

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia. Keraf (1980:1) Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Selain itu bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan kepada orang lain. Bahasa juga memiliki dua bentuk dalam penyampaian yaitu bahasa lisan dan tulisan. Selain untuk berkomunikasi, bahasa mampu menyampaikan perasaan dari penutur melalui ekspresi dan gestur badan. Untuk mengekspresikan perasaan tersebut manusia menggunakan kata seru yang artinya kata tugas yang mengungkapkan rasa hati pembicara.

Selain fungsi bahasa, dalam kehidupan kita sehari-hari kita sering mendengar dan juga menggunakan kata makna, (yang lazim disinonimkan dengan kata arti) untuk mengacu kepada pengertian, konsep, gagasan, ide, dan maksud yang diwujudkan dalam bentuk ujaran, lambang atau tanda.

Selain fungsi bahasa dan makna, bahasa juga mempunyai kelas kata. Pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang disebut *hinshi bunrui* (品詞分類). Kata *tango* (単語) dalam bahasa Jepang dibagi menjadi 2 yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*. *Jiritsugo* (自立語) adalah kata yang dapat berdiri sendiri membentuk sebuah kalimat, kata yang termasuk dalam golongan ini dapat digunakan menjadi awal kalimat. Sedangkan *fuzokugo* (付属語) adalah kata yang tidak dapat berdiri sendiri membentuk sebuah kalimat dan biasanya tidak dapat menjadi awal dari sebuah kalimat. Menurut Murakami dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004:147) kelas kata dalam gramatika bahasa Jepang diklasifikasikan menjadi 10 jenis yaitu : *Doushi* 動詞 (Verba), *Meishi* 名詞 (Nomina), *I -keiyoushi* 形容詞 (Adjektiva-i), *Keiyoudoshi* 形容動詞 (Adjektiva-na), *Fukushi* 副詞 (Adverbia), *Rentaishi* 連体詞 (Prenomina), *Setsuzokushi* 接統詞

(Konjugasi), *Kandoushi* 感動詞 (Interjeksi). *Jodoushi* 助動詞 (Verba Bantu) dan *Joushi* 助詞 (Partikel)

Kata kerja yang mengungkapkan rasa perasaan dan maksud seseorang adalah *kandoushi*, Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004:169) menjelaskan bahwa kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan dalam bahasa Indonesia disebut dengan kata seru atau interjeksi. Interjeksi dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. *Kandoushi* adalah salah satu kelas kata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi. Namun, kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (unsur pembentuk kalimat) tanpa bantuan kelas kata lain.

Kandoushi (kata seru) adalah ungkapan yang digunakan untuk menunjukkan atau menggambarkan perasaan seseorang seperti rasa terkejut, rasa sedih, rasa senang, rasa takut dan lain sebagainya. Hal ini berdasarkan pendapat Yoshiaki dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2004:169), sesuai dengan huruf yang dipakai untuk menuliskannya, di dalam interjeksi terkandung kata-kata yang mengungkapkan perasaan seperti rasa terkejut dan rasa gembira, namun selain itu di dalamnya terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain. Interjeksi merupakan jenis kata yang diletakkan di awal kalimat sebagai kata yang dapat berdiri sendiri walaupun masih terlihat hubungannya dalam kalimat itu. Kata yang diungkapkan secara langsung yang mengungkapkan impresi, seruan, larangan, ajakan, panggilan, jawaban dan lain-lain.

Kandoushi dibagi menjadi 4 jenis, yakni *kandou*, *yobikake*, *outou*, dan *aisatsu* berdasarkan pendapat Takanao dalam Sudjianto (1995:110). Kemudian, *Kandou* digunakan untuk mengungkapkan rasa heran, bingung, terkejut, kagum, takut, aneh dan tidak percaya. *Yobikake* digunakan untuk menyatakan panggilan, ajakan, suruhan dan untuk meminta perhatian petutur. *Outou* digunakan untuk menyatakan pengertian, pengakuan,

persetujuan, ketidaksetujuan atau penolakan dan juga penyangkalan dan *aisatsugo* digunakan untuk mengatakan salam.

