

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tuturan adalah cerminan ide dan ekspresi dari seorang penutur, seorang pelaku tindak tutur berkaitan dengan keadaan emosi maupun kondisi mental yang sedang ia alami. Kondisi mental atau emosi membuat seseorang mengekspresikannya melalui sebuah tuturan. Emosi seseorang terlihat dari ekspresi yang ditampilkannya ketika bertutur. Tuturan yang mengandung emosi atau ekspresi di dalamnya, biasanya muncul secara tiba-tiba dan susah untuk dikendalikan. Tuturan yang mengandung emosi ini biasanya diikuti dengan mimik wajah, sikap, gestur tubuh dan lainnya. Untuk mengekspresikan perasaannya, manusia kerap menggunakan kata seru dalam penggunaan bahasa yang dalam bahasa linguistiknya dikenal dengan kata interjeksi. Interjeksi adalah kata yang mengungkapkan perasaan pembicara. Berguna untuk memperkuat perasaan heran, jijik, sedih, dan kagum, orang yang memakai kata tertentu di samping kalimat yang mengandung makna pokok yang dimaksud (Alwi, 1998;303).

Definisi Interjeksi juga terdapat dalam tata bahasa Jepang (*Nihongo Bunpou*), Interjeksi disebut juga dengan 感動詞 *Kandoushi* . 感動 *Kandou* berarti terharu, getaran rasa, atau emosi. 詞 *Shi* berarti kata, sehingga dapat disimpulkan bahwa 感動詞 *Kandoushi* merupakan kata yang digunakan untuk

mengungkapkan suatu perasaan atau emosi (Matsura, 1994:424). Menurut Sakakura (1992:317) *Kandoushi* adalah kata-kata yang mampu dan bisa berdiri sendiri serta tidak memerlukan subjek dan tidak memiliki perubahan bentuk atau konjugasi untuk mengungkapkan ekspresi, perasaan, cara memanggil, cara menjawab dan sebagainya.

Menurut Terada Takanao dalam Sudjianto (2004) *Kandoushi* digolongkan menjadi 4 macam. *Kandou*, merupakan *Kandoushi* yang menyatakan berbagai macam impresif atau emosional seperti kesedihan, kemarahan, kekhawatiran, kemarahan, kebahagiaan, dan lain lain. *Yobikake*, merupakan *Kandoushi* yang menyatakan imbauan, peringatan, ajakan, dan panggilan kepada orang lain. *Outou* merupakan *Kandoushi* yang menyatakan tanggapan, jawaban, ataupun reaksi terhadap pendapat dari tuturan orang lain. *Aisatsugo* merupakan *Kandoushi* yang menyatakan ungkapan salam yang digunakan ketika pertemuan antar pembicara, untuk memulai percakapan, dan meminta diri dan sebagainya.

Kandoushi outou adalah kata yang memperhatikan respon maupun jawaban yang disampaikan oleh lawan bicara. Baik berupa tanggapan ataupun reaksi terhadap pendapat atau tuturan yang disampaikan oleh orang lain. *Outou* juga dapat dibedakan berdasarkan status, seperti orang yang lebih tua, sederajat, hubungan keluarga atau kerabat. Penggunaan bentuk *outou* sering terjadi dalam sebuah percakapan, yang dapat dilihat pada contoh data berikut:

Berikut contoh dari penggunaan *kandoushi outou* dalam anime *Tenki*

No Ko :

須賀 : いやあ、なかなか美味しいよこれ、少年まじでいら
ないの？

帆高 : はい、お腹すいてませんから。

Suga : *Iyaa, nakanaka umai yo kore, shounen majide iranai
no?*

Hodaka : *Hai, onaka suitemasen kara.*

(*Tenki No Ko*, 00:06:22)

Suga : Wah, makanan ini cukup enak, nak, kamu benar-benar
tidak mau?

Hodaka : Iya, aku tidak lapar.

Informasi indeksal :

Hodaka mentraktir Suga makanan karena menyelamatkan dirinya ketika hampir terjatuh dari kapal akibat ombak.

