

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tuturan merupakan representasi langsung dari pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan oleh seseorang. Melalui tindakan berbicara, individu mengekspresikan kondisi mental yang sedang dialaminya, baik disadari maupun tidak. Dorongan psikologis inilah yang membuat seseorang mengungkapkan perasaan dalam bentuk tuturan. Perwujudan perasaan tersebut umumnya dapat diamati melalui berbagai indikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah, intonasi, sikap tubuh, dan gerakan tertentu yang menyertai ucapan. Tuturan yang memuat unsur emosional biasanya bersifat spontan dan muncul sebagai respon langsung terhadap situasi tertentu. Untuk menandai dan memperjelas emosi yang ingin disampaikan, penutur kerap menggunakan kata-kata seru untuk kebahasaan yang disebut interjeksi.

Interjeksi memiliki fungsi sebagai penanda emosional dalam tuturan. Alwi (1998:303) menjelaskan bahwa interjeksi dipakai untuk menegaskan perasaan seperti keheranan, rasa tidak suka, kesedihan, dan emosi lainnya, dengan cara menambahkan unsur leksikal di luar struktur makna utama kalimat. Pendapat ini sejalan dengan kridalaksana (2007:120) yang menyatakan bahwa interjeksi merupakan kelas kata yang berfungsi menyatakan perasaan penutur tanpa memiliki hubungan sintaksis dengan kata atau frasa lain dalam tuturan. Selain itu, menurut Sudjianto (1996:109), interjeksi bersifat bebas, tidak dapat menerima afiks, dan digunakan semata-mata untuk menunjukkan kondisi emosional si penutur.

Dalam praktik bahasa sehari-hari, interjeksi dapat mengambil berbagai bentuk dan makna sesuai konteksnya. Misalnya, interjeksi “ah” dalam bahasa Indonesia dapat

mengungkapkan beragam emosi seperti kekecewaan, kesedihan, rasa sakit, penyesalan, atau bentuk perasaan lainnya, bergantung pada intonasi dan situasi penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa interjeksi memiliki peran penting dalam memperkaya nuansa emosional dalam komunikasi lisan.

Interjeksi tidak hanya ditemukan dalam bahasa Indonesia, tetapi juga hadir dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang interjeksi dikenal dengan istilah *kandoushi*. Shimizu Yoshiaki dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:169) menjelaskan bahwa, sesuai dengan karakter yang digunakan untuk menuliskannya, *kandoushi* mencakup kata-kata yang merepresentasikan berbagai perasaan seperti kekecewaan dan kebahagiaan, serta bentuk-bentuk yang digunakan untuk menyapa atau memberikan respons kepada orang lain. Dengan demikian, *kandoushi* dapat dipahami sebagai unsur bahasa yang berdiri sendiri dan berfungsi mengekspresikan perasaan serta emosi penutur.

Tareda Takanao dalam Sudjianto (2004) membagi *kandoushi* menjadi empat kategori. Pertama, *outou*, yaitu *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan tanggapan, jawaban, atau reaksi terhadap pendapat dan tuturan orang lain. Kedua, *kandou*, yaitu interjeksi yang mengungkapkan berbagai ekspresi emosional atau impresif seperti kesedihan, kemarahan, kekhawatiran, kebahagiaan dan emosi lainnya. Ketiga, *aisatsugo*, yaitu *kandoushi* yang berfungsi sebagai ungkapan salam yang digunakan ketika berjumpa, melalui percakapan, berpamitan, dan situasi serupa. Keempat, *yobikake*, yakni interjeksi yang digunakan untuk menyatakan ajakan, peringatan, himbauan, atau panggilan kepada orang lain.

Ikuta Mokuyasa juga menambahkan bahwa *kandoushi outou* merupakan bentuk yang berfokus pada respons atau jawaban terhadap lawan bicara. Respon tersebut dapat berupa reaksi atau tanggapan terhadap pendapat maupun tuntutan orang lain.

Selain itu, penggunaan *outou* dipengaruhi oleh hubungan sosial antara penutur dan lawan bicara, seperti perbedaan usia, status sosial, kedekatan, atau hubungannya dengan penutur.

