari lawan bicara.

b. Ciri-ciri *kandoushi*

Kandoushi memiliki ciri khusus yang membedakannya dengan kelas kata lainnya yaitu interjeksi atau kata seru biasanya dipakai di awal kalimat dan pada penulisannya diikuti oleh tanda koma (.). Secara struktural interjeksi tidak bertalian dengan unsur kalimat lain. Interjeksi pada umumnya berupa bentuk dasar, meskipun ada juga yang berbentuk turunan.

Menurut Murakami (1978:108-109) ciri-ciri *kandoushi* adalah termasuk ke dalam *jiritsugo*, tidak ada penggunaan partikel, tidak ada subjek dan predikat, dapat berdiri sendiri tanpa bantuan kata lain, berfungsi untuk mengungkapkan emosi dan dapat membentuk kalimat dengan sendirinya.

c. Jenis-jenis *Kandoushi*

Subkategorisasi terhadap interjeksi merupakan subkategorisasi terhadap perasaan yang diungkapkannya (Kridalaksana,1994:121). Jenis-jenis interjeksi dalam bahasa Indonesia dapat diuraikan sebagai berikut: 1) interjeksi seruan atau panggilan minta perhatian: *ahoi, ayo, eh, hai, halo, he, sst, dll*; 2) interjeksi keheranan atau kekaguman: *aduhai, ai, amboi, astaga, asyoi, hm, wah, dll*. 3) interjeksi kesakitan: *aduh*; 4) interjeksi kesedihan: *aduh*; 5) interjeksi kekecewaan dan sesal: *ah, brengsek, buset, wah, yaa*. 6) interjeksi kekagetan: *lho, masyaalloh, astagfirullah*; 7) interjeksi kelegaan: *alhamdulillah, lah, nah, syukur*; 8) interjeksi kejjikan: *bah, cih, cis, hii, idih, ih*.

Berikut ini adalah *kandoushi* yang terdapat dalam bahasa Jepang. McClain (1981:213) membagi *kandoushi* menjadi delapan macam ungkapan:1.

Kandoushi yang menyatakan rasa terkejut: あっ「att」、あら「ara」、おや「oya」、まあ「maa」.

2. *Kandoushi* yang menyatakan penyesalan: ああ「aa」、おう「ou」、やれやれ「yareyare」 やおや「oyaoya」. 3. *Kandoushi* yang menyatakan

panggilan: おい「oi」、こら「kora」、これ「kore」、やい「yai」. 4.

Kandoushi yang menyatakan jawaban:

はい「hai」、いいえ「iie」、ええ「ee」 5. *Kandoushi* yang menyatakan keraguan: はて「hate」、はてな「hatena」 6. *Kandoushi* yang menyatakan kebenaran/keyakinan: なるほど「naruhodo」. 7. *Kandoushi* yang menyatakan kekaguman: へえ「hee」、ふうむう「soumuu」 8. *Kandoushi* yang menyatakan desakan: そら「sora」、ほら「hora」

C. Metode Penelitian

Analisis kualitatif memfokuskan pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan sering kali melukiskannya dalam bentuk kata-kata daripada dalam bentuk angka-angka (Mahsun, 2006:233).

Menurut Miles dan Huberman dalam Silalahi (2006:311), kegiatan analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau klarifikasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Menurut Sudaryanto (1992:62) menjelaskan bahwa “istilah ‘deskriptif’ adalah ketika penelitian yang digunakan semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dicatat berupa paparan bahasa seperti adanya”.

D. Hasil dan Pembahasan

Kandoushi yang menyatakan impresi terkejut yang akan dibahas dalam bab ini antara lain *e'*, *ee*, *nani*, *wa'*, *are*, *ara*. Setelah melakukan pengambilan data mengenai kata interjeksi apa saja yang termasuk *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut maka didapatkan data yang dapat diinterpretasikan. Dari data yang terkumpul terdapat 6 jenis *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut yang sering muncul dengan frekuensi berbeda. Frekuensi kumulatif masing-masing

kandoushi tersebut ialah: *Kandoushi* えっ (e') muncul sebanyak tiga puluh satu kali; *Kandoushi* ええ (ee) muncul sebanyak empat belas kali; *Kandoushi* なに (nani) muncul sebanyak enam kali; *Kandoushi* わっ (wa') muncul sebanyak empat kali; *Kandoushi* あれ (are) muncul sebanyak tujuh kali; *Kandoushi* あら (ara) muncul sebanyak tiga kali. Dari keseluruhan percakapan yang terdapat pada komik Detektif Conan Vol.70 terdapat 6 jenis *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut dengan frekuensi kemunculan sebanyak 65 kali dengan frekuensi yang berbeda pada setiap jenisnya. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan serta fungsi *kandoushi* yang menyatakan impresi terkejut yang telah disebutkan di atas akan dijelaskan pada bagian pembahasan berikut ini.

