

INTERJECTION OF SURPRISED FEELINGS “KANDOUSHI ODOROKI” IN THE *HORIMIYA*’S ANIME

INTERJEKSI PERASAAN TERKEJUT “KANDOUSHI ODOROKI” DALAM ANIME *HORIMIYA*

Salsabila Haura Aramora¹⁾, Diana Kartika²⁾, Syahrial³⁾, Dewi Kania Izmayanti⁴⁾

¹⁾Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail: sashahikarii@gmail.com

²⁾Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
E-mail: dianakartika@bunghatta.ac.id

³⁾Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
Email: syahrial_bunghatta@yahoo.co.id

⁴⁾Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta
email: dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Kandoushi adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna). *Odoroki* adalah jenis *kandoushi* yang digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan terhadap suatu konteks situasi kepada lawan bicara. Kajian pada penelitian ini mengenai penggunaan *kandoushi odoroki* dalam *Anime Horimiya* dengan tinjauan pragmatik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Efek keterkejutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori keterkejutan dikemukakan Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten (1991), dan dianalisis menggunakan teori efek keterkejutan setiap ungkapan *kandoushi odoroki* yang dilihat dalam segi konteks. mengelompokkan ungkapan *kandoushi odoroki* kepada 5 efek keterkejutan sesuai konteks situasi keterkejutan meliputi : *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, dan *kyoutan suru*.

Kata kunci : *kandoushi odoroki*, *interjeksi*, *pragmatik*.

ABSTRACT

Kandoushi is one of the word classes that includes *jiritsugo* (words that can stand alone and have meaning). *Odoroki* is a type of *kandoushi* used to express surprise at a situation context to the interlocutor. The study in this research is about the use of *kandoushi odoroki* in *Anime Horimiya* with a pragmatic review. This research is a qualitative descriptive research. The shock effect used in this study is the theory of shock proposed by Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten (1991), and analyzed using the theory of the shock effect of each *kandoushi odoroki* expression seen in terms of context. grouping *kandoushi odoroki* expressions into 5 shock effects according to the context of the shock situation including: *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, and *kyoutan suru*.

Keywords: *kandoushi odoroki*, *interjection*, *pragmatics*.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan emosi, gagasan, dan informasi. Bahasa menjadi sarana belajar. Apabila pembaca, penulis atau pendengar dapat saling memahami maka fungsi bahasa akan tercapai. Menurut Diana Kartika (2017), bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, pikiran, maksud, dan tujuan kepada orang lain, dan selain itu bahasa merupakan salah satu unsur kebudayaan. Bahasa sendiri tercipta, dari pikiran individu-individu yang berbeda, sehingga dalam berkomunikasi dengan sesama penutur, dapat menciptakan berbagai jenis ungkapan, tidak terkecuali dalam bahasa Jepang. Sementara menurut kandoushi interjeksi bahasa Jepang menurut Suzuki (2017) adalah :

感動詞とは、よ ;呼びかけ、う こた ;受け ;答え、あいさつ、さけび、か ;賭
こた ;答えなどをそのままにあらわし、しゅ ;主として : そのような
け ;意味のモーグルな一語文をとったり、また、文の中でそのような
意味の どくりつご ;独立語になったりする ひんし ;品詞である。Suzuki
(2017:53),

“*Kandoushi to wa, yobikake, ukekotae, aisatsu, sakebi, kakekotae nado wo sono mama ni arawashi, shutoshite: sono youna imi no mooguru na ichigobun wo to nattari, mata, bun no naka de sono youna imi no dokuritsu ni nattari suru hinshi de aru.*” Suzuki (2017:53)

Maksud dari jabaran diatas adalah “*Kandoushi* adalah bagian dari ucapan yang secara langsung mengekspresikan panggilan, tanggapan, salam, teriakan, taruhan, dan lainnya. yang dapat membentuk kalimat satu kata dengan arti seperti di atas, atau dapat berupa kata yang berdiri sendiri dengan arti seperti di atas dalam sebuah kalimat. Bagian dari ucapan: bagian dari ucapan yang membentuk kalimat satu kata utama dengan makna seperti itu atau menjadi kata yang berdiri sendiri dengan makna seperti itu dalam sebuah kalimat.”