Menurut Ikuta Mokuyasa (dalam Astuti, 2002:24) bentuk-bentuk *kandoushi outou* terbagi menjadi beberapa bagian yaitu : おう (*ou*), ええ (*ee*), え? (*e?*), いや (*iya*), いいえ (*iie*), はい (*ha-i*), うん (*un*), ううん (*uun*), そう (*sou*), はあ (*haa*), ああ (*aa*).

Berikut contoh (1) *Kandoushi outou* yang terdapat pada percakapan dalam *live Action Tokyo Revengers*.

なおと	: 運命が変わった、あの時のたけみちくんの深刻の顔を信じて、僕は刑事になったです、姉の守るために。
たけみち	: じゃその、たちばなは?
なおと	: 死にました、そこだけかれられなかった。
たけみち	: はあ? 何でお前だけ生き残ってんだよ。
Naoto	: <i>Unmei ga kawatta, ano toki no takemichi-kun no shinkoku no kao wo shinjite, boku ha keiji ni natta desu, ane no mamoru tameni</i>
Takemichi	: <i>Jaa sono, Tachibana ha?</i>
Naoto	: <i>Shinimashita, soko dake karerarenakatta</i>
Takemichi	: Haa? <i>Nande omae dake ikinokottendayo</i>
Naoto	: Takdir ku berubah, aku percaya dengan tampang serius mu waktu itu, makanya kau menjadi detektif, agar aku bisa melindungi kakak
Takemichi	: Berarti, Tachibana gimana?
Naoto	: Dia meninggal, hanya itu yang tidak bisa kuubah
Takemichi	: Hah? Kenapa Cuma kau yang hidup?

(Live Action *Tokyo Revengers*, menit (22.54 – 23.21))

Informasi indeksal :

Percakapan pada contoh (1) terjadi di stasiun, pada saat itu Takemichi kembali dari masa lalu dan bertemu dengan Naoto, lalu dia membicarakan tentang akibat dari apa yang Takemichi lakukan kepada Naoto 10 tahun yang lalu.

1. Penutur dan lawan tutur

Penutur dalam percakapan ini ialah Takemichi, sedangkan lawan tuturnya ialah Tachibana Naoto adik dari Tachibana Hinata. Kedua orang ini memiliki hubungan yang dekat karena Naoto adalah adik ipar Takemichi.

2. Konteks tuturan

Konteks tuturan yang terjadi pada contoh (1) terjadi di stasiun, setelah Takemichi kembali dari masa lalu. Takemichi mendapatkan kilas balik disaat dia akan di tabrak kereta api, Takemichi bisa kembali ke masa lalu karena Naoto, tetapi Takemichi tak menyadari hal itu. Di masa lalu Takemichi menyuruh Naoto untuk melindungi Hinata karena Takemichi tau dia akan mati 10 tahun lagi. Ketika kembali dari masa lalu Takemichi bertemu dengan Naoto. Naoto mengatakan bahwa masa depan sudah berubah, namun ada satu hal yang tidak bisa dia ubah yaitu kematian kakaknya sendiri. Naoto mengatakan 死にました、そこだけかれられなかった。 *Shinimashita, soko dake karerarenakatta* ‘Dia meninggal, hanya itu yang tidak bisa kuubah’ mendengar hal tersebut Takemichi menjadi terkejut dan tidak percaya dengan perkataan Naoto dengan mengatakan はあ？何でお前だけ生き残ってんだよ。 *Haa? nande omae dake ikinokottendayo* ‘hah? kenapa cuma kau yang hidup?’.

3. Tujuan Tuturan

Tujuan Takemichi mengatakan はあ？何でお前だけ生き残ってんだよ。 *Haa? nande omae dake ikinokottendayo* ‘hah? kenapa cuma kau yang hidup?’. ialah untuk menunjukkan ekspresi ketidakpercayaan. Takemichi menggunakan *kandoushi outou* bentuk はあ, menurut Ikuta Mokuyasa itu

merupakan Seruan yang bisa mengekspresikan kebingungan, ketidakpercayaan, atau kejutan

