

**KANDOUSHI PADA ANIME JUJUTSU KAISEN: SEASON 2 (2023)
(KAJIAN SEMANTIK)**

Dian Fitri Ghifari

Sastra Jepang, Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia

ghifaridian@gmail.com

Yanti Hidayati

Sastra Jepang, Institut Prima Bangsa, Cirebon, Indonesia

yantihidayati@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini membahas mengenai interjeksi pada anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* (2023). Dalam bahasa Jepang interjeksi disebut dengan *kandoushi*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan jenis-jenis, makna dan fungsi *kandoushi* pada anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* (2023) dengan menggunakan teori Takano (1984), juga Masuoka dan Takubo (1989). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif (Moleong, 2017). Data dikumpulkan melalui teknik simak catat (Sudaryanto, 1993). Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari anime *Jujutsu Kaisen: Season 2*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dalam *Jujutsu Kaisen: Season 2*, peneliti mengidentifikasi sebanyak 14 data *kandoushi*, yang masing-masing memiliki makna dan fungsi yang berbeda, seperti untuk menyatakan keterkejutan terhadap sesuatu, menyampaikan persetujuan, memberikan jawaban terhadap sesuatu, memanggil seseorang, maupun ucapan salam. Data tersebut terdiri dari 4 data *kandou*, 3 data *outou*, 4 data *yobikake*, dan 3 data *aisatsugo*. Beberapa *kandoushi* yang teridentifikasi, meskipun berasal dari jenis yang sama, dapat mengalami perubahan makna dan fungsi tergantung pada konteks percakapan.

Kata kunci: semantik, *kandoushi*, *jujutsu kaisen*.

ABSTRACT

This research discusses interjections in the anime Jujutsu Kaisen: Season 2 (2023). In Japanese, interjections are called kandoushi. The purpose of this research is to describe the types, meanings and functions of kandoushi in the anime Jujutsu Kaisen: Season 2 (2023) by using Takano (1984), Masuoka and Takubo (1989) theory. This research uses descriptive qualitative method (Moleong, 2017). Data collection was done through the observation and note taking technique (Sudaryanto, 1993). The research data was obtained from the anime Jujutsu Kaisen: Season 2. The results showed that Jujutsu Kaisen anime: Season 2, researchers identified 14 kandoushi data, each of which has a different meaning and function, such as expressing surprise at something, conveying approval, giving an answer to something, calling someone, or greeting. The data consists of 4 kandou data, 3 outou data, 4 yobikake data, and 3 aisatsugo data.

Some of the kandoushi identified, despite being of the same type, can undergo changes in meaning and function depending on the context of the conversation.

Keywords: *semantics, kandoushi, jujutsu kaisen.*

PENDAHULUAN

Dalam linguistik, semantik adalah cabang yang mempelajari makna kata, dan dalam bahasa Jepang disebut *imiron*. Menurut Sutedi (2011:127), semantik mengkaji makna kata, hubungan antar makna kata, makna frasa, dan makna kalimat. Kelas kata interjeksi atau *kandoushi* dapat dianalisis menggunakan pendekatan semantik.

Menurut Sutedi dalam Natasha (2019), *kandoushi* adalah kata yang menyampaikan impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, seperti rasa gembira, marah, sedih, heran, terkejut, khawatir, atau takut. Sedangkan menurut Kridalaksana (dalam Rustanti, 2019) menyatakan bahwa interjeksi adalah kata-kata yang dipakai untuk mengungkapkan perasaan pembicara melalui intonasi yang sesuai. Sementara itu, Nelson menjelaskan bahwa 感動詞 (*kandoushi*) terdiri dari tiga karakter kanji: 感 (*kan*) yang berarti perasaan; sensasi; sentimen; indera; emosi; kesan; intuisi. Kemudian kanji 動 (*dou*) yang berarti gerakan; perubahan; kekacauan, serta kanji 詞 (*shi*) artinya kata-kata (dalam Diah Soelistyowati, 2019). Menurut teori Takano (1984) mengklasifikasikan empat jenis *kandoushi*: *kandou* (感動), *yobikake* (呼びかけ), *outou* (応答), dan *aisatsugo* (挨拶語). Hal ini didukung oleh Masuoka dan Takubo (1989), yang menyatakan bahwa masing-masing jenis *kandoushi* memiliki makna dan fungsi berbeda, seperti untuk menyatakan keterkejutan terhadap sesuatu, menyampaikan persetujuan, memberikan jawaban terhadap sesuatu, memanggil seseorang, maupun ucapan salam.