Pada penelitian ini penulis memiliki kebaruan (*Novelty*) yaitu jenis *kandoushi* yang mengungkapkan pada saat seseorang terkejut dan dikaitkan dengan efek dari keterkejutan itu sendiri termasuk dalam keterkejutan bentuk apa. *Novelty* pada penelitian ini juga mengaitkan *kandoushi* yang dikaitkan dengan unsur perasaan yang dialami oleh penuturnya. Perasaan yang ditunjukkan pada penelitian ini ialah perasaan terkejut. Karena perasaan keterkejutan itu sendiri banyak jenisnya, dan situasi keterkejutannya. Dan suatu tuturan itu sangat erat kaitannya dengan konteks atau situasi ketika tuturan tersebut di ucapkan.

Salah satu dari beberapa *kandoushi* tersebut mengungkapkan makna *odoroki* (terkejut), *Odoroki* merupakan ungkapan yang digunakan untuk menyatakan perasaan terkejut terhadap suatu kejadian yang dialami atau kepada lawan bicara. *Odoroki* sering kali muncul pada beberapa situasi sewaktu penutur dan lawan tutur berinteraksi. Penulis membahas *kandoushi* jenis *odoroki* terkejut menjadi *novelty* kebaruan pada penelitian sebelum-sebelumnya, *novelty* adalah unsur kebaruan atau

temuan dari penelitian. *Novelty* juga adalah aspek yang sangat penting dari penelitian. karena penelitian yang terdahulu banyak meneliti ungkapan *kandoushi* itu seperti apa saja, *kandoushi* yang sangat umum dipelajari seperti *kandou*, *otou*, *yobikake*, dan *aisatsugo*. Pada penelitian ini penulis memiliki kebaruan yaitu jenis *kandoushi* yang mengungkapkan pada saat seseorang terkejut dan dikaitkan dengan efek dari keterkejutan itu sendiri termasuk dalam keterkejutan bentuk apa. *Novelty* pada penelitian ini juga mengaitkan *kandoushi* yang dikaitkan dengan unsur perasaan yang dialami oleh penuturnya. Perasaan yang ditunjukkan pada penelitian ini ialah perasaan terkejut. Karena perasaan keterkejutan itu sendiri banyak jenisnya, dan situasi keterkejutannya. Dan suatu tuturan itu sangat erat kaitannya dengan konteks atau situasi ketika tuturan tersebut di ucapkan. Dalam anime ini, banyak percakapan yang menggambarkan terkejut, Berikut contoh *kandoushi odoroki* :

Contoh Data (1) :

宮村 : あれ、ほりさんですよ？一組み？

ほり : なー、ほ、ほりだけだ。。。

え？あなた同じ学校？

宮村 : え？何言ってるんですか？

同じクラスの宮村ですよ。

ほり : へえ？へえええええ!!!

(*Horimiya*,

Eps. 1. 00:06:34)

Miyamura : “Are, Hori-san desu yo ne? Ichi gumi?”

Hori : “Na-, Ho-Hori da kedo”
“E? Anata onaji gakkou?”

Miyamura : “E? Nani ittendesu ka?”
“Onaji kurasu Miyamura desu yo”

Hori : “He? Heeeeeeeeeee!!!”

Miyamura : “Eh, Kamu Hori kan? Kelas satu?”

Hori : “A-, aku Ho-Hori, sih”
“E? Kamu satu sekolah denganku?”

Miyamura : “E? Kamu bilang apa sih?”
“Aku teman sekelasmu, Miyamura”

Hori : “He? Heeeeeeeeeee!!!”

Konteks :

Percakapan ini terjadi pada hari Minggu, Miyamura bertamu pertama kali ke rumah Hori. Ketika Miyamura ke rumah Hori untuk mengantarkan Souta adiknya Hori karena Miyamura menolong Shota (adiknya Hori) yang terjatuh, situasi dimana Hori terkejut awalnya Miyamura yang mengenali namanya, dan dari kelas satu, sedangkan Hori tidak mengenali Miyamura sama sekali, tetapi Miyamura mengenali Hori di sekolah. Alangkah terkejutnya Hori ketika Miyamura adalah teman sekelasnya yang disekolah sangat berbeda dengan penampilannya diluar yang ia temui.

Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis *bikkuri suru*. karena Hori terkejut karena tidak menduga Miyamura satu sekolah dan satu kelas dengannya, dan Hori terkejut karena tidak sama sekali mengenali Miyamura karena penampilannya yang berbeda, sampai Hori tidak mengenalinya di sekolah. Dalam percakapan え？あなた同じ学校？ tersebut kalimat え？ merupakan bentuk keterkejutan jenis *bikkuri suru* yang situasi keterkejutan yang menunjukkan keadaan terkejut akan sesuatu kejadian/hal yang tidak terlintas sedikitpun dalam pemikiran Hori yang sangat terkejut Miyamura adalah teman sekelasnya.