Dalam penelitian ini akan memfokuskan pada *kandoushi* jenis *outou*. *Outou* berasal dari kanji 応 *Ataru/Ou* yang artinya ''Menerima'' dan kanji 答 *Kotaeru /Tou* yang berarti Jawaban. Bila kanji digabungkan 応答(*outou*) maka memiliki makna atau arti ''Jawaban''. Jadi, *Outou* adalah ungkapan yang memperhatikan tanggapan atau jawaban dari lawan bicara.

Penggunaan *kandoushi* (kata seru) tidak terbatas dalam kehidupan nyata, tetapi juga dituangkan pada karya seni *anime* (animasi dari Jepang), *Kandoushi* di dalam *anime* biasanya bersifat informal, ataupun berupa percakapan lisan sehari-hari. Salah satu, pada karya seni *anime*, misalnya *anime Black Clover* karya Yuuki Tabata adalah salah satu *anime* terkenal di Jepang yang menceritakan tentang 2 anak yatim piatu bernama Asta dan Yuno. Mereka dibesarkan bersama di gereja yang sama dan sejak itu tak terpisahkan. Sebagai anak-anak, mereka berjanji akan saling bersaing untuk melihat siapa yang akan menjadi Kaisar Sihir berikutnya. Namun, saat mereka tumbuh dewasa, beberapa perbedaan di antara keduanya menjadi jelas. Yuno adalah seorang penyihir jenius dengan kekuatan dan kontrol yang luar biasa, sementara Asta sama sekali tidak bisa menggunakan sihir, dan mencoba menutupi kekurangannya dengan berlatih secara fisik. Ketika mereka menerima *Grimoires* (buku sihir) mereka pada usia 15, Yuno mendapat sebuah buku spektakuler dengan semanggi empat daun (kebanyakan orang menerima semanggi tiga daun), sementara Asta tidak menerima apapun sama sekali. Namun, saat Yuno terancam, Asta mengeluarkan kekuatan yang sebenarnya, dia menerima *Grimoires* dengan semanggi lima daun yang berwarna ''hitam!'''. Sekarang kedua teman itu menuju ke luar di dunia, keduanya mencari tujuan yang sama yaitu menjadi kaisar sihir. Karakter-karakter dalam *anime Black Clover* sangat banyak dan memungkinkan banyak karakter yang menggunakan *kandoushi* (kata seru). Setelah ditinjau, terdapat banyak

kandoushi (kata seru) dalam *anime Black Clover* salah satunya adalah *kandoushi* jenis *outou*.

Berdasarkan penjelasan di atas, di bawah ini adalah contoh tuturan *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* yang terdapat dalam *anime Black Clover* episode 73-83 dapat dilihat sebagai berikut:

Alecdora : おい!何をしている? 出番だ行くぞ!

Oi, Nani wo shiteiru? Debanda ikuzo!

Oi, Apa yang kau lakukan? Giliran kita sudah tiba!

Solid : ちつ、へいへい!

Cih, yaya!

Cih, ya, ya!

(*Black Clover* episode 7, 10:36)

Berdasarkan tututran di atas, dapat diketahui *kandoushi* (kata seru) yang digunakan adalah *heihei* (へいへい). Percakapan dilakukan oleh Alecdora dan Solid. *Kandoushi heihei* (へいへい) merupakan *kandoushi* jenis *outou*. Alecdora memanggil Solid untuk bersiap bertanding dan Solid menjawabnya dengan menggunakan *Kandoushi heihei* (へいへい) .