Penelitian mengenai *kandoushi* sebelumnya telah dilakukan oleh Larasati (2020), yang membahas tentang *kandoushi* karena sering digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang atau mereka yang tertarik dengan budaya Jepang dalam berkomunikasi atau berekspresi, tanpa memahami jenis lain dari *kandoushi*. Dalam penelitiannya, ditemukan 72 data *kandoushi*, yang terdiri dari 42 data *kandou*, 5 data *yobikake*, 14 data *outou*, dan 11 data *aisatsugo*. Penelitian kedua oleh Fauzah, Hidayati, dan Gunawan (2022) bertujuan mendeskripsikan jenis, makna, dan fungsi *kandoushi* dalam anime *Shingeki no Kyojin: The Final Season* (2020). Dari episode 1 hingga 4, ditemukan 12 data *kandoushi*, terdiri dari: 3 data *kandou* yang menyatakan keterkejutan, 3 data *outou* sebagai jawaban terhadap sesuatu, 3 data *yobikake* untuk memanggil seseorang, dan 3 data *aisatsugo* untuk salam pertemuan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, ditemukan berbagai jenis *kandoushi*. Peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan penelitian lanjutan untuk menemukan *kandoushi* baru dalam anime modern. Penggunaan *kandoushi* juga terlihat dalam anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* (2023), dengan beberapa contohnya sebagai berikut:

- (1) 小沢: これ、中学卒業式の時の私です。
 Kore chuugaku sotsugyou shiki no toki no watashi desu.
- Ozawa: ‘Ini aku, waktu upacara kelulusan SMP.’
- 釘崎: えっ! マジ? 半年前でしょ?

- E! Maji?Hantoshi mae desho?*
Kugisaki: ‘**Hah?** Serious? Baru setengah tahun lalu, kan?’
(Hiroshi, 2023)
- (2) 夜蛾: いつまで遊んでる？硝子はどうした？
Itsu made asonderu? Shouko ha doushita?
Yaga: ‘Sampai kapan kalian mau main-main? Ke mana Shouko kabur?’
五条: さあ！便所でしょ。
Saa! Benjyou desho
Gojo: ‘**Entahlah!** Mungkin dia ke toilet’
(Hiroshi, 2023)
- (3) 五条: よお 久しぶり
Yoo, hisashiburi
Gojo: ‘**Yo**, lama tidak jumpa’
甚爾: マジカ...
Majika
Toji: ‘Serious?’
(Hiroshi, 2023)

Pada contoh (1), (2), dan (3), terdapat *kandoushi* dalam percakapan. Contoh (1) menunjukkan *kandou* yang mengekspresikan keterkejutan dengan kata *e?* (えっ?). Contoh (2) menggunakan *outou* berupa jawaban dengan kata *saa?* (さあ?). Contoh (3) menunjukkan *yobikake* atau panggilan dengan kata *yoo* (よお).

Berdasarkan contoh-contoh ini, jenis, makna, dan fungsi *kandoushi* dalam anime tersebut bervariasi, meski beberapa *kandoushi* memiliki bentuk yang sama namun maknanya berbeda. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih mendalam tentang jenis, makna, dan fungsi *kandoushi*, dengan fokus pada makna leksikal. Dalam Sutedi (2011) Makna leksikal (*goiteki imi*) adalah makna sebenarnya menurut apa yang ditangkap panca indera manusia. Secara umum, makna leksikal sering dipadukan dengan makna kamus.

METODE

Dalam penelitian ini, anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* digunakan sebagai sumber data, dengan dialog dan monolog yang diucapkan karakter sebagai bahan utama. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif menurut Sudaryanto (dalam Hidayati dkk, 2021) untuk menggambarkan jenis, makna, dan fungsi *kandoushi* yang ditemukan dalam anime tersebut. Menurut Moleong (dalam Hidayati dkk., 2021:15-25) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai

metode alamiah. Metode deskriptif berfokus pada studi objek atau fenomena saat ini (Nazir, 1988). Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik catat (Sudaryanto, 1993). Metode simak dilakukan untuk menyimak penggunaan bahasa di mana peneliti menyimak dialog karakter dan mencatat bentuk bahasa yang relevan, baik secara dialog maupun monolog. Teknik catat melibatkan penulisan beberapa bentuk yang relevan berkaitan dengan penelitian dari penggunaan bahasa dalam bentuk tulisan. (Mahsun dalam Dewi dkk, 2021). Data yang terkumpul diklasifikasikan ke dalam jenis *kandou*, *outou*, *yobikake*, atau *aisatsugo*, dan dianalisis berdasarkan teori Takano (1984) serta Masuoka dan Takubo (1989) yang masing-masing jenis *kandoushi* memiliki makna dan fungsi berbeda, seperti untuk menyatakan keterkejutan terhadap sesuatu, menyampaikan persetujuan, memberikan jawaban terhadap sesuatu, memanggil seseorang, maupun ucapan salam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari data yang dikumpulkan dari anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* (2023), peneliti menemukan total 14 *kandoushi*, yang terdiri dari 4 data *kandou*, 3 data *outou*, 4 data *yobikake*, dan 3 data *aisatsugo*.

JENIS KANDOUSHI	UJARAN	ARTI
<i>Kandou</i>	えっ!	Hah?
	まさか!	Mungkinkah!
	やった!	Hore!
	げっ!	Apa?
<i>Outou</i>	さあ!	Entahlah!
	ああ!	Ya!
	おう!	Baik!
<i>Yobikake</i>	よお	Yo
	おい	Oy
	ねえ	Hei
	やあ	Hai
<i>Aisatsugo</i>	おやすみ	Selamat malam
	アザッス!	Terima kasih!
	しつれいします!	Saya pamit!

Pembahasan

Kandou

Dalam analisis *kandou*, peneliti menemukan 4 data dengan berbagai makna dan fungsi yang berbeda. *kandou* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(1). えっ!

歌姫: 1階の探索終わったんですか?
Ikkai no tansaku owatta ndesu ka?

Utahime: ‘Kau sudah selesai memeriksa lantai satu?’

冥冥: ここは1階だよ。
Koko wa ikkai dayo.

Mei mei: ‘Ini lantai satu.’

歌姫: えっ?
E?

Utahime: ‘Hah?’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (1), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *kandou e?* (えっ!) yang diucapkan oleh karakter Utahime. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 1 pada menit 06:50 dan secara leksikal bermakna 'hah?' dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks percakapan, *e?* (えっ!) berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan pada situasi atau sesuatu yang tak terduga, sebagaimana terlihat ketika Utahime yakin bahwa seharusnya dia menelusuri lantai dua, tetapi di luar dugaan Mei mei mengatakan bahwa itu lantai satu, hal itu membuat Utahime terkejut, sehingga ia mengucapkan *kandou e?* (えっ!).

(2). まさか!

(老齡呪詛師): 媒介なし? 呪力も術師のものと異なる?
まさか! 呪霊操術か!
Baikai nashi? Juryoku mo jutsushi no mono to kotonaru?
Masaka! Jureisoujutsu ka?

(Tuan Kutukan Lama): ‘Tidak ada perantara? Energi Kutukan juga berbeda dengan Penyihir Jujutsu? **Mungkinkah!** Ini Manipulasi Roh Kutukan?’

夏油: ご名答、さすが長生きしてるだけはあるね。
Gomeitou, sasuga nagai ikishiteru dake wa aru ne.

Geto: ‘Benar, sepertinya tidak sia-sia kau hidup sampai seusia ini.’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (2) jenis *kandoushi* yang muncul adalah *masaka!* (まさか!) yang diucapkan oleh karakter Tuan Kutukan Lama. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 2 pada menit 12:47 dan secara leksikal bermakna 'mungkinkah?' dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks percakapan, *masaka!* (まさか!) berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan terhadap situasi atau hal yang tidak terduga, yang terlihat ketika Tuan Kutukan Lama ketika melihat Geto yang mengeluarkan Roh Kutukan tanpa perantara dan merasakan energi yang berbeda dari Penyihir Jujutsu lainnya sehingga Tuan Kutukan Lama terkejut akan hal tersebut kemudian mengucapkan *kandou masaka!* (まさか!).

(3). やった!

冥冥: まいいや 考えておくよ。
Ma iiya kangaeteoku yo.

Mei mei: ‘Lupakan saja. Akan kupertimbangkan.’