1. *Kandoushi* えっ (e')

Dari 31 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi* e', diantaranya: a) Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar; b) Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan; c) Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut. Fungsi *kandoushi* e' yang ditemukan lebih sering muncul sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar. Hal ini ditunjukkan dengan 18 data. 6 data menunjukkan fungsi *kandoushi* e' sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan. Fungsi *kandoushi* sebagai ungkapan ketika kaget/terkejut berjumlah 7 data. Agar lebih jelas ketiga fungsi serta penggunaan *kandoushi* e' tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar.

(21) 幸姫: もしかして、東京で亡くなった伸吾さんの事を言ってるんじゃない・・・

孝子 : ああ・・・このこの家を出る前に伸吾さんがいった

孝子 : でも、呪いなんてありませんのでご心配なく

幸姫 : それに、そんな話が母の耳に入ったら悲しいみまし・・・

小五郎: え?①婆とみさんここにいるんですか?てっきり, 入院されてるものと・・・ (DC File 7 hal.9)

2. Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan.

(8) コナン : 17cm っていうと、大体・・・

キッド: この位じゃねえか?

コナン: え?②

キッド: 慶応3年6月24日、龍馬が姉の乙女宛に書いた手紙の中にもう
出て来るピストルだ・・・

コナン: キ、キッド!? あ、あれ? ドアが開かねえ!? (DC File 3
hal.12)

3. Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut.

(12) 樽見 :これはキッドの仕組んだ罠だ!

政之輔 :左様・・・それを我々が作って売りさばいたという証拠はどこにも・・・(ガッカアン)

樽見 :え?③

蘭 :ちょっと園子?

園子 :だって、キッドのプレートに書いてあるんだもん! 壊せて・・・

(DC

File 4 hal.14)

Data (21), (8), (12) di atas menunjukkan fungsi yang berbeda dari *kandoushi e'*. Pada *kandoushi* ① menunjukkan bahwa penutur terkejut mendengar pernyataan mitra tuturnya dan menanyakan kembali hal yang kurang jelas didengar hal ini terlihat dalam konteks tuturan 「え? 婆とみさんここにいるんですか? てっきり、入院されてるものと・・・」 ”Eh? Bu Satomi ada di sini? Bukan di rumah sakit?”. Kata *e'* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “Eh”. Dalam konteks tuturan ini *kandoushi* ① digunakan karena penutur tidak mengira bahwa ternyata ibu satomi ada dirumah itu, berlainan dengan yang dipikirkannya bahwa ibu satomi berada dirumah sakit. Hal tersebut mengejutkan penutur, sehingga penutur menanyakan kembali kepada mitra tutur terhadap pernyataannya yang menurut penutur kurang jelas. Sesuai dengan fungsi *kandoushi e'*, menurut Hidetoshi (1992:108) untuk menyatakan keterkejutan dan untuk menanyakan kembali apa yang dirasa kurang jelas kepada mitra tutur.

Berbeda pada *kandoushi* ②, yang menunjukkan fungsi sebagai ungkapan terkejut serta keragu-raguan, seperti yang terlihat dalam tuturan 「この位じゃねえか?」 ”sejini kan?” 「え?」 ”eh?”. Konteks tuturan tersebut terjadi ketika

penutur berada di toilet dan sedang mentaksir ukuran senjata yang dimiliki Ryoma. Tiba-tiba ada yang menyodorkan senjata dari atas bilik toilet, persis seperti yang sedang dipikirkan oleh penutur. Penutur terkejut mendengar pernyataan tersebut, ia meragukan apa yang dikatakan oleh mitra tuturnya. *Kandoushi* 'e?' berdiri sendiri tanpa didukung oleh kalimat lain hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri yang disebutkan oleh Murakami (1978), bahwa interjeksi dapat menjadi kalimat walaupun tanpa dukungan kata-kata lain.