1. Penutur dan Lawan tutur

Penutur dalam contoh di atas ialah Morishima Hodaka seorang pelajar SMA yang kabur dari rumahnya dan berencana untuk mencari pekerjaan di Tokyo hal ini terlihat ketika Hodaka membuat pertanyaan di media sosialnya yang isi pertanyaannya 16歳の高校生です。割のいいバイトを探しています。

学生証がなくても雇ってくれるところがありますか？ ‘16-Sai no kōkōseidesu. Wari no ī baito o sagashiteimasu. Gakusei-shō ga nakute mo

yatotte kureru tokoro wa arimasu ka? ‘Saya seorang siswa SMA berusia 16 tahun. Saya sedang mencari pekerjaan paruh waktu yang bagus. Apakah ada tempat yang akan mempekerjakan saya tanpa kartu pelajar?’ Lawan tuturnya adalah Keisuke Suga yang merupakan seorang penulis dari studio penerbit

kecil-kecilan. Hal ini terlihat ketika Suga memberikan kartu namanya kepada Hodaka. Pada kartu nama itu tertulis nama lengkap Suga, nama studio, jabatan, alamat dan nomor telfon studionya. Usia kedua tokoh ini juga berbanding jauh, Suga yang merupakan orang dewasa yang telah bekerja, sedangkan Hodaka hanyalah seorang anak SMA yang kabur dari rumah. Hubungan kedua tokoh ini masih asing karena mereka baru pertama kali bertemu.

2. Konteks Tutur

Konteks tuturan ini adalah formal karena ini merupakan pertemuan pertama mereka. Tuturan ini terjadi di sebuah restoran. Setelah mencicipi makanannya Suga menanyakan kembali kepada Hodaka apakah ia benar-benar tidak mau makan. Hal ini terlihat pada kalimat いやあ、なかなか美味いよこれ。少年まじでいらなの？ *Iyaa, nakanaka umai yo kore, shounen majide iranai no?* ‘Wah, makanan ini cukup enak, nak, kamu benar-benar tidak mau?’

3. Tujuan tuturan

Tujuan penutur menggunakan *kandoushi outou* bentuk *Hai* はい adalah untuk menjawab pertanyaan dari lawan tutur karena ia tidak merasa lapar pada saat kejadian tersebut berlangsung. Alasan lainnya kenapa Hodaka tidak memesan makanan juga adalah karena keterbatasan uang yang ia miliki, karena ia kabur dari rumah, Hodaka memiliki uang yang terbatas untuk bisa menghidupi dirinya sendiri di Tokyo tanpa pendapatan apapun. Hal ini terlihat

pada catatan pengeluaran yang dibuat oleh Hodaka yang diperlihatkan di *anime* pada menit 00.08.59, Setelah mentraktir Suga sebanyak 2180 Yen, Hodaka hanya mengeluarkan uang untuk membeli makan malamnya sebanyak 290 Yen. Hal ini menunjukkan bahwa Hodaka ingin menghemat uangnya agar ia dapat bertahan cukup lama dengan uang yang dia bawa.

4. Tindak tutur sebagai bentuk tindakan

Tuturan tersebut adalah tuturan langsung yang ditujukan kepada lawan tutur tanpa adanya perantara di antara mereka. Pada tuturan ini lawan tutur memberikan pertanyaan いやあ、なかなか美味いよこれ、少年まじでいらないの? *Iyaa, nakanaka umai yo kore, shounen majide iranai no?* ‘Wah, makanan ini cukup enak, nak, kamu benar-benar tidak mau?’ yang kemudian direspon oleh penutur dengan jawaban はい、お腹すいてませんから。 *Hai, onaka suitemasen kara.* ‘Iya, aku tidak lapar.’ Pada saat tuturan ini berlangsung Hodaka sebagai penutur mau tidak mau harus mengeluarkan uang yang cukup besar untuk mentraktir orang yang telah menyelamatkannya sebagai bentuk ucapan terima kasih, walaupun pada saat itu ia harus menghemat pengeluarannya agar dapat bertahan hidup cukup lama di Tokyo. Karena itulah Hodaka mengatakan ia tidak lapar kepada Suga, agar ia tidak mengeluarkan uang lagi.