歌姫: はい！じゃ...よーい。どん！やった！
Hai! Jya... yooi. Don! Yatta!

Utahime: ‘Baiklah! Kalau begitu...Lari! **Hore!**’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (3), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *kandou yatta* (やった!) yang diucapkan oleh karakter Utahime. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 1 menit 10:16 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘hore!’. Berdasarkan konteks percakapannya, *kandou yatta* (やった!) berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan pada situasi atau sesuatu yang tak terduga. Sebagaimana dilihat ketika Utahime terkejut bahwa ia bisa keluar dari labirin dengan cara berlari, kemudian ia mengatakan *kandou yatta* (やった!).

(4). げっ!

ミニメカ丸: 弱点は知らんぞ
Jakuten wa shiran zo

Mekamaru mini: ‘Entah apa kelemahan jurus ini’

虎杖: げっ!
Ge!

Itadori: ‘Apa?’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (4), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *kandou ge?* (げっ!) yang diucapkan oleh karakter Itadori. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 13 menit 08:56 dan secara leksikal bermakna ‘apa?’ dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks percakapan, *kandou ge?* (げっ!) berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan pada situasi atau sesuatu yang tak terduga, sebagaimana dilihat ketika Itadori terkejut mengetahui jurus lawannya tidak memiliki kelemahan sehingga mengucapkan *kandou ge?* (げっ!).

Outou

Dalam analisis outou, peneliti menemukan 3 data dengan berbagai makna dan fungsi yang berbeda. *kandou* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

(5). さあ!

夜蛾: いつまで遊んでる？硝子はどうした？
Itsu made asonderu? Shouko ha doushita?

Yaga: ‘Sampai kapan kalian mau main-main? Ke mana Shouko kabur?’

五条: さあ! 便所でしょ。
Saa! Benjyou desho

Gojo: ‘**Entahlah!** Mungkin dia ke toilet’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (5), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *outou saa!* (さあ!) yang diucapkan karakter Yaga. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 1 menit 16:03 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘entahlah!’. Dalam konteks percakapan, *outou saa!*

(さあ!) digunakan untuk memberikan respon atau jawaban terhadap suatu pertanyaan. Ungkapan ini diucapkan oleh Yaga saat membahas keberadaan Shouko yang tidak diketahui, sehingga Gojo merespon dengan *outou saa!* (さあ!) sebagai tanggapan atas pertanyaan Yaga.

(6). ああ!

- 五条: 天内の首に3000万の懸賞金?
Amanai no kubi ni 3000 man no kenshoukin?
- Gojo: ‘Ada yang memberi hadiah 30 juta yen untuk mendapatkan kepala Amanai?’
- 夏油: ああ! 呪詛師御用達の闇サイトで
Aa! Jusoshi goyoutashi no yami saito de
- Geto: ‘Ya! Itu hadiah terbatas waktu’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (6), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *outou aa* (ああ!) yang diucapkan oleh karakter Geto. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 2 menit 08:30 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘ya!’. Berdasarkan konteks percakapannya, *outou aa* (ああ!) berfungsi untuk memberikan respon atau jawaban terhadap suatu pertanyaan. Geto menggunakan *outou* ini untuk merespon pertanyaan yang disampaikan oleh Gojo.

(7). おう!

- ミニメカ丸: 虎杖は明治神宮前に戻り、地上から渋谷に向かってくれ。
五条封印を術師全体に伝達。五条奪還をコチラの共通目的
に据え口
Itadori wa meijijinguumae ni modori, chijou kara Shibuya ni mukatte kure. Gojou fuin o jutsu-shi zentai ni dentatsu Gojou dakkan o kochira no kyoutsuu mokuteki ni suero
- Mekamaru mini: ‘Itadori kembali ke Meiji Jingumae, bergerak ke Shibuya melalui bawah tanah. Beri tahu semua Penyihir Jujutsu bahwa Gojo telah disegel. Satukan target di pihak kita menjadi penyelamatan Gojo.’
- 虎杖: おう!
Ou!
- Itadori: ‘Baik!’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (7), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *outou ou!* (おう!) yang diucapkan oleh karakter Itadori. *Kandoushi* ini terdapat di episode 10 pada menit 07:56 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘baik!’. Berdasarkan konteks percakapannya, *outou ou!* (おう!) berfungsi untuk menyatakan persetujuan terhadap

lawan bicara. Itadori mengucapkannya sebagai tanda setuju terhadap apa yang dikatakan oleh Mekamaru mini.