Pada *kandoushi* ③ menunjukkan fungsi *kandoushi e'* sebagai penanda suara ketika terkejut atau kaget. Hal tersebut terlihat dalam tuturan 「左様・・・それを我々が作って売りさばいたという証拠はどこにも・・・(ガッカアン)」 ” Benar, Apa bukti bahwa kami yang membuat semua tiruan itu dan menjualnya? (Praaaaang)”, 「え？」 ”Eh?”. Ketika mitra tutur sedang menjelaskan tentang tuduhan bahwa ia yang membuat benda tiruan dan menjualnya. Dari kejauhan penutur mendengar bunyi vas yang pecah kemudian ia tersentak kaget dan mengungkapkannya dengan *kandoushi* 'e?'. *Kandoushi* tersebut menunjukkan keterkejutan akan kejadian yang mengejutkan penutur terhadap bunyi yang didengarnya.

2. *Kandoushi* ええ (*ee*)

Dari 14 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi ee*, diantaranya: a) Sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya; b) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut. Fungsi *kandoushi ee* yang ditemukan pada komik Detektif Conan sama banyak digunakan sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran disertai perasaan bertanya-tanya dan sebagai bentuk keterkejutan yang kuat disertai perasaan kesal masing-masing sebanyak 7 data. Agar lebih jelas ketiga fungsi serta penggunaan *kandoushi ee* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya.

(10) 禅也 : それで? 警察はその魔犬を操って犯人の目星はついたのかよ?

山村 : 一応、その怪しげな小屋は夜が明けてから鑑識さんと呼んで調べるつもりですけど多分犯人は捕まらないでしょう・・・

孝子 : ええ! ?^①

禅也 : 何でだよ! ?

山村 : だって、相手は犬に呪いをかけてくれちゃてる黒魔術師だんですよ! ?。ただのパンピンーの我々警察が太刀打ちできるわけじゃないじゃないですか! ? (DC File 10 hal.4)

2. Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut.

(8) 小五郎 : そんな物があの崖の上に、あったってというのかよ?

服部 : ああ、そうや・・・崖の婦らの20mぐらい手前から点とつuitottaw・・・まるで、火のついた魔犬が走り抜けたみたいなのオ・・・

和葉&毛利 蘭 : ええええ! ?^② (DC File 8 hal.2)

Data percakapan (10) dan (8) di atas memiliki fungsi dan penggunaan yang berbeda satu dengan yang lainnya. *Kandoushi* ① pada percakapan (10) di atas memiliki fungsi sebagai ungkapan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya. Hal ini seperti dalam konteks tuturan berikut 「一応、その怪しげな小屋は夜が明けてから鑑識さんと呼んで調べるつもりですけど・・・多分犯人は捕まらないでしょう・・・」” Kami akan memanggil tim forensik untuk memeriksa pondok itu besok pagi. Tapi mungkin pelakunya tidak akan tertangkap”, 「ええ! ?」”Eeh!?”. Penutur mengekspresikan perasaan terkejut setelah mendengar pernyataan mitra tuturnya bahwa pelakunya mungkin tidak bisa ditangkap. Hal tersebut menimbulkan keheranan serta perasaan bertanya-tanya mengapa polisi tidak dapat menangkap pelakunya. Hanya dengan ungkapan interjeksi saja, dapat menyampaikan maksud keterkejutan penutur yang disertai perasaan heran dan bertanya-tanya terhadap mitra tutur. Terlihat *kandoushi* di atas berdiri sendiri tanpa ada kata lain sesudahnya. Untuk menyatakan keterkejutan ditulis menggunakan tanda seru (!) yang berfungsi untuk mempertegas emosi yang diungkapkan penutur, serta tanda tanya (?) dipakai

untuk menandakan bahwa terdapat perasaan bertanya-tanya. Kata interjeksi tersebut dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “Eeh”.

Kandoushi ② pada data percakapan (8) memiliki fungsi sebagai bentuk keterkejutan yang kuat dan perasaan takut yang dirasakan oleh penutur. Seperti dalam konteks tuturan berikut 「ええええ！？」”Apa!?”. Kata interjeksi tersebut dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai ‘apa’. Penggunaan huruf *e* yang berulang memiliki arti bahwa penutur merasakan keterkejutan yang sangat kuat. Pada konteks tuturan di atas dapat digunakan ketika penutur merasa terkejut sekaligus merasa takut terhadap hal yang dikatakan oleh mitra tutur.