Berdasarkan penjelasan pada contoh data (1) penggunaan odoroki bentuk (え) yang diungkapkan oleh tokoh Miyamura dalam tuturan tersebut yakni untuk menyatakan bahwa Miyamura mengenali Hori di sekolah. Maka dapat digolongkan jenis *kandoushi odoroki* jenis *bikkuri suru* penggunaan bentuk (え) yang dituturkan oleh tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut karena Hori sangat terkejut karena tidak menduga kejadian/hal yang tidak terlintas sedikitpun dalam pemikiran Hori bahwa Miyamura satu sekolah dan satu kelas dengannya, dan Hori terkejut karena tidak sama sekali mengenali Miyamura karena penampilannya yang berbeda dari penampilan Miyamura disekolah yang terkenal suram.

Penelitian terdahulu penelitian jurnal oleh Azhar Faizal Farazi (2017) dalam jurnal yang berjudul “Analisis Fungsi dan Makna dalam anime One Piece : Thriller Bark episode 360-366 Karya Eiichiro Oda”. Penelitian ini terdapat 91 data dan 10 jenis. Diantaranya yaitu まあ (*maa*) yang berfungsi untuk mengungkapkan rasa heran, rasa terkejut dan dapat pula menyatakan rasa kagum. おお (*Oo*) menyatakan perasaan mendalam mengenai suatu perkara, keadaan atau kejadian. ええ (*Ee*) mengungkapkan perasaan heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi. やれやれ (*Yareyare*) mengungkapkan rasa kelelahan dan kelelahan atas suatu kejadian. なに (*Nani*) mengungkapkan perasaan terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu. あら (*Ara*) mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti. あれ (*Are*) mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan perasaan aneh. ああ (*Aa*) mengungkapkan rasa kagum dan dapat pula menyatakan rasa terkejut. くそ (*Kuso*) mengungkapkan rasa kesal si pembicara.

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini berdasarkan batasan masalah yang disampaikan yaitu :

1. Bagaimana jenis efek keterkejutan dalam percakapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam *Anime Horimiya*?
2. Bagaimana bentuk ungkapan *kandoushi odoroki* yang terdapat dalam percakapan *Anime Horimiya*?

Karena keterbatasan waktu, maka penulis membatasi masalah penelitian interjeksi/*kandoushi* penulis hanya meneliti interjeksi / *kandoushi* jenis *odoroki*

yaitu perasaan terkejut dalam anime *Horimiya* episode 1-13 durasinya per episode yaitu 23 menit 54 detik, jadi digabungkan keseluruhannya dari episode 1 sampai 13 adalah 358 menit 30 detik, yang dianalisis adalah percakapan yang mengandung *kandoushi odoroki* dan diklasifikasikan kedalam 5 jenis keterkejutan, tinjauan pragmatik, karena datanya telah ditemukan semua bentuk *kandoushi odoroki*. Jadi peneliti hanya mengambil data percakapan *kandoushi odoroki* (ungkapan terkejut) untuk dijadikan analisis pada penelitian tersebut.

METODE

Untuk menemukan data-data kata ungkapan yang termasuk kata *kandoushi odoroki* pada anime *Horimiya*. Data tersebut disimak, dicatat dan setelah dilihat, dijelaskan konteksnya, kemudian percakapan terdapat kata *kandoushi odoroki*, setelah itu data tersebut diklasifikasikan pada 5 macam efek keterkejutan, yaitu *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, dan *kyoutan suru*.

Metode adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan dan prosedur yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Fungsi metode sendiri adalah untuk memudahkan pencapaian tujuan dengan lebih efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan juga metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode simak. Metode menyimak adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara menyimak atau mengamati penggunaan bahasa yang dipelajari, disebut metode menyimak karena metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan bahasa itu sendiri. Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap. Teknik sadap adalah pelaksanaan metode simak dengan menyadap menggunakan bahasa seseorang. Penggunaan bahasa dapat berupa lisan maupun tulisan. Kemudian teknik lanjutannya adalah Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) adalah menyimak tanpa harus menjadi bagian dari peristiwa tindak tutur.

PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Data yang diperlukan yaitu percakapan yang mengandung *kandoushi odoroki*, dan efek keterkejutan apa yang ditimbulkan dari setiap percakapan tokoh-tokoh di dalam anime *Horimiya*. Penelitian ini dianalisis berdasarkan efek keterkejutan yang sudah dikategorikan dalam teori 5 keterkejutan *Nita Kotoba Tsukaiwake Jiten* (1991), dari 29 data *kandoushi odoroki* tersebut adanya efek keterkejutan, yaitu 4 data keterkejutan *bikkurisuru*, 12 data keterkejutan *odoroku*, 3 data menunjukkan keterkejutan *tamageru*, 9 data keterkejutan *kyoutan suru*, dan 0 data keterkejutan *kyougaku suru*. Efek keterkejutan *kandoushi odoroki* dalam *Anime Horimiya*. seperti yang terdapat dalam data analisis di bawah ini :

4.1.1 Efek keterkejutan jenis *odoroku*

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *odoroku* ditemukan sebanyak 12 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *odoroku* dalam percakapan didalam anime *Horimiya*.

Data (2) :

堀が歌を歌っています

宮村 : アニソングだ。

堀 : あ?! 歌てた?
宮村 : うん。堀さん歌上手だね。
堀 : そんなことないわよ! (Horimiya.
Eps. 2. 00:00:32)
Hori ga uta wo utateimasu.
Miyamura : Ani-song da.
Hori : A? Utateta?
Miyamura : Un
Hori-san uta jouzu da ne
Hori : Sonna koto nai wa yo!
Hori sedang bernyanyi
Miyamura : Lagu anime, ya?
Hori : A? Aku menyanyi?
Miyamura : Ya.
Nyanyianmu bagus sekali, ya.
Hori : Itu tidak benar!

Konteks :

Percakapan ini terjadi pada siang hari, ketika tokoh Hori dan Miyamura sesudah pergi belanja di supermarket dan sedang menuju perjalanan kerumah Hori, Hori tidak sengaja bernyanyi alunan lagu anime, dan Miyamura mengetahui lagu yang dinyanyikan oleh Hori, lagu tersebut adalah lagu anime. Hori terkejut karena ia tidak sengaja menyanyikan lagu anime secara spontan. Hori dan Miyamura memiliki hubungan yang akrab sebagai teman sekolah.

Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Miyamura dan Hori mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis *odoroku*. Dalam percakapan あ?! 歌てた? tersebut kalimat あ?! merupakan bentuk keterkejutan jenis *odoroku* yang situasi keterkejutan yang menunjukkan keadaan terkejut dengan tiba-tiba dan unsur ketidaksengajaan.

4.1.2 Efek keterkejutan jenis *bikkurisuru*

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *bikkurisuru* ditemukan sebanyak 4 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *bikkurisuru* dalam percakapan didalam anime Horimiya.

Data (17) :

吉川 : 堀、ようきゅう^{ふまん}不満なの?のぞきなんて。
堀 : うん。
吉川 : ええ!!

(Horimiya.
Eps. 2. 00:04:56)

Yoshikawa : Hori, youkyuu fuman na no? Nozoki nante.
Hori : Un.
Yoshikawa : **Ee!!**
Yoshikawa : Hori, kamu memiliki ketidakpuasan diri?

Kamu sampai mengintip segala...
Hori : Iya
Yoshikawa : **Ee!!**

Konteks :

Setelah mengetahui Hori nekat mengintip ke kamar ganti laki-laki, dan membuat Iura terkejut, Yoshikawa bertanya kepada Hori, apa Hori memiliki ketidakpuasan diri karena telah mengintip di kamar ganti laki-laki, seketika Hori menjawab iya, dan itu membuat Yoshikawa cukup terkejut mendengar Hori mengiyakan karena memiliki ketidakpuasan diri.

Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Yoshikawa mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis **bikkuri suru**. Dalam percakapan Yoshikawa yang mengatakan **ええ！！** termasuk ungkapan *kandoushi odoroki* **ええ！！** bentuk efek keterkejutan jenis **bikkuri suru** yang dilihat dari konteks situasi Yoshikawa sama sekali tidak menduga Hori memiliki ketidakpuasan diri karena telah mengintip di kamar ganti laki-laki, seketika Hori menjawab iya, dan itu membuat Yoshikawa cukup terkejut mendengar Hori mengiyakan karena memiliki ketidakpuasan diri.