4. Tuturan sebagai bentuk Tindakan

Tindak tutur sebagai bentuk tindakan pada tuturan はあ？何でお前だけ生き残ってんだよ。 *Haa? nande omae dake ikinokottendayo* ‘hah? kenapa cuma kau yang hidup?’. Tuturan ini disampaikan langsung kepada lawan bicara tanpa perantara. Jenis tuturan ini menunjukkan ketidaksetujuan penutur terhadap pernyataan atau pendapat yang disampaikan oleh lawan bicaranya.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Produk tindak verba pada data ini ialah はあ？何でお前だけ生き残ってんだよ。 *Haa? nande omae dake ikinokottendayo* ‘Hah? kenapa cuma kau yang hidup?’ tuturan ini menggunakan *kandoushi outou* bentuk はあ？ *haa?* Yang digunakan untuk menunjukkan ekspresi ketidaksetujuan atas tuturan yang disampaikan oleh penutur. Takemichi tidak percaya dengan perkataan Naoto karena dia tidak ingin Tachibana akan mati 10 tahun lagi.

Pada contoh (1) ditemukan *kandoushi outou* bentuk はあ?. *Kandoushi outou*

bentuk ini merupakan respon yang bisa mengekspresikan kebingungan dan ketidakpercayaan. *Kandoushi outou* bentuk ini berfungsi untuk menyatakan kesangsian. Penggunaan *kandoushi outou* bentuk “はあ?” digunakan oleh penutur yang memiliki hubungan yang dekat dalam situasi informal yang bertujuan untuk menunjukkan ekspresi ketidakpercayaan, tuturan disampaikan secara langsung kepada lawan tutur tanpa adanya perantara .

Contoh (2) dari film *Live Action Tokyo Revengers*.

たけみち : おっ、え、アックンじゃん？
なおと : え？千堂敦は当満には入ってないはずですよ。確か清水正孝を刺して逮捕されて。
たけみち : ああ、俺それ止めたぞ。 ん？ え？ 止めたよ。 え？ 止めたよ。 あ、止めたな。
なおと : 変わってる。 調べたものと少しずつ。
Takemichi : Oo, eh, Akkun jyan?
Naoto : **Eh?** Sendou Atsushi wa Touman ni haitteinai hazu desu. Tashika Shimizu Masataka wo sashite taiho sarete.
Takemichi : Aa, ore sore tometa zo. N? E? Tometa yo. E? Tometa yo. A, tometa na.
Naoto : Kawatteru. Shirabeta mono to sukoshizutsu.
Takemichi : Oo, eh, Akkun kan?
Naoto : **Eh?** Sendou Atsushi seharusnya tidak bergabung dengan Touman. Seingatku dia menusuk Kiyomizu Masataka dan ditangkap
Takemichi : Aa, itu kucegah, eh kucegah kan? iya kucegah.
Naoto : Hal yang kuselidiki berubah perlahan.

(Live Action *Tokyo Revengers*, menit (57.08 – 57.30))

Informasi indeksal

Contoh (2) terjadi di kediaman Naoto. Takemichi Kembali ke masa sekarang dan terkejut melihat salah satu sahabatnya menjadi anggota dari geng yang membuat kekasihnya meninggal. Naoto tidak menyadari itu dan sadar bahwa semua yang terjadi di masa sekarang sudah mulai berubah.

1. Penutur dan lawan tutur

Penutur pada data ini ialah Naoto sedangkan lawan tuturnya ialah

Takemichi. Hubungan kedua orang ini dekat karena Naoto adalah adik ipar Takemichi.

2. Konteks tuturan

Konteks tuturan pada contoh (2) percakapan terjadi di kediaman Naoto setelah Takemichi kembali ke masa sekarang. Takemichi terkejut melihat Akkun, salah satu sahabatnya, yang ternyata menjadi anggota geng Tokyo Manji (Touman). Reaksi Takemichi menunjukkan keterkejutannya

karena dalam ingatannya, Akkun tidak pernah bergabung dengan geng tersebut. Naoto yang sudah menyelidiki informasi dari penyelidikannya, juga merasa bingung karena menurut data yang ia miliki, Sendou Atsushi (Akkun) seharusnya tidak bergabung dengan Touman. Ia justru seharusnya ditangkap karena menikam Shimizu Masataka. Namun, Takemichi menyadari bahwa kejadian itu tidak terjadi karena dirinya telah mencegahnya di masa lalu. Hal ini menunjukkan perbedaan antara apa yang telah Naoto selidiki dengan realitas yang kini berubah akibat intervensi Takemichi di masa lalu. Naoto juga menegaskan bahwa perubahan kecil yang dilakukan Takemichi di masa lalu mulai berdampak pada masa kini. Hal ini menjadi bukti bahwa perjalanan waktu yang dilakukan Takemichi benar-benar mengubah alur kejadian di dunia saat ini.