Kandoushi dapat ditemukan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bahasa lisan sebagai alat komunikasi termasuk dalam ilmu linguistik, Linguistik dari telaahnya dapat dibagi atas 2 jenis, yaitu mikrolinguistik dan makrolinguistik. Mikrolinguistik adalah bidang linguistik yang mempelajari stuktur bahasa itu sendiri. Salah satu cabang mikrolinguistik adalah semantik. Semantik adalah cabang linguistik yang meneliti arti atau makna. Selain bahasa mikrolinguistik yang megarahkan kajiannya pada stuktur internal suatu bahasa tertentu. Kemudian, terdapat juga bidang lingustik yang mengarahkan kajiannya pada bahasa digunakan sebagai alat untuk melihat bahasa dari sudut pandangan dari luar bahasa yaitu makrolinguistik. Salah satu cabang mikrolinguistik adalah pragmatik. Pragmatik adalah studi tentang makna yang disampaikan oleh penutur atau penulis dan ditafsirkan oleh pendengar atau pembaca. Makna *kandoushi*

tidak dapat diartikan hanya dengan menggunakan kamus saja, namun konteks atau situasi percakapan juga diperlukan untuk mengartikan makna *kandoushi* oleh sebab itu butuh lebih dari satu ilmu makna untuk bisa mempelajari makna. Dalam hal ini semantik dan pragmatik sangat diperlukan. Semantik diperlukan dalam mengartikan makna kata, sedangkan Pragmatik diperlukan dalam fungsi penggunaa kata.

Kandoushi jenis *outou* sangat banyak terdapat dalam *anime Black Clover episode 73-83* sehingga membingungkan penonton saat menonton dan mendengarkan percakapan *anime Black Clover*. Melalui audio visual, intonasi bicara, emosi serta gambaran ekspresi si penutur dalam berkomunikasi dapat terlihat jelas ketika menggunakan *kandoushi* (kata seru), sehingga dengan melalui audio visual memudahkan peneliti untuk menganalisis konteks, penggunaan, fungsi dan makna *kandoushi* jenis *outou*. Berdasarkan pemaparan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “FUNGSI DAN MAKNA KANDOUSHI (KATA SERU) JENIS OUTOU DALAM ANIME BLACK CLOVER EPISODE 73-83 KARYA YUUKI TABATA”.

1.2 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berupa penelitian terdahulu sangat dibutuhkan agar penelitian menjadi relevan. Adapun beberapa kajian yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama dari Azhal Faizal Farazi dari Universitas Brawijaya pada tahun 2017 dengan skripsi berjudul “Fungsi dan Makna *Kandoushi* Jenis *Kandou* dalam *Anime One Piece “Thriller Bark” Episode 360-365 Karya Eiichiro Oda*”. Penelitian kedua dari Putra Rizkyanda Hasibuan dari Universitas Sumatera Utara pada tahun 2018 dengan skripsi berjudul “Analisis Penggunaan *kandoushi* pada komik *Boruto: Naruto Next Generation* karya Ukyo Kodachi Tahun 2016”.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Azhal Faizal Farazi (2017) dalam skripsi berjudul “Fungsi dan Makna *Kandoushi* Jenis *Kandou* dalam *Anime One Piece “Thriller Bark”* Episode 360-365 Karya Eiichiro Oda”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi dan makna *kandoushi* jenis *kandou* dalam *anime One Piece “Thriller Bark” episode 360-365 karya Eiichiro Oda*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif *research* yang dapat digunakan untuk menganalisis fungsi dan makna *kandoushi* jenis *kandou*.

Hasil dari penelitian Azhal Faizal Farazi menunjukkan bahwa dalam *anime One Piece episode 360-365 karya Eiichiro Oda* terdapat sepuluh ungkapan *kandoushi* jenis *kandou* (*maa*) yang berfungsi mengungkapkan rasa heran, terkejut, kagum, (*oo*) mengungkapkan perasaan yang mendalam, (*e*) mengungkapkan rasa terkejut, (*ee*) mengungkapkan rasa heran, terkejut, (*yareyare*) mengungkapkan rasa lega, kewalahan, (*nani*) mengungkapkan rasa terkejut tidak percaya, (*ara*) mengungkapkan rasa terkejut, rasa aneh, (*are*) mengungkapkan rasa terkejut, aneh, (*aa*) mengungkapkan rasa kagum, terkejut, (*kuso*) mengungkapkan rasa kesal. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah sembilan jenis *kandou* sesuai dengan makna harafiahnya, dan satu jenis *kandou* memiliki makna baru yang berbeda dengan makna harafiahnya.