Dari *kandoushi* ① dan ② di atas memiliki penulisan interjeksi yang berbeda-beda seperti *kandoushi* ① menandakan perasaan terkejut dengan 「ええ！？」 dan *kandoushi* ② dengan 「ええええ！？」, masing-masing merepresentasikan fungsi keterkejutan dengan penggunaan yang berbeda-beda. *Kandoushi* ① dan ② digunakan tanpa ada kata lain yang mendukung dibelakangnya. Hal tersebut merupakan ciri-ciri *kandoushi* seperti yang dikatakan oleh Murakami (1978) bahwa *kandoushi* dapat menjadi sebuah kalimat walaupun tanpa dukungan kata lain.

3. *Kandoushi* なんじ(*nani*)

Dari 6 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi nani* diantaranya: **a)** Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. **b)** Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cema. Fungsi *kandoushi nani* yang ditemukan pada komik Detektif Conan vol.70 lebih banyak digunakan untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya (terdapat 4 data). 2 dari 6 data menunjukkan pemakaian *kandoushi nani* sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas. Agar lebih jelas kedua fungsi serta penggunaan *kandoushi nani* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya.

(2) 中森 : なに! ?^①雨だと! ? キッドは雨になるのを待って予告日時を決めたっていいのか! ?

コナン : うん! 外は今にも降りそうだし・明日の天気予報は雨みたいだしね!

(DC File 3 hal.3)

2. Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas

(6) 小五郎 : なに! ?^②幸姫さんが姿をけしただと! ?

知晃 : さすがに徹夜の看病は、辛いと思い、交代しようと部屋に入ったら、こんな置き手紙が・

小五郎 : 手紙? (DC File11 hal.8)

Kandoushi ① pada data percakapan (2) di atas memiliki fungsi untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. Percakapan terjadi antara Nakamori dan Conan yang berlatar belakang di ruang pameran. Nakamori dengan mengejutkan menyatakan keterkejutannya seperti yang terlihat dalam konteks tuturan 「なに! ? 雨だと! ? キッドは雨になるのを待って予告日時を決めたっていいのか! ?」 ” Apa!/? Hujan!/? Kid menunggu hujan untuk memulai aksinya?”. Penutur tidak percaya dengan apa yang didengarnya dan mengulangi pernyataan yang menurutnya tidak masuk di akal. Hal ini terlihat jelas dengan penyebutan kata hujan yang diulang dua kali.

Kandoushi nani pada tuturan di atas diikuti tanda seru (!) yang berfungsi menekankan bahwa *kandoushi* yang keluar dari penutur diungkapkan secara emosional dan tegas serta tanda tanya (?) berfungsi meminta mitra tutur untuk meyakinkan pernyataan yang menurut penutur sangat aneh dan tidak masuk di akal. Hal ini sesuai dengan penjelasan menurut Hidetoshi (1992:862) dan Yoshida (1979:1560) yang berpendapat bahwa *kandoushi nani* berfungsi untuk menanyakan kembali hal yang dirasa aneh oleh penutur, juga berfungsi sebagai ungkapan keterkejutan dengan kata yang didengar dari mitra tuturnya.

Kandoushi ② pada data percakapan (6) di atas memiliki fungsi sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas. Konteks yang melatarbelakanginya adalah ketika Miyuki tidak ditemukan di kamarnya, melainkan sebuah surat yang ditinggalkan. Hal tersebut sangat mengejutkan penutur seperti yang terlihat pada konteks tuturan 「なに! ? 幸姫さんが姿をけ

しただと！？」”Apa!?! Miyuki menghilang !?”. Tuturan *kandoushi* di atas menggambarkan kondisi penutur yang terkejut dengan kabar hilangnya Miyuki, serta kecemasan dan perasaan khawatir yang hadir karena Miyuki hilang secara tiba-tiba pada dini hari. Kata *nani* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia sebagai “apa” yang lazimnya digunakan untuk bertanya. Tetapi pada konteks ini kata *nani* berfungsi bukan untuk menanyakan melainkan untuk mengungkapkan emosi perasaan terkejut yang kuat ketika mendengar kabar buruk.

Kedua *kandoushi* pada tuturan di atas diikuti tanda seru (!) yang berfungsi untuk menekankan bahwa *kandoushi* yang keluar dari penutur diungkapkan secara emosional dan tegas serta untuk membedakan fungsi *nani* sebagai interjeksi. Tanda tanya (?) pada konteks *kandoushi* di atas berfungsi untuk menegaskan bahwa berita yang didengarnya tidak salah. Kemudian diikuti penegasan dengan mengulang kalimat yang didengarnya.