3. Tujuan tuturan

Tujuan dari tuturan pada contoh (2) ialah untuk menyatakan kesangsian. Naoto kebingungan karena hal yang sudah ia selidiki berubah perlahan karena perbuatan Takemichi di masa lalu. Takemichi melihat bahwa temannya Akkun bergabung dengan Touman yang mana hal itu tidak pernah terjadi berdasarkan penyelidikan dari Naoto, karena hal itulah Naoto menjadi kebingungan dan menggunakan *Kandoushi outou* bentuk *eh? え?* Untuk menunjukkan ekspresi kebingungan.

4. Tuturan sebagai bentuk Tindakan

Tuturan tersebut merupakan bentuk tuturan langsung yang disampaikan oleh Takemichi kepada Naoto tanpa perantara. Dalam hal ini, tuturan berfungsi sebagai jawaban untuk mengekspresikan kebingungan.

5. Tuturan sebagai produk tindak verbal

Tuturan tersebut merupakan produk dari sebuah tindak verbal yang dilakukan oleh Takemichi sebagai penutur, tindak verbal dalam tuturan ini terdapat *kandoushi outou* bentuk *eh? え?* untuk menunjukkan ekspresi kebingungan dari lawan tutur. Pada tuturan ini Naoto kebingungan dengan apa yang dia lihat

Pada contoh (2) *Kandoushi outou* yang ditemukan adalah bentuk *eh? え?*.

Menurut Ikuta Mokuyasa (2002) *kandoushi outou* bentuk “え?” merupakan jawaban yang mengekspresikan kebingungan dan berfungsi untuk menyatakan kesangsian. Penggunaan *kandoushi outou* bentuk “え?” digunakan oleh penutur yang memiliki hubungan yang dekat dalam situasi informal, bertujuan untuk menunjukkan ekspresi kebingungan, tuturan disampaikan secara langsung kepada lawan tutur tanpa adanya perantara.

Berdasarkan contoh (1) dan (2) terdapat banyak percakapan yang banyak mempergunakan bentuk *kandoushi outou* seperti “はあ” dan “え?” dalam *Live Action Tokyo Revengers*. Berdasarkan itulah peneliti tertarik untuk meneliti *kandoushi outou* yang terdapat pada Film ini.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Live Action* dari anime *Tokyo Ravengers*. *Tokyo Revengers* adalah sebuah seri manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Ken Wakui. Manga ini pertama kali diterbitkan pada tahun 2017 dan mendapatkan popularitas yang signifikan. Pada tahun 2021, manga ini telah diadaptasi menjadi sebuah seri anime. *Tokyo Revengers* menceritakan tentang seorang pemuda bernama Takemichi Hanagaki, yang mendapati dirinya kembali dalam waktu 12 tahun ke masa lalu, tepat sebelum salah satu kejadian tragis terjadi dalam hidupnya. Dia

menemukan bahwa mantan kekasihnya, Hinata Tachibana, dan teman-temannya terlibat dalam kehidupan gangster dan berada di ambang kematian. Dengan kesempatan untuk mengubah masa depan, Takemichi memutuskan untuk kembali ke masa lalu dan masuk ke dunia kejahatan yang berbahaya untuk mencegah tragedi tersebut dan melindungi orang-orang yang dicintainya. Seiring perjalanannya, dia harus menghadapi banyak konflik dan tantangan yang berkaitan dengan dunia geng motor di Tokyo. Seri ini menggabungkan unsur-unsur cerita tentang perjalanan waktu, aksi, dan drama interpersonal. *Tokyo Revengers* telah mendapatkan popularitas karena plotnya yang menarik, karakter yang kompleks, dan pertarungan antar geng yang intens. Adaptasi anime-nya juga mendapat sambutan positif dari penonton.

Penggunaan *kandoushi outou* dapat bervariasi bergantung pada konteks kalimat yang melatar belakangi. Oleh karena itu, untuk memahami fungsi *kandoushi outou* dalam suatu tuturan, diperlukan analisis yang mempertimbangkan aspek-aspek tindak tutur seperti yang dikemukakan oleh Leech (1999:13-15).