5. Tuturan sebagai tindak verbal

Tuturan tersebut adalah produk dari suatu tindak verbal yang dilakukan oleh penutur. Tindak verbal dalam tuturan ini adalah sebagai bentuk memberikan jawaban kepada lawan tutur dengan mengatakan はい, お腹すいて

てませんから。 *Hai, onaka suitemasen kara.* 'Iya, aku tidak lapar.' Pada tuturan ini Suga sebagai lawan tutur malah merespon Hodaka dengan memberikan kode agar dibelikan Bir, yang mana seharusnya Suga dapat mengerti kalau Hodaka tidak membeli makanan agar bisa berhemat. Namun nyatanya karena hal itu Suga malah sengaja memeras Hodaka. Hodaka cukup kaget karena itu, terlihat pada perkataan Hodaka 大人に たかられるなんて、東京って怖え *Otona ni takara reru nante, Tōkyō tte kowa e* 'Aku diperas oleh orang dewasa, Tokyo benar-benar seram'.

Pada percakapan tersebut Hodaka menggunakan *Kandoushi Outou Hai* untuk menjawab pertanyaan dari Suga yang menanyakan kembali apakah Hodaka benar-benar tidak ingin makan. Berdasarkan tuturan tersebut, dapat diketahui penggunaan *Kandoushi Outou Hai*, teori yang digunakan adalah teori dari Shougawa (2000:22) yang menjelaskan bahwa *Kandoushi Outou Hai* digunakan untuk menjawab pertanyaan dari lawan tuturnya. Penggunaan *Kandoushi Outou* sering kali ditemukan pada percakapan yang terdapat di *Anime, Manga* serta drama Jepang.

Anime merupakan satu dari banyaknya bahan yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Khususnya ketika mempelajari *kandoushi* yang dapat ditemukan dalam sebuah percakapan. Berdasarkan hal itu peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti lebih terperinci tentang penggunaan *kandoushi outou* dalam *anime Tenki no Ko* karena banyak terdapat penggunaan *kandoushi outou*. *Anime* ini menceritakan tentang Tokyo yang terus berpuasa hujan deras dan mengganggu kegiatan semua masyarakat. Di tengah hujan yang terlihat kekal itu, datanglah seorang siswa sekolah Hodaka Morishima yang kabur, berusaha menghidupi dirinya secara finansial yang berakhir dengan bekerja di penerbitan kecil. Di waktu yang sama, Hina Amano yang yatim piatu juga berusaha mencari pekerjaan untuk menghidupi ia dan adiknya. Nasib keduanya berubah ketika Hodaka mencoba untuk menyelamatkan Hina dari orang aneh yang mengajak Hina untuk melakukan sebuah pekerjaan, hingga pada akhirnya mereka memilih untuk kabur berdua. Kemudian, Hodaka mengetahui bahwa Hina mempunyai kekuatan yang aneh sekaligus menakjubkan, yaitu kemampuan untuk bisa memanggil matahari setiap kali dia berdoa. Hina dapat menghentikan hujan dengan cara berdoa. Mengingat cuaca Tokyo yang terus-terusan hujan tanpa terlihat akan berhenti, Hodaka melihat potensi bisnis pada kemampuan Hina ini. Dia kemudian mengajak Hina untuk menjadi "gadis matahari" seseorang yang akan mencerahkan langit bagi orang-orang yang membutuhkannya. Kemudian Hodaka dan Hina pun mulai bekerja sama untuk mendirikan sebuah bisnis "gadis matahari" yang menyewakan jasa untuk memanggil matahari bagi

orang-orang yang membutuhkan cuaca cerah. Penggunaan *Kandoushi Outou* pada *anime* ini memiliki peranan guna untuk mempertajam konflik yang terjadi pada setiap dialog yang terdapat dalam *anime* tersebut. *Anime* ini dipilih karena penggunaan bahasa yang sopan dan tuturan yang dilakukan oleh para tokoh yang ada disampaikan secara pragmatis. Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teori aspek-aspek tindak tutur oleh Leech (1999), dan Teori tentang bentuk dan penggunaan *Kandoushi Outou* dari Terada Takanao (dalam Sudjianto 2004:110) dan Shougawa (2000:22).

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terdapat di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk dan penggunaan *Kandoushi Outou* yang terdapat dalam *anime Tenki no Ko*?

3. Batasan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang ada pada rumusan masalah, maka akan ditetapkan Batasan dalam penelitian ini. Batasan masalah pada penelitian ini adalah untuk mencari tahu bagaimana bentuk dan penggunaan *Kandoushi Outou* yang terdapat dalam *anime Tenki no Ko*. Bersumber dari *anime Movie Tenki no Ko* yang memiliki durasi 1 jam 52 menit, dikarenakan cukup banyak data *Kandoushi Outou* yang dapat ditemukan dalam percakapan antar tokoh yang terdapat di dalam *anime* ini.