4. *Kandoushi* わっ (*wa'*)

Dari 4 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi wa'* diantaranya: a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum; b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan. Fungsi *kandoushi wa'* yang ditemukan pada komik Detektif Conan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan keterkejutan dan menunjukkan perasaan kagum (3 data). 1 dari 4 data menunjukkan pemakaian *kandoushi wa'* sebagai ungkapan keterkejutan dan teriakan. Agar lebih jelas penggunaan kedua fungsi *kandoushi wa'* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum

- (2) 園子 : わっ^①、すごい！ホントに空港の搭乗口みたいになってる！
 蘭 : しかも、3つもゲートがあるし・・・
 園子 : さすが、おじ様！やるウ～！！ (DC File 3 hal.8)

b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan

- (4) コナン : (ガッ)え？、わっ！^②ちょっと・・・

コナン :ら、蘭姉ちゃん! ?
蘭 :ゴメンね・・・この人混みじゃ、コナン君つぶされちゃうと思
って・・・

(DC

File 3 hal.15)

Data percakapan di atas diambil pada data (2) dan (4). Masing-masing menunjukkan percakapan yang mengungkapkan emosi keterkejutan dengan *kandoushi wa*. *Kandoushi* ① menunjukkan ungkapan yang menunjukkan perasaan terkejut di luar dugaan serta ada perasaan kagum di dalamnya. Seperti dalam konteks tuturan antara Sonoko dan Ran yang berada di dalam ruang pameran. Ruang pameran tersebut telah ditata sedemikian rupa pada gerbang pintu masuknya untuk mencegah Kid si pencuri lolos dalam pameran kali ini. Sonoko sangat terkejut melihat perubahan yang terjadi di ruang pameran itu. Hal ini terlihat jelas dalam tuturan 「わっ、すごい！ホントに空港の搭乗口みたいになってる！」” Waah, luar biasa! Benar-benar seperti gerbang pemeriksaan di bandara!”. *Kandoushi wa* yang terdapat pada tuturan tersebut memperlihatkan bahwa penutur benar-benar terkejut dengan sesuatu yang dilihatnya terjadi di luar dugaannya. Hal ini terlihat pada pemakaian *tsu* kecil (っ) yang berada dibelakang *kandoushi wa* yang digunakan sebagai penegasan perasaan terkejut penutur. *Kandoushi wa* yang muncul pada percakapan di atas sesuai dengan pengertian menurut Yoshida (1979:2269) bahwa *kandoushi wa* berfungsi menunjukkan perasaan terkejut dan teriakan. *Kandoushi* ① yang dituturkan di atas juga mengandung kekaguman yang dirasakan penutur terhadap apa yang dilihatnya. Hal tersebut terlihat jelas dalam tuturan 「わっ^②、すごい！」, teriakan keterkejutan penutur diikuti oleh kata *sugoi* yang berarti ‘hebat atau luar biasa’ yang menimbulkan perasaan kagum yang dirasakan oleh penutur.

Berbeda dari fungsi *kandoushi wa* sebelumnya, pada data percakapan (4) di atas menunjukkan percakapan antara Conan dan Ran. Conan sedang berada di tengah-tengah kerumunan pengunjung yang padat untuk mencari Kid si pencuri. Tiba-tiba tangannya digenggam oleh seseorang dan ditarik dengan cepat. Conan terkejut sekali karena ia ditarik secara tiba-tiba. Penggunaannya terlihat jelas pada

tuturan 「え？、わっ！^④ ちよっと」 ” Eh? waaa!! Hei tunggu !”. *Kandoushi wa’* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi “waa”. Penutur terlihat sangat terkejut karena tangannya tiba-tiba ditarik secara tiba-tiba oleh seseorang yang ternyata adalah Ran yang ingin menyelamatkannya dari kerumunan orang-orang. Penggunaan *kandoushi wa’* di atas diikuti oleh tanda seru (!) yang berarti keterkejutan yang terjadi sangatlah kuat. Oleh karena itu dipakai tanda seru (!) yang menegaskan keterkejutan yang dialami penutur.

Pada konteks di atas *kandoushi wa’* digunakan oleh penutur untuk mengungkapkan keterkejutan di luar dugaan. Selain itu juga untuk mengekspresikan teriakan penutur terhadap keterkejutan yang dialaminya. Seperti penjelasan menurut Suzuki (1995:2840) yang menyatakan bahwa *kandoushi wa’* digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan dan teriakan penutur. *Kandoushi* ② yang muncul dalam data percakapan (4) tidak sama dengan *kandoushi* ① sebelumnya. *Kandoushi* ① selain berfungsi sebagai penanda keterkejutan juga memiliki makna tambahan yaitu kekaguman. Sedangkan *kandoushi* ② berfungsi menunjukkan teriakan yang muncul karena rasa terkejutnya.

5. *Kandoushi* あれ(are)

Dari 7 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi are* diantaranya: a) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh; b) Sebagai ungkapan ketika terkejut serta perasaan bertanya-tanya. Fungsi *kandoushi are* yang ditemukan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh (6 data). 1 dari 7 data menunjukkan pemakaian *kandoushi are* sebagai ungkapan ketika terkejut dan bertanya-tanya. Agar lebih jelas fungsi kedua *kandoushi are* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan ketika terkejut disertai perasaan bertanya-tanya.

- | | |
|--------|-----------------------------|
| (1) 園子 | : 日本を今一度、洗濯いたし申候！ |
| 蘭 | : え？ |
| 園子 | : さて、これは誰の言葉でしょー？ |
| 蘭 | : <u>あれ</u> 〜？何か聞いた事あるけど・・・ |

(DC File
2 hal.1)

2. Sebagai ungkapan keterkejutan disertai perasaan aneh.

- (7) 蘭 : あれ^②、燃えてない・・・
小五郎 : 赤く光ってるだけじゃねーか
和葉 : それに、何やの？犬の体についてるあの布され？ (DC
File 11 hal.12)

Data percakapan di atas diambil pada data (1) dan (7). Masing-masing menunjukkan percakapan yang mengungkapkan emosi keterkejutan yang diungkapkan dengan *kandoushi ara*. *Kandoushi* ① menyatakan keterkejutan Ran yang heran mendengar pernyataan Sonoko dalam konteks tuturan berikut 「日本を今一度、洗濯いたし申候！」 “Jepang perlu dicuci bersih” 「あれ～？何か聞いた事あるけど・・・」 ”Wah, rasanya aku pernah dengar”. Kata *are* dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “wah”. *Kandoushi* ① di atas menunjukkan perasaan heran penutur juga menimbulkan perasaan bertanya-tanya setelah mendengar pernyataan mitra tuturnya. Penutur terkejut dengan pernyataan mitra tuturnya, sepertinya ia pernah mendengar hal yang sama, oleh karena itu menimbulkan pertanyaan dalam benak penutur.

Kandoushi ① dituliskan dengan bentuk 「あれ～？」 terdapat tanda gelombang (～) disertai tanda tanya (?) menandakan bahwa keterkejutan yang dirasakan penutur diungkapkan agak panjang, serta menunjukkan perasaan sedikit terkejut dan bertanya-tanya. Hal tersebut seperti pendapat menurut Yoshida (1979:86) dalam. *Kandoushi* ② pada data percakapan (7) di atas menunjukkan percakapan yang terjadi antara Ran, Kogoro dan Kazuha. Mereka bertiga dikejutkan oleh Conan yang sedang berdiri ketika anjing setan menuju ke arahnya. Seketika anjing setan tersebut melompat ke arah Conan dan ia menangkapnya dengan kedua tangannya. Ran terkejut mengapa anjing setan tersebut tidak terbakar. Padahal ketika anjing tersebut berlari terlihat seolah-olah tubuhnya terbakar. Keterkejutan penutur terlihat dalam konteks tuturan 「あれ？、燃えてない・・・」 ”Lho kok? tidak terbakar”.

Kandoushi are dapat diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “loh kok”. Penutur merasa aneh terhadap anjing setan tersebut yang biasanya terlihat seperti diselimuti api pada tubuhnya, tetapi yang ia lihat kali ini tidak membakar tubuh anjing tersebut. Terlihat dalam penggunaan *kandoushi are* diikuti oleh tanda tanya (?) yang menandakan bahwa *kandoushi are* tersebut selain sebagai ungkapan ketika terkejut dan merasa aneh juga terdapat rasa bertanya-tanya terhadap keanehan yang dilihat oleh penutur. Fungsi *kandoushi are* dalam tuturan percakapan di atas sesuai dengan pengertian menurut Hidetoshi (1992:36) yang menyatakan bahwa *kandoushi are* merupakan suara yang keluar sebagai ungkapan keterkejutan dan ketika merasa aneh.

6. *Kandoushi* ぁら (*ara*)

Dari 3 data yang muncul dalam komik Detektif Conan Vol.70 ditemukan beberapa fungsi *kandoushi ara* diantaranya: **a)** Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran; **b)** Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga. Fungsi *kandoushi ara* yang ditemukan pada komik Detektif Conan lebih banyak digunakan sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga (2 data). 1 dari 3 data menunjukkan pemakaian *kandoushi ara* sebagai keterkejutan dan perasaan heran. Agar lebih jelas kedua fungsi serta penggunaan *kandoushi ara* tersebut akan dijelaskan contoh dari masing-masing data sebagai berikut:

1. Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran

(2) 小五郎 : あんたら 2 人も、それを証明する人はいなさそうですね . . .

禅也 : ああ . . .

山村 : 毛利さん！それを聞くのは僕の役目を警察の仕事！取らないでくださいよ！

孝子 : ぁら^①、この方 . . . 刑事さんじゃないのですの？

小五郎 : あ、はい、つつい言いそびれちゃって . . .

山村 : このかたは毛利小五郎とって . . . (DC File 8 hal.15)

2. Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga

服部 : 背中にうつすら死斑もでてたで！ぁら^②、あんたが死んでるおっちゃん をベッドに寝かせて眠ってるみたいに見せかけた証拠や！

コナン :まあ、証拠ならお婆さんの指紋がガムテに残ってるんじゃないか？

(DC File 6 hal.6)

Kandoushi ① pada data percakapan (2) di atas terjadi antara Kogoro, Yoshiya, Yamamura, dan Takako. Ketika sedang berkumpul di ruangan, anggota keluarga Inubushi dimintai keterangan satu persatu terkait dengan kemunculan korban baru yang merupakan salah satu anggota keluarga Inubushi. Kogoro menanyakan mereka satu persatu dan ketika sampai kepada anggota keluarga terakhir tiba-tiba polisi Yamamura menegur Kogoro karena tugas meminta keterangan merupakan tugas polisi bukan detektif. Takako yang tidak mengetahui hal tersebut bahwa Kogoro adalah seorang detektif terkenal terkejut mendengar pernyataan polisi Yamamura. Hal ini dapat terlihat dalam tuturan 「あら、この方・・・刑事さんじゃないのですの？」”Lho? Dia bukan polisi ya?”. *Kandoushi ara* dalam tuturan ini diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi ‘lho’. Takako terkejut dengan pernyataan polisi Yamamura yang berkata agar Kogoro tidak merebut tugasnya. Ia heran, kalau ternyata Kogoro bukanlah seorang polisi lalu siapa sebenarnya Kogoro. Keheranan penutur terlihat jelas dalam tuturan 「この方・・・刑事さんじゃないのですの？」”Dia bukan polisi ya?”.

Melihat konteks *kandoushi ara* yang digunakan penutur menyatakan perasaan terkejut terhadap hal yang didengarnya, sekaligus terdapat perasaan heran atau bertanya-tanya. Seperti terlihat dalam tuturan di atas, kalimat yang keluar setelah *kandoushi ara* adalah kalimat pertanyaan yang menyatakan keheranan penutur terhadap seseorang yang telah meminta keterangan kepadanya. Hal ini sesuai dengan fungsi *kandoushi ara* menurut Kindaichi (1989:65) bahwa fungsi *kandoushi* selain untuk mengungkapkan keterkejutan juga untuk mengungkapkan perasaan heran. Dalam tuturan di atas *kandoushi ara* digunakan oleh perempuan. Hal ini diperjelas dengan penggunaan “kata” yang lebih halus dari “hito” untuk menyatakan orang. Sesuai dengan pernyataan Suzuki (1995:81) bahwa *kandoushi ara* sebagian besar dipakai oleh perempuan.