Leech (1999:13-15) menyatakan bahwa tindak tutur dapat dianalisis melalui beberapa aspek utama, yaitu penutur dan lawan tutur, konteks tuturan, jenis tindak tutur, tujuan tuturan, serta tuturan sebagai tindak verbal. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana interjeksi berfungsi dalam komunikasi dan bagaimana maknanya dibentuk oleh situasi percakapan.

Berdasarkan uraian aspek-aspek tindak tutur oleh Lechh, *kandoushi outou* yang ada dalam setiap tuturan yang terdapat dalam *Live Action Tokyo Revengers* diuraikan dan dianalisis pemakaiannya dalam sebuah tuturan dan juga untuk memecahkan rumusan masalah pada penelitian ini.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apa saja bentuk *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* berdasarkan teori Ikuta Mokuyasa?
2. Apa saja fungsi *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* berdasarkan teori Horiguchi Sumigu?

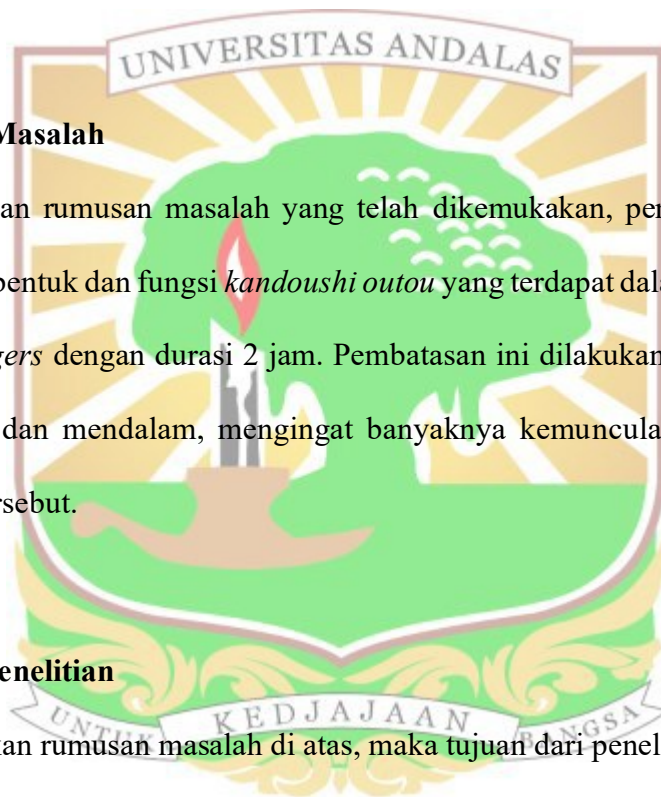
1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini dibatasi pada analisis bentuk dan fungsi *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* dengan durasi 2 jam. Pembatasan ini dilakukan agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, mengingat banyaknya kemunculan *kandoushi outou* dalam film tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bentuk *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* berdasarkan teori Ikuta Mokuyasa
2. Untuk mendeskripsikan fungsi *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* berdasarkan teori Horiguchi Sumigu



1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun peneliti dalam memahami penggunaan *kandoushi outou* beserta fungsinya, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman serta penerapannya dalam percakapan sehari-hari.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang, membantu pembelajar menggunakan respons verbal yang lebih alami sesuai dengan konteks percakapan. Selain itu penelitian ini juga membantu meningkatkan akurasi terjemahan dan membantu pengisi suara menyampaikan emosi karakter secara lebih otentik.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka berfungsi untuk membandingkan penelitian-penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan, dan kajian mengenai *kandoushi* telah banyak memperoleh perhatian. Salah satu yang relevan adalah skripsi Soni (2015) berjudul “Penggunaan *Kandoushi Maa* dalam Serial Drama Great Teacher Onizuka Remake 2012 : Tinjauan Pragmatik.” Dalam penelitiannya, Soni mengidentifikasi tiga fungsi *kandoushi maa* sebagaimana dijelaskan oleh Kindaichi Kyousuke, salah satunya yaitu sebagai ungkapan yang digunakan ketika penutur ingin menyampaikan sesuatu sambil terlebih dahulu menenangkan lawan bicaranya. Selain

itu, Soni juga menganalisis penggunaan *kandoushi maa* berdasarkan aspek-aspek tindak tutur yang dikemukakan oleh Leech.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas *Kandoushi* dalam film. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian ini khusus menganalisis *kandoushi outou* dalam film *Live Action Tokyo Revengers*, sedangkan penelitian Soni berfokus pada *kandoushi maa* dalam drama *Great Teacher Onizuka*

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Rijalul Fajri (2022) berjudul “Analisis Penggunaan *Kandoushi Kandou* (Impresi) dalam Anime *Fate Grand Order : Zettai Majuu Sensen Babylonia* Tinjauan Pragmatik.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada episode 1-6 terdapat beragam bentuk *kandou*, antara lain: 10 jenis yang mengekspresikan keterkejutan terhadap hal yang tidak terduga, 3 jenis yang menggambarkan perasaan lega, 2 jenis yang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap informasi, 1 jenis yang mengungkapkan kekecewaan dan penyesalan, serta 1 jenis yang menandakan ekspresi tawa. Dari temuan tersebut, bentuk *kandou* yang paling dominan adalah yang berkaitan dengan ekspresi keterkejutan. Penelitian tersebut juga menyimpulkan bahwa *kandoushi kandou* dapat digunakan oleh siapa saja, kapan pun, dan dalam situasi formal maupun informal. Selain itu, penggunaannya dapat digolongkan sebagai tindak tutur representative dan ekspresif.

Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus yang sama-sama mengkaji *kandoushi* dalam media film atau anime. Namun, perbedaannya terletak pada objek dan jenis *kandoushi outou* dalam tuturan pada film *Live Action*

Tokyo Revengers, sementara penelitian Rijalul Fajri berfokus pada *kandoushi kandou* dalam *Fate Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia*

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nurlio Maryusda (2022) berjudul “Analisis Penggunaan *Kandoushi Doui* dalam Anime *Burakku Kurooba* karya Yuki Tabata: Tinjauan Pragmatik.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Kandoushi* merupakan kelas kata yang termasuk *jiritsugo*, yakni kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna, namun tidak dapat mengalami perubahan bentuk, tidak dapat berfungsi sebagai subjek, keterangan, maupun konjungsi. *Kandoushi* dibagi menjadi sepuluh jenis, yaitu *odoroki*, *igaikan*, *doui*, *fudoi*, *rikai*, *kaitou o mosakuchuu*, *yobikaketari*, *jibun ni taisuru gimon no hyougen*, *dousa ya koudou no kaishi toki ni jibun ni ii kikaseru*, dan *aisatsugo*. Di antara jenis tersebut, *doui* merupakan *kandoushi* yang digunakan untuk menyatakan persetujuan penutur terhadap suatu pernyataan atau persoalan yang disampaikan oleh lawan bicara.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus sama-sama mengkaji *kandoushi*. Namun, perbedaannya terdapat pada jenis *kandoushi* yang diteliti dan objek kajiannya. Penelitian ini menitikberatkan pada *kandoushi outou* yang muncul dalam tuturan pada film *Live Action Tokyo Revengers*, sedangkan penelitian Nurlio Maryusda pada *kandoushi doui* dalam anime *Burakku Kurooba*.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Asilah dkk (2023) dengan judul “Penggunaan *Kandoushi Kandou* dalam Manga *Kakkou no Iinazuke* volume 1-7.” Penelitian tersebut menemukan 14 jenis *kandoushi* dalam manga *Kakkou no Iinazuke* volume 1-7. Dari keseluruhan data, *kandoushi “e”* muncul sebanyak dua kali, sedangkan bentuk lainnya seperti *a*, *ee*, *ara*, *are*, *nani*, *uwaa*, *oya*, *hora*, *baka*, *nanda*, *maa*, dan *yareyare* masing-masing hanya muncul satu kali. Bentuk paling dominan

adalah *kandoushi* “e”. penelitian ini juga menunjukkan adanya relasi antar pembicara serta faktor-faktor yang mempengaruhi kemunculan *kandoushi*. Dari total 343 data, bentuk yang paling sering ditemukan ialah *kandoushi* yang mengekspresikan keterkejutan terhadap peristiwa tak terduga, yakni sebanyak 317 data.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus sama-sama mengkaji *kandoushi*. Namun, perbedaannya terdapat pada jenis dan konteks yang dianalisis. Penelitian ini secara khusus meneliti seluruh bentuk *kandoushi outou* yang muncul dalam tuturan pada film *Live Action Tokyo Revengers*, sedangkan penelitian Asilah dkk meneliti berbagai jenis *kandoushi kandou* dalam manga *Kakkou no Iinazuke*.

1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penggunaan metode deskriptif untuk mendeskripsikan *kandoushi outou* yang terdapat dalam film *Live Action Tokyo Revengers* yaitu :

1.7.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode simak sebagai metode pengumpulan data. Metode simak digunakan untuk mengamati teks dan tuturan yang dipilih sebagai objek penelitian. Menurut Mahsun (2007:92-93), metode simak terdiri atas teknik dasar berupa sadap dan teknik lanjutan.

1. Teknik Dasar : Teknik Sadap

Teknik sadap merupakan teknik utama dalam metode simak, yakni memperoleh data melalui proses penyadapan bahasa. Dalam penelitian ini, penyadapan dilakukan dengan mengidentifikasi dan

mengumpulkan tuturan yang mengandung *Kandoushi outou* dalam film *Live Action Tokyo Revengers*. Tujuannya adalah memperoleh gambaran umum mengenai bentuk dan penggunaan *kandoushi outou* dalam tuturan. Setelah teknik sadap diterapkan, proses dilanjutkan dengan teknik lanjutan.

2. Teknik Lanjutan

Teknik lanjutan dalam metode simak dilakukan melalui dua prosedur berikut:

1) Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC)

Dalam teknik SBLC, peneliti hanya berperan sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung dalam proses komunikasi. Peneliti menyimak tuturan yang terdapat dalam objek penelitian, yaitu film live action *Tokyo Revengers*, tanpa memberikan intervensi terhadap jalannya percakapan.

2) Teknik Catat

Teknik catat dilakukan dengan mencatat setiap bagian tuturan yang mengandung *Kandoushi outou*. Pencatatan ini mencakup penggalan percakapan yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut dalam konteks penelitian.

1.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode padan pragmatik, yaitu metode yang penentuannya maknanya bergantung pada konteks dan mitra tutur (Kesuma, 2007:49). Metode ini digunakan untuk memahami fungsi dan makna *Kandoushi outou* dalam tuturan tokoh-tokoh *Live Action Tokyo Revengers*.

Dalam proses analisis data, peneliti terlebih dahulu menentukan data *kandoushi* dengan menerapkan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP), kemudian menghimpun data tersebut menjadi satu kesatuan. Selanjutnya, data *kandoushi* yang telah terkumpul diklasifikasikan berdasarkan kesamaan bentuk. Setelah itu, peneliti menganalisis makna *kandoushi* menggunakan metode padan pragmatik. Tahap berikutnya adalah menerjemahkan data serta menentukan penutur dan lawan tutur, konteks tuturan, tujuan tuturan, tuturan sebagai bentuk tindakan, dan tuturan sebagai tindak verbal berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Leech. Pada tahap akhir, peneliti menentukan fungsi dari masing-masing data *kandoushi*.

1.7.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Metode yang digunakan adalah metode formal dan informal. Metode formal lebih terstruktur, terorganisir dengan baik, dan mengikuti format atau aturan tertentu. Metode informal cenderung lebih santai, tidak terstruktur secara ketat, dan biasanya digunakan dalam konteks komunikasi sehari-hari atau pembicaraan informal. Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan metode informal, karena data yang disajikan dengan menjabarkan hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian berupa *kandoushi* dalam film *Live Action Tokyo Revengers*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan untuk memberikan arah dan mempermudah pelaksanaan penelitian. Penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan

teknik penelitian, serta sistematika penulisan. BAB II Kerangka Teori membahas penelitian terdahulu serta teori-teori yang menjadi dasar analisis penggunaan *kandoushi outou* dalam film *Live Action Tokyo Revengers*. BAB III Analisis memaparkan hasil analisis bentuk dan fungsi *kandoushi outou* dalam film, serta interpretasi data yang diperoleh. BAB IV Penutup berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian mengenai bentuk dan fungsi *kandoushi outou* pada film *Live Action Tokyo Revengers*.