4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk dan penggunaan *Kandoushi Outou* yang terdapat dalam *anime Tenki no Ko*.

5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti mengenai penggunaan *Kandoushi Outou* beserta fungsinya. Sehingga dapat mempermudah dalam memahami dan menggunakan *Kandoushi Outou* dalam percakapan sehari-hari.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca dalam mempelajari *Kandoushi Outou* lebih rinci lagi. Serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi penelitian berikutnya yang membahas hal sejenis dan juga menambah wawasan dan referensi bagi pihak yang meneliti pada bidang kebahasaan.

6. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pembahasan mengenai *Kandoushi* yang menjadi acuan maupun referensi, di antaranya.

Pertama, Yurisma (2017) melakukan penelitian tentang *Kandoushi* yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi Are* (あれ) Dalam *Detective Conan Movie* (Tinjauan Pragmatik)”. Dalam penelitian ini peneliti hanya fokus ke salah satu dari *kandoushi* saja yaitu *kandoushi are*. Teori yang digunakan pada penelitian ini untuk menganalisis datanya adalah teori SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes. Metode penelitian yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukannya, *Kandoushi Are* dalam *anime Detective Conan Movie* digunakan untuk memperlihatkan perasaan terkejut dikarenakan suatu kejadian yang terjadi secara mendadak atau secara tidak terduga baik ketika dalam situasi formal maupun ketika situasi informal. Penggunaan *Kandoushi Are* yang menunjukkan kejadian secara tiba-tiba atau secara tidak terduga ini ditunjukkan dengan ekspresi terkejut dan intonasi yang naik. Kemudian penggunaan *Kandoushi Are* untuk menunjukkan perasaan cemas pada situasi yang terjadi secara mendadak dapat digunakan pada situasi informal, penggunaan *Kandoushi Are* ini muncul ditunjukkan dengan bermacam ekspresi seperti tegang, panik, takut, dan lain lain.

Kedua, Farazi (2017) melakukan penelitian tentang *Kandoushi* yang berjudul “Fungsi dan Makna *Kandoushi* Jenis *Kandou* dalam *Anime One Piece “Thriller Bark”* Episode 360-365 Karya *Eiichiro Oda*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif research untuk menganalisis fungsi dan makna dari *kandoushi* jenis *kandou*. Hasil dari penelitian yang dilakukannya

menunjukkan bahwa dalam *anime One Piece* episode 360-365 karya *Eiichiro Oda* terdapat sepuluh *kandoushi* jenis *kandou (Maa)* yang berfungsi untuk menunjukkan rasa heran, kagum, dan terkejut, *Kandoushi (Oo)* yang berfungsi untuk menunjukkan perasaan yang mendalam, *Kandoushi (E)* yang berfungsi untuk menunjukkan rasa tekejut, *Kandoushi (Ee)* yang berfungsi untuk menunjukkan rasa heran dan terkejut, *Kandoushi (Yareyare)* untuk menunjukkan rasa lega dan kewalahan, *Kandoushi (Nani)* untuk menunjukkan rasa terkejut dan tidak percaya, *Kandoushi (Ara)* untuk menunjukkan rasa terkejut dan aneh, *Kandoushi (Are)* untuk menunjukkan rasa terkejut dan aneh, *Kandoushi (Aa)* untuk menunjukkan rasa kagum dan terkejut, *Kandoushi (Kuso)* untuk menunjukkan rasa kesal.