Kandoushi ② pada data percakapan (1) menunjukkan percakapan yang terjadi antara Hattori dan Conan di dalam ruangan dimana korban berada. Hattori

mencurigai Abukawa sebagai pelaku pembunuhan. Hal ini diperjelas dengan penggunaan *kandoushi ara* oleh Hattori dalam tuturan 「あら、あんたが死んでるおっちゃんをベッドに寝かせて眠ってるみたいに見せかけた証拠や！」” Lho, bukti bahwa bibi mengatur letak mayat itu ditempatkan tidur untuk memperlihatkan pada kami seolah dia sedang tidur kan?.” *Kandoushi ara* dalam tuturan ini diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi “lho”. Hattori tidak menyangka bahwa bekas lebam yang terdapat pada punggung korban terjadi dikarenakan letak korban telah diatur sedemikian rupa oleh pelaku. Melihat konteks pada percakapan di atas *kandoushi ara* tersebut digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut sekaligus mengandung kesan curiga terhadap mitra tutur. Fungsi *kandoushi ara* dalam tuturan ini menyatakan perasaan terkejut penutur terhadap suatu hal, dan ada perasaan curiga yang dirasakan oleh penutur terhadap hal yang dilakukan oleh mitra tutur. Hal ini sesuai dengan pengertian *kandoushi ara* menurut Yoshida (1979:76) bahwa *kandoushi ara* berfungsi sebagai penanda perasaan terkejut dan curiga.

E. Simpulan

Dari paparan dialog di atas dapat diasumsikan bahwa fungsi dan penggunaan *kandoushi* penanda impresi terkejut dalam komik detektif Conan karya Aoyama Gosho adalah sebagai berikut:

No	<i>Kandou No Kandoushi</i> Penanda Impresi Terkejut	Fungsi Serta Penggunaan
1.	えっ (<i>e'</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a) Sebagai ungkapan untuk menanyakan kembali suatu hal yang meragukan dari apa yang kurang jelas terdengar. b) Sebagai ungkapan yang menyatakan keterkejutan serta keragu-raguan. c) Sebagai ungkapan ketika kaget/ terkejut.
2.	ええ (<i>ee</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a) Sebagai ungkapan untuk menyatakan perasaan terkejut disertai perasaan heran dan bertanya-tanya. b) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan takut.

3.	なに (<i>nani</i>)	a) Untuk menyatakan keterkejutan karena hal yang tidak masuk akal atau sulit dipercaya. b) Sebagai ungkapan perasaan terkejut karena khawatir atau cemas.
4.	わっ (<i>wa'</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan serta menunjukkan perasaan kagum. b) Sebagai ungkapan keterkejutan disertai teriakan.
5.	あれ (<i>are</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan yang kuat disertai perasaan aneh. b) Sebagai ungkapan ketika terkejut serta perasaan c) bertanya-tanya.
6.	あら (<i>ara</i>)	a) Sebagai ungkapan keterkejutan dan perasaan heran. b) Sebagai ungkapan rasa terkejut dan curiga.

F. DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik umum*. Jakarta:Rineka Cipta.

Isami, Nagayama.1971. *Kihongo Yorei Jiten*. Japan.

Keraf, Gorys. *Diksi dan Gaya Bahasa*, Jakarta: Gramedia.

Kindaichi, Haruhiko. 1989. *Nihongo Daijiten*. Kodansha, Tokyo.

Kitahara, Yasuo.dkk. 1988. *Nihon Bunpou Jiten*. Tokyo.

Koizumi. Tamotsu. 1993. *Gengogaku Nyuumon*. Japan: Daishukan Shoten.

Kridalaksana, Harimurti. 1994. *Kelas kata dalam bahasa Indonesia Edisi Pertama*. Jakarta: Gramedia

Levinson, Stephen C. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Mahsun.2006. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mc clain, Yoko. 1981. *Handbook Of Modern Japanese Grammar*. Hokuseido, Tokyo.

Motojiro, Murakami. 1978. *Shoho no Kokubunpou*. Shoryudo, Tokyo.

Naotoshi, Nishida. 1991. *Nihongo no Tsukaikata*. Tokyo.

Parker, Frank.1986. *Linguistic for Non Linguist*.London.

- Shimizu, Yoshiaki.2000. *Gaisetsu Nihongogaku-Nihongo Kyooiku, Oufu, Tokyo.*
- Sudaryanto.1992. *Metode Linguistik.* Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistic Bahasa Jepang.* Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suzuki.1995. *Daijisen.* Shogakukan, Tokyo.
- Takashi Masuoka, Yukinori Takubo. 1989.*Kiso Nihongo Bunpou.*Tokyo.
- Verhaar, J.W.M. 1978. *Pengantar Linguistik.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Wijana, I Dewa Putu.1996. *Dasar-dasar Pragmatik.* Andi Offset.
- Yukinori, Takubo. 2005. *Gengo.* Tokyo.