4.1.3 Efek keterkejutan jenis tamageru

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *tamageru* ditemukan sebanyak 3 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *tamageru* dalam percakapan didalam anime Horimiya.

Data (14) :

堀 : チー!
誰か一人くらい名前と呼ぶよ！使えないわねー

井浦 : うわ！！堀さんがのぞいてる！！

(*Horimiya*. Eps. 2. 00:04:46)

Hori : Cih!
Dare ka hitori kurai namae de yobu yo! Tsukaenai wa ne.

Iura : Uwa!! Hori san ga nozoiteru!!

Hori : Cih!
Satu orang saja, tolong panggil namanya, dong! Dasar gak guna!

Iura : Uwa! Hori sedang mengintip!!

Konteks :

Percakapan ini terjadi pada waktu pagi hari disekolah. Hori nekat mengintip ke kamar ganti laki-laki untuk melihat Miyamura sedang menukar pakaian, Miyamura bersama teman-teman lain, Iura, Ishikawa, dan Iura sangat terkejut Hori mengintip di kamar ganti laki-laki.

Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Iura mengungkapkan situasi perasaan terkejut jenis **tamageru**. Dalam percakapan Iura yang mengatakan うわ！！堀さんのぞいてる！！ tersebut merupakan bentuk keterkejutan jenis **tamageru** yang situasi Iura sangat terkejut dan ketakutan oleh Hori yang mengintip di kamar ganti laki-laki.

4.1.4 Efek keterkejutan jenis *kyoutan suru*

Berdasarkan data yang didapatkan, efek keterkejutan *kandoushi odoroki* jenis *kyoutan suru* ditemukan sebanyak 9 data, berikut adalah bentuk efek keterkejutan *kyoutan suru* dalam percakapan didalam anime Horimiya.

1) Data (21) :

颯太 : おめでとう！

宮村 : お誕生日おめでとう！

堀 : あ、誕生日！

はる休み入ちゃったし、忘れところだった。ありがとう！

(*Horimiya. Eps. 2. 00:21:11*)

Souta : *Omedetou!*

Miyamura : *Otanjoubi omedetou!*

Hori : *Aa, tanjoubi!*

Haru yasumi haichatta shi, wasure tokoro datta. Arigatou!

Souta : Selamat!

Miyamura : Selamat ulang tahun!

Hori : Aa, ulang tahun!

Karena sudah liburan, aku hampir lupa, Terimakasih!

Konteks :

Souta, dan Miyamura sedang merayakan ulang tahun untuk Hori, Souta adiknya Hori memberikan hadiah berupa gambar kepada Hori dan mengucapkan selamat ulang tahun, Hori yang hampir lupa dengan ulang tahunnya terkejut karena terharu bahagia mendapatkan kejutan ulang tahun.

Efek Perasaan Keterkejutan

Percakapan tokoh Hori mengungkapkan kanyouku situasi perasaan terkejut jenis **kyoutan suru**. Ungkapan あ merupakan ungkapan dari *kandoushi odoroki* dan memiliki *kanyouku* keterkejutan jenis **kyoutan suru** yang situasi Hori terkejut dengan makna perasaan terkejut karena terharu, senang, bahagia karena mendapatkan kejutan ulang tahun.

4.2 Bentuk kalimat *kandoushi odoroki*

Berikut ini adalah bentuk kalimat *kandoushi odoroki* yang menyatakan yang terkejut yang muncul pada anime Horimiya. Pada anime ini, ditemukan 10 jenis ungkapan *kandoushi odoroki* yang menyatakan keterkejutan. Jumlah data dari ungkapan *kandoushi odoroki* あ (A) sebanyak 5 data, Are (あれ) sebanyak 3 data, あら (Ara) sebanyak 1 data, ぎゃ (Gya) sebanyak 2 data, へえ (Hee) sebanyak 4 data, え (E) sebanyak 3 data, は (Ha) sebanyak 3 data, まあ (Maa) sebanyak 1 data, うわ (Uwa) sebanyak 8 data, わ (Wa) sebanyak 1 data. Penulis sebelumnya sudah mengelompokkan data berdasarkan efek keterkejutan yang dialami oleh penuturnya yang dilihat dari konteksnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa golongan berdasarkan jenis-jenis odoroki serta penggunaan *kandoushi odoroki* terdapat dalam Anime Horimiya episode 1 sampai 13 per episode yaitu 24 menit, jadi digabungkan keseluruhannya dari episode 1 sampai 13 adalah 312 menit. Berdasarkan dari percakapan, konteks, ungkapan *kandoushi odoroki* yang dilihat dari segi konteks situasi, *odoroku*, *bikkuri suru*, *tamageru*, *kyougaku suru*, *kyoutan suru*.

Hasil penelitian ini meneliti 29 data yang menunjukkan bahwa :

- 1) Ungkapan *kandoushi odoroki* dalam percakapan tokoh pada *Anime Horimiya* ditemukan 10 jenis ungkapan *kandoushi odoroki* yang menyatakan keterkejutan. Jumlah data dari ungkapan *kandoushi odoroki* あ (A) sebanyak 5 data, Are (あれ) sebanyak 3 data, あら (Ara) sebanyak 1 data, ぎゃ (Gya) sebanyak 2 data, へえ (Hee) sebanyak 4 data, え (E) sebanyak 3 data, は (Ha) sebanyak 3 data, まあ (Maa) sebanyak 1 data, うわ (Uwa) sebanyak 8 data, わ (Wa) sebanyak 1 data.
- 2) Jumlah data ungkapan *kandoushi odoroki* dalam *anime Horimiya* keseluruhannya yaitu berjumlah 31 data. *Kandoushi* yang paling sering muncul yaitu *kandoushi odoroki* うわ (Uwa) sebanyak 8 data.
- 3) Efek perasaan keterkejutan yang banyak yang muncul dalam 29 data percakapan anime *Horimiya* menunjukkan 4 situasi keterkejutan : *odoroku*, *bikkurisuru*, *tamageru*, dan *kyoutan suru*. Dan tidak ada data yang menunjukkan keterkejutan jenis *kyougaku suru*
- 4) Data tersebut juga menunjukkan bahwa situasi efek keterkejutan : 4 data keterkejutan *bikkurisuru*, 12 data keterkejutan *odoroku*, 3 data menunjukkan keterkejutan *tamageru*, 9 data keterkejutan *kyoutan suru*, dan 0 data keterkejutan *kyougaku suru*.
- 5) Situasi efek keterkejutan yang paling sering muncul dalam *anime Horimiya* yaitu *odoroku*. Sebanyak 12 data keterkejutan *odoroku*.

Oleh karena itu, peneliti berharap semakin banyak lagi pencarian terkait *kandoushi* dari berbagai jenis, karena masih banyak *kandoushi* lain yang menarik untuk dicari dalam bahasa Jepang.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Ibu Prof. Dr. Diana Kartika, selaku Dosen Pembimbing yang telah semaksimal mungkin untuk meluangkan waktu, pikiran, tenaga dalam memberikan masukan serta arahan dengan sangat sabar dan juga memberikan perhatian penuh untuk membimbing penulis dalam studi dan penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
2. Bapak Syahrial, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis selama 4 tahun dan sekaligus Dosen Penguji bidang Linguistik yang telah meluangkan waktu, pikiran, tenaga dalam memberikan masukan serta arahan dengan sabar dan memberi perhatian penuh untuk membimbing penulis dalam studi dan penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik.
3. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum. selaku penguji skripsi ini.
4. Orang tua tercinta, Ayah Alm. Hendra dan Ibu Zelly Dellany yang telah memberikan semangat, dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan jurnal ini dan juga dari berbagai pihak yang telah membantu penulis.

REFERENSI

- Djomi, A. R. (2017) "Analisis Kandoushi (kata seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada komik Boku Dakega Inai Machi Volume 1-6.
- Kartika Diana. (2017) "Analisis Konstratif Kata Sifat (Keiyoushi) Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia ditinjau secara Gramatikal serta Pengajarannya.
- Nurlio, Maryusda. (2022) "Analisis Penggunaan Kandoushi Doui dalam Anime *Burakku Kotoba Karya Yuki Tabata Tinjauan Pragmatik*" Universitas Andalas.
- Sulistiara, Inna Awalya. (2017) "Interjeksi Tokoh Laki-Laki dalam Manga Gin No Saji." Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Situmorang, Hamzon. (2015). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Medan: USU Pres.
- Yohana, Diarmawati. (2014). "Analisis Penggunaan Kandoushi pada Komik Asari-chan. *Analisis Penggunaan Kandoushi pada Komik Asari-chan vol 24*. Skripsi Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara. 2014.