Yobikake

Dalam analisis mengenai *yobikake*, peneliti menemukan 3 data dengan makna dan fungsi yang berbeda. Rincian *yobikake* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(8). よお

五条: よお 久しぶり
Yoo, hisashiburi
Gojo: ‘Yo, lama tidak jumpa’
甚爾: マジカ...
Majika
Toji: ‘Serius?’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (8), *kandoushi* yang muncul adalah *yobikake yoo* (よお) yang diucapkan oleh karakter Gojo. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 4 pada menit 13:13 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘yo’. Dalam konteks percakapan, *yobikake yoo* (よお) berfungsi sebagai bentuk sapaan atau panggilan kepada seseorang. Gojo mengucapkannya saat bertemu kembali setelah kealahannya dalam pertarungan melawan Toji.

(9). おい

五条: おーい やるならさっさとしてくれ。むさっ苦しい上に眺めも悪い
Oi yarunara sassato shite kure. Musakkurushī ue ni nagame mo warui
Gojo: ‘Oy, cepat sedikit kalau kalian mau bertindak. Aku sangat kepanasan seperti ini, juga terlihat sangat jelek.’
夏油: こちらとしては もう少し眺めていたいが、そうだね何かあっても嫌だし...
Kochira to shite wa mou sukoshi nagamete itaiga, souda ne nanika atte mo iyadashi...
Geto: ‘Aku malah ingin menikmati penampilanmu yang seperti ini sebentar lagi. Namun, ucapanmu benar juga. Repot jika muncul situasi di luar dugaan.’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (9), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *yobikake oi* (おい) yang diucapkan oleh karakter Gojo. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 10 pada menit 02:00 dan secara leksikal berarti ‘oy’ dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks percakapan, *yobikake oi* (おい) berfungsi sebagai panggilan terhadap seseorang. Gojo mengucapkannya saat sedang disegel oleh Geto, memanggil Geto tanpa menyebutkan namanya langsung.

(10). ねえ

重面: いやあ 君ホント危ないことするよねー。顎入った?
立てない? ねえ 立てない? ねえってば~君さ前に会った時より
ごく強くなったでしょ
*Iya~a kimi honto abunai koto suru yo ne~. Ago haitta? Tatenai?
Nee tatenai? Nee tteba~ kimisa mae ni atta toki yori sugoku tsuyoku natta
desho*

Shigemo: ‘Astaga, kau benar-benar suka melakukan hal yang berbahaya. Aku mengenai rahang bawahmu? Kau tidak bisa berdiri lagi? **Hei**, kau tidak bisa berdiri lagi? **Hei** aku sedang bicara denganmu. Kau, dibandingkan pertemuan kali terakhir, kau menjadi sangat kuat.’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (10), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *yobikake ne* (ねえ) yang diucapkan oleh karakter Shigemo dalam monolog. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 12 pada menit 12:39 dan dalam bahasa Indonesia bermakna leksikal ‘hei’. Dalam konteks percakapannya, *yobikake ne* (ねえ) digunakan untuk memanggil seseorang, dan diucapkan oleh lawannya yang sudah terkapar.

(11). やあ

夏油: やあ 脹相
Yaa Choso
Geto: ‘**Hai**, Choso.’
虎杖: あいつは..!
Aitsu wa..!
Itadori: ‘Orang itu...’

(Hiroshi, 2023)

Pada data (11), *kandoushi* yang muncul adalah *yobikake yaa* (やあ) yang diucapkan oleh karakter Gejo. *Yobikake* ini muncul di episode 22 pada menit 13:20 dan secara leksikal berarti ‘hai’ dalam bahasa Indonesia. Dalam konteks percakapan, *yobikake yaa* (やあ) digunakan untuk memanggil seseorang. Geto mengucapkannya saat Choso tiba di medan pertempuran.

Aisatsugo

Dalam pembahasan mengenai *aisatsugo*, peneliti menemukan 3 data dengan makna dan fungsi yang berbeda. Rincian dari *aisatsugo* tersebut adalah sebagai berikut:

(12). おやすみ

五条: 忘れたのか? 僕に殺される前その体は誰にボコられた?
Wasureta no ka? Boku ni korosareru mae sono karada wa dare ni bokorareta?