Ketiga, Putri (2018) melakukan penelitian tentang *Kandoushi* yang berjudul “Penggunaan *Kandoushi Ak* dalam *Anime K-ON Season One: Tinjauan Pragmatik*”. Pada penelitian ini peneliti fokus pada salah satu *kandoushi* yakni *kandoushi ak*. Penelitian ini menggunakan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Dell Hymes. Metode yang digunakan adalah metode padan, penelitian ini berfokus pada penutur, lawan tutur dalam sebuah tuturan itu sendiri. Hasil dari penelitian yang dilakukannya *Kandoushi Ak* yang dianalisis menggunakan teori *SPEAKING* dapat dijabarkan sebagai berikut, *Setting and Scene* yang terdapat dalam *anime K-ON season one* dapat digunakan di sekolah, di rumah, di jalan raya, di ruang klub, di toko dan di pasar. Waktu penggunaannya pun juga beragam dari pagi hingga malam hari. *Participants* yang terdapat dalam *anime K-ON Season One* bisa digunakan

oleh laki-laki maupun perempuan, tidak ada batasan umur, teman sebaya, orang yang lebih tinggi atau rendah umur maupun status sosialnya dapat menggunakan *kandoushi ak*. Selain itu orang yang telah lama ataupun baru dikenal juga bisa menggunakan *kandoushi ak*. *Ends* yang terdapat dalam *anime K-ON season one* bertujuan untuk mengungkapkan perasaan penutur maupun lawan tutur, juga sebagai respon ketika dipanggil atau membenarkan jawaban atau perkataan lawan tutur. *Act Sequence* yang terdapat dalam *anime K-ON Season One* merupakan tuturan ekspersif sebagai bentuk sikap atau evaluasi terhadap topik yang disampaikan. *Key* disampaikan dengan intonasi naik digunakan untuk menunjukkan perasan terkejut, terkesan dan respon ketika dipanggil dan intonasi turun digunakan ketika membenarkan jawaban atau perkataan lawan bicara. *Instrumentalities* digunakan ketika berinteraksi secara lisan. *Norm* tidak ada norma yang dilanggar selama tuturan berlangsung, baik penutur dan mitra tutur menggunakan bahasa yang baik. *Genre* berupa narasi atau cerita.

Keempat, Isnavia (2019) melakukan penelitian tentang *Kandoushi* yang berjudul “Analisis *Kandoushi Yobikake* dalam *Anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu*”. Teori yang digunakan adalah teori *kandoushi* menurut Namatame Yasu yang digunakan untuk menganalisis fungsi *Kandoushi Yobikake* yang terdapat dalam *anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu*. Hasil dari penelitian yang dilakukannya adalah *Kandoushi Yobikake* yang ditemukan dalam *anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu* berdasarkan teori Namatame Yasu ada 94 data

dengan 9 jenis *Kandoushi Yobikake*, yaitu (おい) *oi*, (ちょっと) *chotto*, (なあ) *naa*, (よう) *you*, (もしもし) *moshi-moshi*, (こら) *kora*, (ねえ) *nee*, (さあ) *saa*, (ほら) *hora*. Fungsi *Kandoushi Yobikake* yang ditemukan dalam *Anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu* menurut teori Namatame Yasu yaitu : Fungsi untuk memanggil sebanyak 70x kemunculan, fungsi untuk mengajak atau mendesak sebanyak 20x kemunculan, fungsi komando atau peringatan sebanyak 4x kemunculan.

Kelima, Aulia (2020) melakukan penelitian tentang *Kandoushi* yang berjudul “Analisis Penggunaan *Kandoushi Yobikake* dalam Serial Drama *Ouroboros* Tinjauan Pragmatik”. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori *kandoushi yobikake* yang dikemukakan oleh Terada dan teori aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech. Metode yang digunakan adalah metode padan pragmatis. Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan *Kandoushi Yobikake* dapat digunakan baik oleh laki-laki maupun perempuan, kemudian juga dapat digunakan oleh semua umur dan kalangan. *Kandoushi Yobikake* juga dapat digunakan dimana dan kapan saja, baik dalam situasi formal maupun informal. Penggunaan *Kandoushi Yobikake* dapat diklarifikasikan sebagai bentuk tindak tutur direktif, ekspresif, representatif, dan deklarasif.