Berdasarkan pengamatan hasil penelitian di atas, terdapat kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *kandoushi* dan menggunakan *anime* sebagai sumber data penelitian.. Namun penelitian yang dianalisis oleh Azhal Faizal Farazi merupakan *kandoushi* jenis *kandou* (*impresi*), Sedangkan dalam penelitian ini membahas fungsi dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou*, Selain itu, sumber data yang menjadi objek penelitian pun berbeda, Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Black Clover episode 73-83 karya Yuuki Tabata*.

Penelitian yang kedua adalah penelitian dari Putra Rizkyanda Hasibuan (2018) dalam skripsi berjudul “Analisis Penggunaan *kandoushi* pada komik *Boruto: Naruto Next Generation* karya Ukyo Kodachi Tahun 2016”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *kandoushi* jenis *outou* pada komik *Boruto: Naruto Next Generation* karya Ukyo Kodachi Tahun 2016”. Putra Rizkyanda Hasibuan menggunakan bahan komik berjudul *Boruto : Naruto Next Generation* karya Ukyo Kodachi tahun 2016 chapter 1-10 sebagai sumber data yang dianalisis, karena *kandoushi* dalam komik ini banyak muncul, terutama jenis *outou* (jawaban).

Hasil dari penelitian Putra Rizkyanda Hasibuan menunjukkan bahwa penggunaan *kandoushi* pada komik *Boruto: Naruto Next Generation* karya Ukyo Kodachi Tahun 2016” terdapat 14 ungkapan *kandoushi* jenis *outou*. fungsi 14 *kandoushi* jenis *outou* meliputi 6 jenis *outou* menyatakan persetujuan, 1 jenis *outou* menyatakan penolakan, 3 jenis *outou* menyatakan pengertian, 4 jenis *outou* menyatakan kesangsian terhadap lawan bicara.

Berdasarkan pengamatan hasil penelitian di atas, terdapat kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang *kandoushi* jenis *outou* . Namun penelitian yang dianalisis oleh Putra Rizkyanda Hasibuan sumber data yang menjadi objek penelitian berbeda, Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime* (animasi dari Jepang) yang berjudul *Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata. Kemudian, teori *kandoushi* yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan teori *kandoushi* yang digunakan oleh Rizkyanda Hasibuan, Teori *kandoushi* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *kandoushi* menurut Takanao dalam Sudjianto (1995:110-119) dan teori *kandoushi* menurut McClain (1981:113-114). Kemudian, Teori fungsi *kandoushi* jenis *outou* yang digunakan oleh Rizkyanda Hasibuan dan teori fungsi *kandoushi* jenis *outou* yang digunakan dalam penelitian ini berbeda yaitu, teori fungsi *kandoushi* jenis

outou menurut Sudjianto dalam gramatikal bahasa Jepang modern (1995:115-118).

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan tinjauan pustaka yang sudah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Definisi *kandoushi* (kata seru) dan jenis-jenis *kandoushi* dalam bahasa Jepang menurut para ahli.
2. *Kandoushi* (kata seru) dalam *anime* memiliki beragam penggunaan.
3. Fungsi dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* dalam *anime* berbeda-beda setiap konteksnya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan tinjauan pustaka yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah definisi dan jenis-jenis *kandoushi* dalam bahasa Jepang berdasarkan pendapat para ahli serta penggunaan, fungsi, dan makna *kandoushi* jenis *outou* dalam *anime* (animasi dari Jepang) yang berjudul *Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana definisi dan jenis-jenis *kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang berdasarkan pendapat para ahli?
2. Bagaimana penggunaan, fungsi, dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* yang terdapat dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui definisi dan jenis-jenis *kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui penggunaan, fungsi, dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* yang terdapat dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori tentang makna kata yaitu semantik serta fungsi dan penggunaan kata yaitu pragmatik. Kemudian, teori dan definisi dari kelas kata dalam gramatika bahasa Jepang. Selanjutnya, teori dan definisi *kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang.