- Gojo: ‘Apa kau sudah lupa? Siapa yang menghajarmu sebelum tubuhmu itu aku bunuh?’
- 夏油: 乙骨憂太か？私はあの子に そこまで魅力を感じないね。無条件の術式模倣底なしの呪力...どちらも最愛の人の魂を抑留する“縛り”で成り立っていたに過ぎない。残念だけど、乙骨憂太は君になれないよ。
おやすみ五条悟。新しい世界でまた会おうね。
Okkotsu Yuta ka? Watashi wa ano ko ni soko made miryoku o kanjinai ne. Mujouken no jutsushiki kopii, sokonashi no juryoku... dochira mo saiai no hito no tamashii o yokuryuu suru “shibari” de naritatte ita ni suginai. zan'nen dakedo, Okkotsu Yuta wa kimi ni narenai yo.
Oyasumi Gojo Satoru. Atarashii sekai de mata aou ne.
- Geto: ‘Yuta Okkotsu, ya? Namun, aku tidak merasakan pesona pada tubuh anak itu. Peniruan Teknik Kutukan tanpa syarat, Energi Kutukan tanpa batas...Keduanya dibangun di bawah Ikatan Sumpah dengan menjaga roh orang tercinta. Sayang sekali, Yuta Okkotsu tidak bisa menjadi kau. **Selamat malam**, Satoru Gojo. Mari bertemu kembali di dunia yang baru.’
(Hiroshi, 2023)

Pada data (12), jenis *kandoushi* berupa *aisatsugo oyasumi* (おやすみ) yang diucapkan karakter Geto. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 9 menit 21:46 yang bermakna leksikal ‘selamat malam’ atau ‘selamat tidur’ dalam bahasa Indonesia. Berdasarkan konteks percakapannya, *aisatsugo oyasumi* (おやすみ) berfungsi untuk menyatakan salam perpisahan saat berpisah di malam hari. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Geto ketika akan berpisah dengan Gojo.

(13). アザッス!

- 冥冥: 正直な話 もう少し てこずると思っていたよ。君もう十分1級レベルだよ。術式なしでここまでやるのは日下部以来じゃないかな。
Shoujikina hanashi mou sukoshi tekozuru to omotte ita yo. Kimi mou juubun 1-kyuu reberu da yo. Jutsushiki nashi de koko made yaru no wa Kusakabe irai janai ka na.
- Mei mei: ‘Jujur saja, awalnya aku mengira kau akan mengalami pertempuran sengit. Kau sudah memiliki kemampuan setara dengan tingkat satu. Bisa sampai begini tanpa Teknik Kutukan, mungkin kau orang kedua setelah Kusakabe’
- 虎杖: ツギハギじゃなかった。
もし、あいつが相手なら こうはいかなかったよ。
Tsugihagi janakatta. Moshi, aitsu ga aitenara kou wa ikanakatta yo.
- Itadori: ‘Itu karena lawanku bukan wajah tambalan. Kalau lawanku dia, mungkin tidak akan selancar ini.’

- 憂憂: 姉様からの褒誉です。素直に受け取りなさい!
Anesama kara no houyo desu. Sunao ni uketori nasai!
- Ui ui: ‘Kakak sedang memujimu, terimalah dengan rendah hati..’
- 虎杖: アザッス! 光栄です!
Azassu! Kōeidesu!
- Itadori: ‘**Terima kasih!** Aku merasa sangat terhormat’
- (Hiroshi, 2023)

Pada data (13), jenis *kandoushi* yang muncul adalah *aisatsugo azassu!* (アザッス!) yang diucapkan oleh karakter Itadori. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 8 menit 16:14 dan dalam bahasa Indonesia memiliki arti leksikal 'terima kasih'. Dalam konteks percakapannya, *aisatsugo azassu!* (アザッス!) berfungsi untuk menyampaikan salam terima kasih. *Kandoushi* ini merupakan bentuk singkat dari *arigatou gozaimasu* (ありがとうございます). *Aisatsugo azassu!* (アザッス!) umumnya digunakan oleh **remaja laki-laki** atau **pria muda** dalam situasi informal. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Itadori ketika akan menyatakan terima kasih kepada Mei mei.

(14). しつれいします!