Berdasarkan penelitian yang dijabarkan tersebut. Persamaan kelima penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian terhadap penggunaan

Kandoushi beserta bentuk dan maknanya. Sedangkan perbedaan kelima penelitian di atas dengan penelitian ini terdapat pada teori dan objek penelitian. Pada penelitian Yurisma dan Mutiara Putri menggunakan teori *SPEAKING* yang dikemukakan oleh Dell Hymes, kemudian penelitian Azhal Faizal Farazi, Tika Isnavia, dan Hafiz Aulia menggunakan teori tentang *kandoushi*. Dan penelitian ini menggunakan teori aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech. Objek penelitian yang dilakukan Yurisma adalah *Kandoushi Are* (あれ), objek penelitian yang dilakukan Azhal Faizal Farazi adalah *Kandoushi* jenis *Kandou*, objek penelitian yang dilakukan Mutiara Putri adalah *Kandoushi Ak*, objek penelitian yang dilakukan oleh Tika Isnavia adalah *Kandoushi Yobikake* dalam *anime Kiseijuu Sei No Kakuritsu*, objek penelitian yang dilakukan oleh Hafiz Aulia adalah *Kandoushi Yobikake* dalam Serial Drama *Ouroboros*. Semua penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini yang mana objek penelitiannya adalah *Kandoushi Outou*.

7. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menguraikan *Kandoushi Outou* bentuk apa saja yang ada dalam *anime Tenki no Ko*. Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73) mengungkapkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif berguna untuk mendeskripsikan serta menggambarkan segala fenomena yang terjadi baik yang terjadi secara alamiah maupun akibat campur tangan manusia, yang lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, dan keterkaitan setiap kegiatan. Dengan metode

deskriptif kualitatif ini maka dapat dideskripsikan *Kandoushi Outou* apa saja yang ada dalam *anime Tenki no Ko* serta fungsi dari *Kandoushi Outou* tersebut.

a. Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan metode simak. Metode simak ialah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa dalam sebuah tuturan. Dinamakan dengan metode simak karena untuk memperoleh data yang ada ialah dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2007:29). Metode simak menurut Sudaryanto (1993:133) mencakup berbagai teknik diantaranya (1) sadap, (2) teknik simak libat cakap, (3) teknik simak bebas libat cakap, (4) teknik rekam, (5) teknik catat. Peneliti memilih metode ini karena objek kajian yang akan diteliti berupa film animasi Jepang yang berjudul *Tenki no Ko*. Pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah Teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Peneliti menyimak dialog antar tokoh dalam *anime Tenki no Ko*, kemudian mencatat kemunculan *Kandoushi Outou*, setelah itu menganalisa fungsi dan maksud dari tuturan yang dilakukan.

b. Tahap Analisis Data

Analisis data adalah proses yang merinci usaha secara formal guna untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis atau ide seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis (Taylor:1975).

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Metode padan adalah metode yang digunakan untuk menentukan identitas satuan lingual penentu dengan menggunakan alat penentu yang berada di luar bahasa, terlepas dari bahasa, dan tidak menjadi bagian dari bahasa yang bersangkutan (Sudaryanto, 1993:13). lebih rinci metode yang digunakan adalah metode padan pragmatis. Menurut Kesuma (2007:49) metode padan pragmatis adalah metode padan yang alat penentunya adalah lawan tutur. Pada penelitian ini lawan tutur adalah orang yang tidak menggunakan *kandoushi outou* dalam percakapannya. Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi satuan kebahasaan menurut reaksi maupun akibat yang ditimbulkan dari lawan tuturnya ketika satuan kebahasaan dituturkan oleh penutur. Kemudian teknik yang digunakan dalam menganalisis data dari metode padan pragmatis ini adalah teknik pilah unsur. Menurut Sudaryanto (1993:21) teknik pilah unsur penentu merupakan teknik pilah dimana alat yang digunakan adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti itu sendiri.

c. Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Untuk penyajian hasil analisis data penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni dilakukan dengan menggunakan metode formal dan informal. Penyajian formal yakni berupa rumusan dengan menggunakan angka dan lambang. Kemudian penyajian informal berupa rumusan yang menggunakan rangkaian kata-kata. Data yang terkumpul dianalisis dan disajikan kedalam bentuk

tulisan dengan menggunakan teori serta metode yang relevan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian.

8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari urutan dan tata cara penulisan yang peneliti lakukan. Dalam penulisan penelitian ini peneliti membagi bahasan kedalam empat bab, yaitu: Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II merupakan kerangka teori yang berisikan konsep dan teori yang digunakan untuk membantu penelitian ini. Bab III merupakan analisis data mengenai bentuk dan penggunaan *kandoushi outou* yang terdapat dalam *anime Tenki no Ko*. Bab IV merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang diberikan berdasarkan evaluasi dari hasil akhir dari masalah pada bab sebelumnya.