1.7.1 Semantik

Salah satu cabang dari linguistik yang mempelajari tentang arti/makna sebuah kata yang terkandung pada suatu bahasa adalah semantik. Semantik dalam bahasa Jepang disebut *imiron* (意味論). Menurut Chaer (2009:2), “Kata semantik dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Yunani, “sema” (kata benda yang berarti tanda atau lambang)”. Kata semantik sebenarnya merupakan istilah teknis yang mengacu pada studi tentang makna. Dengan anggapan bahwa Makna merupakan persoalan yang menarik dalam kehidupan sehari-hari. Makna akan memudahkan seseorang memahami maksud dari bahasa tersebut. Seseorang berbicara kepada orang lain tentulah dibalik bahasa yang dituturkan mengandung sebuah makna. Peranan makna tergantung pemakaiannya sebagai alat untuk penyampaian pengalaman jiwa, pikiran dan maksud dalam masyarakat.

1.7.2 Pragmatik

Salah satu cabang dari linguistik yang mempelajari tentang ujaran dari sang penutur adalah pragmatik. Pragmatik dalam bahasa Jepang disebut *goyouron* (語用論). Pragmatik adalah kajian dari hubungan antara bahasa dan konteks yang mendasari penjelasan pengertian bahasa. Pemahaman bahasa merujuk kepada fakta bahwa untuk mengerti sesuatu ungkapan atau ujaran bahasa diperlukan juga pengetahuan di luar makna kata dan hubungan tata bahasanya, yakni hubungannya dengan konteks pemakaiannya. Pragmatik merupakan salah satu disiplin ilmu bahasa yang memiliki peranan cukup penting karena dengan mempelajari dan menguasainya, seseorang tidak hanya memahami struktur formal sebuah bahasa, tetapi juga struktur fungsional yang menyangkut bagaimana struktur-struktur formal itu berfungsi di dalam tindak komunikasi (Wijana, 1996: 67).

1.7.3 Kelas Kata Dalam Gramatika Bahasa Jepang

Gramatika didefinisikan sebagai aturan-aturan yang menyusun pembentukan satuan bahasa terkecil menjadi satuan bahasa yang lebih besar. Bentuk satuan bahasa ini mengacu pada kata, klausa, kalimat, wacana, dan sebagainya (Hayashi dalam Sudjianto, 2004: 134). Para ahli tata bahasa Jepang memiliki pemikiran yang berbeda-beda dalam menentukan pengklasifikasian kata. Akan tetapi yang umum diketahui pada pengajaran tata bahasa sekolah (*gakkou bunpou*) dalam Soepardjo (2012:127) kelas kata tersebut diklasifikasi menjadi dua bagian besar yaitu: bentuk bebas (*jiritsugo*) dikelompokkan ke dalam kelas kata Verba (*doushi*), i-adjektiva (*keiyoushi*), na-ajektiva (*keiyoudoushi*), nomina (*meishi*), partisipel (*reitaishi*), konjungsi (*setsuzokushi*), interjeksi (*kandoushi*). Sedangkan yang termasuk ke dalam bentuk terikat (*fuzokugo*) dikelompokkan ke dalam kelas kata partikel (*joshi*) dan verba bantu (*jodoushi*).

1.7.4 *Kandoushi* (Kata Seru) Dalam Bahasa Jepang

Kandoushi adalah sebutan dalam bahasa Jepang untuk interjeksi atau kata seru. Interjeksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kata yang mengungkapkan seruan perasaan, Seruan dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ujaran yang biasa digunakan dengan penegasan atau intonasi tinggi seperti ketika marah (KBBI, 2008:542 & 1290).