- 宿儻: 何を見ている? 去ね
Nani o mite iru? ine
- Sukuna: ‘Apa yang kau lihat? Pergi’
- 重面: しつれいします! やっぱ俺は運がいい!
Shi- Shitsurei shimasu! Yappa ore wa un ga ii!
- Shigemo: ‘Kalau begitu, aku **pamit** dulu. Ternyata aku sangat beruntung.’
- (Hiroshi, 2023)

Pada data (14), *kandoushi* yang muncul adalah *aisatsugo shitsurei shimasu!* (しつれいします!) yang diucapkan oleh karakter bernama Shigemo. *Kandoushi* ini ditemukan di episode 17 menit 18:49 dan dalam bahasa Indonesia memiliki arti leksikal ‘saya pamit’. Dalam konteks percakapan, *aisatsugo shitsurei shimasu!* (しつれいします!) memiliki fungsi yaitu digunakan untuk ungkapan salam ketika hendak meninggalkan suatu tempat. *Aisatsugo* tersebut diucapkan oleh Shigemo ketika akan pergi dari Sukuna.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian terkait *kandoushi* yang ditemukan dalam anime *Jujutsu Kaisen: Season 2* (2023), peneliti mengidentifikasi 14 data *kandoushi*, terdiri dari 4 data *kandou*, 3 data *outou*, 4 data *yobikake*, dan 3 data *aisatsugo*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *kandou* dan *yobikake* adalah jenis *kandoushi* yang paling sering muncul, masing-masing dengan 4 data. *Kandou* berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan terhadap situasi yang tak terduga, sedangkan *yobikake* berfungsi sebagai panggilan kepada

seseorang. Selain itu, *outou saa!* (さあ!) dan *outou aa* (ああ!) berfungsi untuk memberikan jawaban terhadap sesuatu. Sedangkan *outou ou!* (おう!) berfungsi untuk menyampaikan persetujuan. *Aisatsugo* berfungsi untuk mengungkapkan salam. Peneliti menemukan bahwa konteks percakapan antara karakter-karakter dalam anime ini memegang peran krusial dalam mempengaruhi pemilihan dan penggunaan *kandoushi*. Tidak hanya sekadar dipengaruhi oleh kata-kata yang diucapkan, tetapi juga oleh situasi, emosi, dan hubungan antar karakter yang berinteraksi. Hal ini menunjukkan bahwa *kandoushi* memiliki fleksibilitas dalam makna dan fungsi, yang sangat bergantung pada nuansa konteks monolog maupun dialog dalam setiap adegan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, C., Fauzah, N. N., & Sari, D. P. (2021). Penggunaan gaya bahasa kiasan dalam film doraemon "petualangan nobita di benua Antartika Kachi Kochi. *Niji*, 3(1), 1-14.
- Fauzah, N. N., Hidayati, Y., & Gunawan, T. K. (2022). *Kandoushi Pada Anime Shingeki no Kyojin: The Final Season (2020)* (kajian semantik). *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 290-304.
- Hidayati, Y., & Fauzah, N. N. (2021). Studi komparatif untuk mengidentifikasi kala dan aspek bahasa Jepang dan bahasa Indonesia pada portal berita online. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(12), 6458-6477.
- Hidayati, Y., Ayu, S. M., & Fitria, W. D. (2021). TINDAK TUTUR DIREKTIF DALAM DRAMA DOCTOR X SEASON 3. 3(3), 2355-2889.
- Hiroshi, S. (Director). (2023). *Jujutsu Kaisen: Season 2* [MAPPA].
- Larasati, N. (2020). Analisis *kandoushi* dalam variety show *nogibingo!*8. Universitas Negeri Semarang.
- Masuoka, T., & Takubo, Y. (1989). *Kiso nihongo bunpou. kuroshio shuppan*.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset, 6.
- Natasha, R. I. (2019). Analisis kontrastif interjeksi perasaan terkejut bahasa Jepang "kandoushi" dengan bahasa sunda "kecap panyeluk" dari segi makna dan penggunaan. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nazir. (1988). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Rustanti, N. (2019).). Interjeksi (*Kandoushi*) Dalam pendidikan bahasa Jepang (kajian pragmatik). *Textura*, 6(114).
- Soelistyowati, D. (2019). Ragam interjeksi bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174-182.
- Sudaryanto. (1993). *Metode Linguistik (Bagian Kedua Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Takano, T. (1984). *Chuugakusei no kakubonpo*. Shoryudo.