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif dengan penelitian pustaka (*library research / desk reaserch*), yakni dengan cara memanfaatkan sumber bahan pustaka sebagai referensi yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Sumber bahan pustaka tersebut didapat dari perpustakaan ataupun makalah, jurnal ilmiah, dan informasi lainnya yang diakses melalui internet. Sudaryanto (2015:15) mengatakan metode kualitatif adalah metode penelitian yang semata-mata hanya berdasarkan fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga yang dihasilkan atau dicatat berupa data yang apa adanya. Data dari penelitian ini adalah percakapan *anime* yang menggunakan *kandoushi* jenis *outou*. Sedangkan sumber data yang diambil adalah *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata. Selanjutnya, menurut Sudaryanto (2015:6), ada tiga tahap upaya strategis yang berurutan dalam melakukan suatu penelitian, yaitu tahap penyediaan data, analisis data dan penyajian hasil analisis data. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap penelitian tersebut.

1.8.1 Tahap Penyediaan Data

Sudaryanto (2015:6) menyebutkan bahwa tahap penyediaan data merupakan upaya peneliti untuk menyediakan atau mengumpulkan data secukupnya. Pada penelitian ini, Teknik yang digunakan adalah teknik simak-catat. Metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti (Sudaryanto, 2015:203). Metode simak dipilih karena objek yang diteliti berupa animasi dari Jepang (*anime*), yang mana penulis harus menyimak setiap dialognya. Metode simak juga harus disertai dengan teknik catat, Sudaryanto (2015:205-206), pencatatan dapat dilakukan setelah teknik pertama atau kedua selesai digunakan dan dengan alat tulis tertentu. Dalam penelitian ini penulis mencatat beberapa data berupa kata atau kalimat yang mengandung *kandoushi* jenis *outou* dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.

1.8.2 Tahap Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya data tersebut dianalisis. Analisis data merupakan upaya sang peneliti menangani langsung masalah yang terkandung pada data dengan cara mengamati dan membedah atau mengurai masalah yang bersangkutan dengan cara-cara khas tertentu (Sudaryanto, 2015: 7).

1.8.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap penyajian hasil analisis data. Sudaryanto (2015:240-241) menyatakan bahwa penyajian hasil analisis data dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu secara informal dan formal, penyajian hasil analisis data secara informal, yaitu penyajian hasil analisis data dengan menggunakan katakata biasa, sedangkan penyajian hasil analisis data secara formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kaidah. Kaidah tersebut dapat berupa rumus, bagan/diagram, tabel dan gambar. Peneliti akan menyajikan hasil analisis data dengan menggunakan penyajian secara informal maupun formal yang berupa tabel.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data-data dari referensi yang berkaitan dengan judul penelitian.
2. Menonton dan menyimak percakapan atau tuturan dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.
3. Mencatat *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* yang terdapat dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.
4. Pemilahan data dan mencari makna kata *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* dalam bahasa Indonesia menggunakan Kamus Kenji Matsuura dan Kamus *Online*.
5. Menganalisis fungsi dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* yang telah dikumpulkan, serta menyajikan peserta tutur, konteks situasi, dan tuturan dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.
6. Mengambil kesimpulan dan analisis yang telah dilakukan.

Demikian penjelasan singkat yang berkaitan dengan metode penelitian dan langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian fungsi dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* dalam *anime Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai di atas, terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.9.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi kajian tentang *kandoushi* bahasa Jepang dari sisi semantik dan pragmatik. Kemudian, manfaat bagi penelitian ilmu bahasa Jepang sebagai bahan referensi pada pengembangan bahasa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menambah ilmu pengetahuan mengenai kelas kata dalam bahasa Jepang, definisi dan jenis-jenis *kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya agar dapat mengetahui mengenai fungsi dan makna *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* dalam bahasa Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I, Berisi tentang latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Berisi tentang definisi dan teori-teori berhubungan dengan penelitian, yaitu mengenai definisi teori semantik, pragmatik, konteks, kelas kata dalam gramatika bahasa Jepang, definisi, dan jenis-jenis *kandoushi* (kata seru) dalam bahasa Jepang, *kandoushi* jenis *outou*, fungsi dan makna *kandoushi* jenis *outou*.

Bab III, Berisi tentang hasil analisis penggunaan, fungsi, dan makna dari *kandoushi* (kata seru) jenis *outou* dalam anime *Black Clover episode 73-83* karya Yuuki Tabata.

Bab IV, Membahas simpulan yang didapat dari hasil analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya.