

Interjection by Commentators in Identity V E-Sports Tournament

Edgina Vivien Surjadi¹, Bayu Aryanto²

^{1,2}Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Article History

Submitted date:
2022-04-12
Accepted date:
2022-05-25
Published date:
2022-05-31

Keywords:

interjection, *kandoushi*,
commentator, *e-sports*,
Identity V

Abstract

This research aims to describe the use of interjections or *kandoushi* spoken by the commentators in the E-sports Identity V Tournament. This study used a qualitative descriptive method with a pragmatic approach. The utterances used are only utterances containing interjections spoken by *jikkyousha* and *kaisetsusha*. Data were analyzed using Namatame Yasu and Masuoka-Takubo's *kandoushi* theory. The results of data analysis showed 12 uses of *kandoushi*, namely: dealing with new situations, calling attention, responding to a statement, understanding, agreeing, expressing deep feelings, remembering something, expressing surprise and impression, expressing disagreement, withdrawing statements, thinking about answers being sought, and greetings (*aisatsu*). *Kandoushi* facing new situations is the most used *kandoushi*.

Abstrak

Kata Kunci:

interjeksi, *kandoushi*,
komentator, *e-sports*,
Identity V

Interjeksi oleh Komentator dalam Turnamen *E-sports* Identity V

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan interjeksi atau *kandoushi* yang diucapkan oleh para komentator dalam Turnamen *E-sports* Identity V. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan ancangan pragmatik. Tuturan yang digunakan hanya tuturan yang mengandung interjeksi yang dituturkan oleh *jikkyousha* dan *kaisetsusha*. Data dianalisis menggunakan teori *kandoushi* milik Namatame Yasu dan Masuoka-Takubo. Hasil analisis data menunjukkan 12 penggunaan *kandoushi* yaitu: menghadapi situasi baru, memanggil perhatian, merespon sebuah pernyataan, pemahaman, menyatakan setuju, mengungkapkan rasa yang mendalam, teringat suatu hal, mengungkapkan rasa terkejut dan terkesan, menyatakan tidak setuju, menarik kembali pernyataan, memikirkan jawaban yang sedang dicari, dan salam (*aisatsu*). *Kandoushi* menghadapi situasi baru adalah *kandoushi* yang paling banyak digunakan.

Corresponding author:

¹ 312201800777@mhs.dinus.ac.id

Copyright © 2022 Edgina Vivien Surjadi, Bayu Aryanto



1 Pendahuluan

Salah satu fungsi bahasa adalah untuk menyampaikan perasaan. Kata-kata yang digunakan untuk menunjukkan perasaan disebut dengan interjeksi (*kandoushi*). *Kandoushi* adalah kata-kata untuk mengekspresikan emosi penutur, respon, dan panggilan (Ishigami, 1981; McClain, 1981) (Ishigami, 1981:4). Masuoka-Takubo menambahkan bahwa salam (*aisatsu*) juga termasuk dalam *kandoushi* (dalam Djomi, 2017:13-16). Oleh karena itu, *kandoushi* adalah kata-kata untuk mengekspresikan perasaan, panggilan, jawaban, dan salam.

Interjeksi dapat juga muncul dalam siaran turnamen olahraga *e-sports*. Dalam turnamen terdapat komentator untuk menyediakan informasi status permainan dan hiburan (Fukasawa, 2010, 2012; Hamari & Sjöblom, 2017; Mou et al., 2013). Sell mengungkapkan bahwa salah satu yang komentator *e-sports* yang ia wawancarai menggunakan emosi sebagai kunci dalam komentari. Maka dari itu, komentator harus mampu menghubungkan emosi-emosi ke dalam kata-kata yang akan diucapkan (2015, p. 55). Oleh karena itu, sangat memungkinkan bagi komentator untuk menggunakan interjeksi.

Interjeksi oleh komentator lebih natural dibandingkan dengan interjeksi oleh tokoh-tokoh dalam *anime* dan lain-lainnya karena interjeksi yang mereka ucapkan telah dirancang sebelumnya lewat dialog naskah untuk menciptakan percakapan yang baik. Interjeksi adalah reaksi spontan terhadap situasi yang sedang dialami pembicara (Ameka, 1992, p. 109). Oleh karena itu, komentator harus mampu menyesuaikan emosi dan perkataan dengan cekatan bersamaan dengan lajunya pertandingan. Penelitian interjeksi kepada komentatorpun masih jarang dilakukan.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik karena interjeksi terkait erat dengan konteks yang mengikutinya (Saifudin, 2020; Yule, 1996). Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif (Sandelowski, 2000). Penelitian ini termasuk dalam *field method* karena data tidak dikendalikan oleh peneliti (Clark-Bangerter dalam Aryanto et al., 2020, p. 98). Sumber data menggunakan video dari Youtube dengan judul Identity V Championship 決勝大会 (*Kesshōtaikai*) Day2 (2020 年度夏季 (*Nendokaki*) IVC) dengan durasi 6 jam 39 menit (*IdentityV(第五人格)5ch 攻略 Wiki**, 2021). Penulis hanya mengambil pertandingan babak finalnya saja. Data yang diambil berupa tuturan mengandung interjeksi yang diucapkan oleh dua komentator, *jikkyousha* dan *kaisetsusha* yang memiliki peran lebih besar dalam melakukan komentari. Data tuturan interjeksi dikumpulkan dengan menggunakan teknik simak dan teknik catat, yaitu dengan menyimak video dan mencatat interjeksi beserta konteks penggunaannya. Kemudian, data dianalisis dengan teknik PUP untuk memilah penggunaan interjeksi berdasarkan jenis dan maknanya. Interjeksi diteliti menggunakan teori interjeksi milik Masuoka – Takubo (Masuoka & Takubo, 1989) dan Namatame Yasu (Namatame, 1996). Validitas data diuji menggunakan triangulasi dengan penutur asli.

3 Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis ditemukan sebanyak 12 penggunaan interjeksi sebagai berikut.

3.1 Ekspresi menghadapi situasi baru

Berdasarkan *kokugo jiten*, interjeksi *saa* selain untuk mengajak dapat digunakan juga sebagai ekspresi dalam menghadapi situasi yang baru. Salah satu contoh data sebagai berikut.

Data 1

Jikkyousha : さあ、始めました大事な試合、決勝戦第一試合!

“*Saa*, hajimarimashita daijina shiai kesshousen daiichi shiai!”

‘*Nah*, telah dimulai pertandingan yang penting yaitu pertandingan final ke pertama!’

MC sebagai pembawa acara mengajak untuk melihat pertandingan final yang telah dimulai. *Jikkyousha* sebagai komentator mengulangi pernyataan MC bahwa babak pertama pertandingan final yang merupakan pertandingan penting dari turnamen ini telah dimulai. Oleh karena itu, interjeksi *saa* yang diucapkan *jikkyousha* merupakan ekspresi menghadapi situasi yang baru, yaitu dimulainya pertandingan final babak 1 paruh pertama.

Data 2

Jikkyousha : さあ、もしかしたら、この試合がラストになるのかもしれませんが

“*Saa*, moshikashitara, kono shiai ga rasuto ni naru kamo shiremasen.”

‘*Nah*, kemungkinan pertandingan ini mungkin akan menjadi pertandingan yang terakhir.’

Jikkyousha menjelaskan bahwa pertandingan babak 4 paruh kedua mungkin akan menjadi pertandingan yang terakhir karena perbedaan poin yang besar antara tim AL dan LM. Oleh karena itu, *jikkyousha* menggunakan *saa* sebagai ekspresi situasi baru, yaitu dimulainya babak tersebut yang mungkin akan menjadi babak terakhir dalam pertandingan final.

3.2 Memanggil Perhatian

Selain memiliki fungsi ekspresi menghadapi situasi yang baru, interjeksi *saa* dapat digunakan untuk meminta perhatian.

Data 3

Jikkyousha : さあ、銃を打つタイミングにも注目していきましょう!

“*Saa*, juu wo utsu taimingu ni mo chuumoku shiteikimashou!”

‘*Ayo*, mari (kita) memperhatikan *timing* menembak dengan *flare gun*!’

Flare gun milik karakter penyintas Coordinator memiliki kelebihan untuk memberikan *stun* yang lama. Sayangnya, hanya terdapat satu *flare gun* dalam setiap permainan sehingga *timing* penggunaan *flare gun* akan menjadi perhatian bagi komentator dan penonton. Coordinator datang untuk menyelamatkan Forward dari kursi roket yang dijaga oleh Violinist. Oleh karena itu, interjeksi *saa* diucapkan *jikkyousha* sebagai bentuk mengajak penonton untuk memperhatikan *timing* Coordinator dalam menggunakan satu-satunya *flare gun*.

Data 4

Jikkyousha : さあ、ここは注目、City 選手の通電後の動き、このハンターの動きを読んでの動きに注目ですが!

“*Saa*, koko wa chuumoku, City senshu no tsuudengo no ugoki, kono hantaa no ugoki wo yonde no ugoki ni chuumoku desuga!”

‘*Ayo*, perhatikan disini, pergerakan atlet City setelah *cipher popped*, perhatikan pergerakan (atlet City) setelah membaca pergerakan pemburu!’

Saa dalam tuturan berikut memiliki arti mengajak penonton untuk memperhatikan pergerakan atlet City yang menggunakan karakter penyintas First Officer setelah terjadi *cipher popped* karena

atlet tersebut memperhatikan lebih dahulu pergerakan Bloody Queen sebelum memutuskan pergerakannya.

3.3 Pemahaman atas perkataan mitra bicara

Interjeksi *naruhodo* digunakan sebagai bentuk untuk mengekspresikan pemahaman terhadap pernyataan mitra bicara seperti data berikut ini.

Data 5

Kaisetsusha : さあ、祭司を探しているようにも見えますね。

“*Saa, saishi wo sagashiteiru you ni mo miemasune.*”

‘Nah, (Bloody Queen) juga tampak sedang mencari Priestess ya.’

Jikkyousha : なるほど、なるほど。しかし、逃げるところうまかったですね。

“*Naruhodo, naruhodo. Shikashi, nigeru tokoro umakatta desune.*”

‘Begitu rupanya. Tetapi Priestess berhasil kabur dengan baik ya.’

Bloody Queen pergi untuk mengejar Priestess yang kabur dan justru menemukan Gravekeeper sebagai gantinya. Namun, Bloody Queen menggunakan *skill* cermin miliknya untuk mencari Priestess, tetapi tidak berhasil karena Priestess berhasil kabur menjauhi Bloody Queen. Dengan demikian, interjeksi *naruhodo* oleh *jikkyousha* adalah bentuk pemahaman terhadap perkataan *kaisetsusha*.

Data 6

Kaisetsusha : まあ、占い師、一度ねフクロウを使ってしまふとかなり追いやすいキャラクターになるので、そこですぐさま、まあ、フクロウを使って、タゲ変っているのはすごい、いい判断でしたね。

“*Maa, uranaishi, ichidone fukurou wo tsukatte shimauto kanari oiyasui kyarakutaa ni naru node, soko de sugusama, maa, fukurou wo tsukatte, tagehen tte iu no wa sugoi, ii handan deshita ne.*”

‘Oh, Seer, setelah menggunakan satu burung hantunya, dia menjadi karakter yang mudah dikejar, sehingga di situ secara langsung, ya, Seer memakai burung hantunya, (pemburu) mengganti targetnya, dengan demikian merupakan keputusan yang hebat dan baik ya.’

Jikkyousha : なるほど、なるほど。

“*Naruhodo naruhodo.*”

‘Saya paham, saya paham.’

Kaisetsusha memberikan komentari tentang Dream Witch yang mengganti targetnya dari Priestess ke Seer karena burung hantu, *skill* Seer, telah digunakan sehingga dirinya menjadi target empuk bagi pemburu. Interjeksi *naruhodo* diucapkan *jikkyousha* dua kali sebagai bentuk pemahaman yang intens.

3.4 Ekspresi Terkejut

Ditemukan 13 jenis *kandoushi* terkejut, yaitu *kandoushi a’, iya, iyaa, iyaiya, iyahaya, uō, e’, o, oo, otto, hyaa, waa, dan yaa*. Contoh penggunaan interjeksi terkejut adalah sebagai berikut.

Data 7

Jikkyousha : いや、この時点でもうパペットが二つ潰されているが...

“*Iya, kono jiten de mou papetto ga futatsu tsubusareteiruga...*”

‘Wah, pada waktu ini dua boneka sudah dihancurkan (oleh Dream Witch)...’

Mechanic telah menghabiskan lebih awal penggunaan boneka miliknya untuk memperpanjang waktu pengejaran Dream Witch kepada dirinya. Oleh karena itu, *jikkyousha* mengungkapkan rasa terkejutnya dengan *kandoushi iya*.

Data 8

Jikkyousha : さあ、叩くことができるのか。うおー! スピーディーですね。

“*Saa, tataku koto ga dekiru no ka. Uoo! Supiidii desune.*”

‘Nah, apakah (Soul Weaver) dapat memukul (Gravekeeper)? **Wow**, (Soul Weaver) bergerak dengan cepat ya.’

Soul Weaver memiliki kemampuan membuat jaring laba-laba dan meningkatkan kecepatan berjalannya maksimal 3 *stack*. Soul Weaver menggunakan *skill* tersebut, mendekatkan jaraknya dengan Gravekeeper, dan melayangkan pukulan kepadanya. Dengan demikian, interjeksi *uō* yang diucapkan *jikkyousha* memiliki makna yaitu sebagai ekspresi terkejut atas kecepatan Soul Weaver.

3.5 Mengungkapkan rasa mendalam

Kandoushi aa digunakan untuk mengekspresikan informasi yang diterima secara mendalam seperti dalam data berikut.

Data 9

Kaisetsusha : はい。そして、南屋も回していないんですよ。

“*Hai. Soshite, minamiya mo mawashiteinaindesuyone.*”

‘Iya. Kemudian, di pabrik juga tidak ada yang melakukan *decoding* ya.’

Jikkyousha : ああ、なるほど、なるほど。開きに吊っても解読妨害ができないと。

“*Aa, naruhodo, naruhodo. Hiraki ni tsuttemo kaidokubougai ga dekinai to.*”

‘**Aha**, aku paham aku paham. Walaupun (Violinist) mendudukkan (Prospector) di tempat terbukapun, (Violinist) tidak bisa mengganggu jalannya *decoding*.’

Violinist menangkap Prospector dan membawanya ke area pabrik untuk didudukkan di kursi roket. *Kaisetsusha* kemudian memberikan komentari singkat yaitu “Tidak ada yang melakukan *decoding* di area pabrik”. Tetapi, *jikkyousha* dapat memahami maksud tersirat dari pernyataan *kaisetsusha* tadi secara mendalam, yakni “Walaupun mendudukkan Prospector di area pabrik yang terbuka, Violinist tidak dapat mengganggu jalannya *decoding*. Oleh karena itu, *kandoushi aa* merujuk kepada ekspresi menerima informasi secara mendalam.

3.6 Ekspresi Setuju

Untuk mengekspresikan setuju, *jikkyousha* menggunakan *kandoushi hai* dalam tuturan berikut.

Data 10

Jikkyousha : さあ、懐中時計をどのタイミングで使っていくのか？ここは一発殴られて、はい、今温存です。

‘*Saa, kaichuudokei wo dono taimingu de tsukatteiku no ka. Koko wa ippatsu nagurarete, hai, ima onzon desu.*’

‘Nah, kapan (First Officer) akan menggunakan jam sakunya? Di sini (dia) dipukul satu kali, **benar**, sekarang (dia) mempertahankannya’.

Kaisetsusha sebelumnya menjelaskan bahwa *item* First Officer masih tersisa satu dan bertanya-tanya apakah akan disimpan atau tidak walau sedang dikejar oleh pemburu. Kemudian, *jikkyousha* memberikan komentari tentang *timing* jam saku First Officer. Tak lama kemudian, First Officer

terpukul dan dirinya tidak menggunakan *item* tersebut sama sekali sebagai bentuk pertahanan diri. Dengan demikian, *jikkyousha* mengungkapkan rasa setuju kepada *kaisetsusha* bahwa benar First Officer menyimpan satu *item* miliknya tersebut dengan *kandoushi hai*.

3.7 Respon terhadap sebuah pernyataan

Kandoushi hai dipakai untuk menunjukkan respon kepada perkataan mitra bicara sebagai berikut.

Data 11

Jikkyousha : さあ、ここで先ほどのびさんの言っていたように、パペットを壊すことができるか。まずはパペット壊していきました。

“Saa, koko de saki hodo Nobi-san no itte ita youni, papetto wo kowasu koto ga dekiru ka. Mazu wa papetto kowashiteikimashita.”

‘Nah, disini, seperti yang dikatakan oleh saudara Nobu (nama *kaisetsusha*) tadi, apakah (*Dream Witch*) bisa menghancurkan bonekanya? Pertama (pelayan *Dream Witch*) menghancurkan bonekanya.’

Kaisetsusha : はい。

“Hai.”

‘Iya.’

Jikkyousha memberikan informasi terkait situasi baru, yaitu *Dream Witch* yang menghancurkan boneka *Mechanic* sesuai dengan perkiraan *kaisetsusha* sebelum pertandingan dimulai. *Kaisetsusha* kemudian mengucapkan *kandoushi hai* sebagai respon dari perkataan *jikkyousha*.

Data 12

Jikkyousha : さあ、この時点で暗号機は残り 4 台、傭兵がすでに工場内へと入って、救助には向かっています。

“Saa, kono jiten de angouki wa nokori yondai, youhei ga sudeni koujounai e to haitte, kyuujo ni mukatte imasu.”

‘Nah, pada titik ini mesin *cipher* tersisa 4 buah, dan *Mercenary* sudah berada di dalam pabrik untuk melakukan penyelamatan.’

Kaisetsusha : はい。

“Hai.”

‘Iya.’

Jikkyousha melakukan komentar terhadap situasi yang terbaru, yaitu bahwa pada titik waktu saat itu, sisa mesin *cipher* adalah 4 mesin dan dilanjutkan dengan *Mercenary* yang sudah datang dan masuk di dalam pabrik untuk menyelamatkan *Gravekeeper* yang ada di ruang bawah tanah. Dengan demikian, *kandoushi hai* yang diucapkan pada percakapan berikut merupakan sebuah respon terhadap pernyataan *jikkyousha* mengenai komentarnya tentang situasi pertandingan yang terbaru.

3.8 Ekspresi Tidak Setuju

Kandoushi iya memiliki fungsi lain selain bentuk rasa terkejut, yaitu mengekspresikan rasa tidak setuju.

Data 13

Kaisetsusha : さあ、この後、誰を追うか、かなり重要になってきますが、誰もアイテムを持っていませんので、傭兵以外であればかなり追いやすいかもしれません。

“Saa, kono ato, dare wo ouka, kanari juuyouni natte kimasuga, daremo aitemu wo motteimasennode, youhei igai de areba kanari oiyasui kamo shremasen.”

‘Nah, setelah ini, siapa yang akan (Bloody Queen) kejar akan menjadi penting, karena tidak ada yang membawa *item*, maka penyintas selain Mercenary mungkin akan lebih mudah dikejar.’

Jikkyousha : いや、傭兵もダメージを...

“**Iya**, youhei mo dameeji wo...”

‘**Tidak**, Mercenary juga...’

Kaisetsusha memberikan penjelasan bahwa akan memudahkan bagi Bloody Queen untuk mengejar penyintas selain Mercenary. Komentari tersebut dituturkan karena *kaisetsusha* menyangka bahwa Mercenary berada dalam kondisi *full health*. *Jikkyousha* kemudian menimpali pernyataan tersebut dengan *kandoushi iya* sebagai bentuk rasa tidak setuju karena pada kenyataannya, Mercenary berada dalam kondisi *injured*.

3.9 Teringat suatu hal

Data berikut memiliki kaitan dengan data *iya* bentuk ekspresi tidak setuju. Dalam *kokugo jiten*, *kandoushi a* memiliki arti yaitu sebuah kata yang diucapkan saat teringat suatu hal secara tiba-tiba.

Data 14

Kaisetsusha : あ、傭兵もダメージを入れていましたね。

“**A**, youhei mo dameeji wo haitteimashita ne.”

‘**Ah**, Mercenary juga menerima *damage* ya.’

Kaisetsusha sedang memberikan penjelasan tentang status *health* Mercenary yang ia sangka dalam keadaan *full health* sehingga memberikan kerugian bagi Bloody Queen. Status *health* Mercenary menjadi topik karena ia memiliki *trait steel will*, yaitu kemampuan menahan *damage* yang diterima selama 15 detik sebelum ter-*injured* ataupun *down* sepenuhnya. *Jikkyousha* kemudian mengingatkan bahwa hal tersebut tidak benar. *Kaisetsusha* kemudian teringat bahwa status *health* Mercenary dalam keadaan *injured* sehingga tidak masalah bagi pemburu untuk mengejar Mercenary demi mengeliminasinya. Oleh karena itu, *kandoushi a* digunakan untuk mengekspresikan teringat akan suatu hal.

3.10 Menarik kembali perkataan

Kandoushi iya dan *iyaiya* ditemukan memiliki fungsi berbeda selain menyatakan rasa tidak setuju, yaitu untuk menarik kembali perkataan yang telah diucapkan. Salah satu contoh data adalah sebagai berikut.

Data 15

Jikkyousha : さあ、その間に Kat 選手、そして、え、Laolie、いや、えっと、Kat 選手と Atto 選手が、え、回復をしております

“Saa, sono kan ni, Kat senshu, soshite, e, Laolie, **iya**, etto Kat senshu to Atto senshu ga, e, kaifuku wo shiteorimasu.”

‘Nah, disini lain, atlet Kat, kemudian, hmm, Laolie, **bukan**, hmm, atlet Kat dan atlet Atto sedang melakukan *healing*.’

Jikkyousha kebingungan dan salah mengucapkan nama atlet yang sedang melakukan *healing* bersama atlet Kat, yaitu yang seharusnya atlet Atto menjadi atlet Laolie. Namun, *jikkyousha*

menyadari bahwa yang benar adalah atlet Atto. Dengan demikian, *kandoushi iya* dituturkan sebagai bentuk menarik kembali pernyataan yang dikatakan sebelumnya.

Data 16

Jikkyousha : さあ、まずは本体から出していた巡者、落ち着いてサバイバーを叩くことができるか、いや、ここはフクロウを使って、板を挟んでいく。
“*Saa, mazu wa hontai kara dashiteita junsha, ochitsuite sabaibaa wo tataku koto ga dekiruka, iya, koko wa fukurou wo tsukatte, ita wo hasandeiku.*”
‘Ya, pertama dari DW menggunakan Patrollernya, apakah (pelayan Dream Witch) dapat memukul penyintas dengan tenang? **Tidak**, disini (Seer) menggunakan burung hantu, dan mengapit palet’

Jikkyousha memberikan komentar Dream Witch yang menggunakan *Patroller* untuk memukul Priestess. Tetapi, hal tersebut tidak terjadi karena Seer menggunakan burung hantu untuk melindungi Priestess. Oleh karena itu, *iya* diucapkan untuk menarik kembali perkataan *jikkyousha*.

3.11 Memikirkan jawaban yang sedang dicari

Kandoushi ee, etto, dan *ano* digunakan sebagai bentuk memikirkan jawaban yang sedang dicari saat di tengah pembicaraan. Salah satu penggunaan interjeksinya adalah sebagai berikut.

Data 17

Jikkyousha : さあ、特質、ええ (1. 1)、あ、えっと (1. 2)、存在感は溜まっており、クモ糸はきる状態です。
“*Saa, tokushitsu, ee, a, etto, sonzaikan wa tamatteori, kumo ito hakiru joutai desu.*”
‘Nah, trait, **hmm**, ah, **hmm**, presence sedang terakumulasi dan (Soul Weaver) sekarang bisa memuntahkan jaring laba-labanya.’
Kaisetsusha : はい。
“*Hai.*”
‘Iya.’

Jikkyousha memberikan komentari mengenai *presence* Soul Weaver yang meningkat sehingga menambah *skill* baru, yaitu dapat memuntahkan jaring laba-laba untuk memberikan *damage*. Namun, *jikkyousha* terbata-bata dalam mengucapkan komentari tersebut ditandai dengan *kandoushi ee* dan *etto* sebagai bentuk *jikkyousha* sedang memikirkan jawaban yang sedang dicari.

Data 18

Jikkyousha : さあ、そして存在感がたまっている。ここは探鉱者に、ええ、寄生を使っていますね。
“*Saa, soshite sonzaikan ga tamatteiru. Koko wa tankousha ni, ee, kisei wo tsukatteikimashitane.*”
‘Nah, kemudian presence (Dream Witch) sedang terakumulasi. Disini (Dream Witch), **hmm**, menggunakan leech kepada Prospector ya.’

Jikkyousha menggunakan *kandoushi ee* sebagai bentuk memikirkan jawaban yang sedang dicari saat melakukan komentari mengenai pergerakan Dream Witch yang menggunakan leech kepada Prospector.

3.12 Salam (Aisatsu)

Interjeksi berikut merupakan interjeksi salam untuk menyatakan maaf, yaitu *moushiwakegozaimazen* dengan penggunaannya sebagai berikut.

Data 19

Jikkyousha : 鬼没をはきましたが、ここは叩くことができません！さすが Atto チェイス、あつ...

'Kibotsu wo hakimashitaga, koko wa tataku koto ga dekimasen! Sasuga Atto cheisu, a...'

'(Dream Witch) menggunakan Blinknya tetapi tidak bisa memukul (Prospector)! Seperti yang diharapkan, Atto cheisu, a...'

MC : いや、一発入っ...てますね。

'Iya, ippatsu hai..ttemasune'

'Tidak, (DW) berhasil memukul ya'

Jikkyousha : あっ、ヤバイ！一発入っていますね。申し訳ございません。

'A, yabai! Ippatsu haitteimasune. Moushiwakegozaimasen.

'A, ya ampun! Ternyata terpuuk satu kali ya. Saya memohon maaf.'

Jikkyousha awalnya memberikan komentari yang memuji Prospector karena tidak menerima *damage* setelah pemburu Dream Witch menggunakan *skill Blink* untuk memukul dirinya. Namun, MC tidak setuju dan mengingatkan *jikkyousha* bahwa sebenarnya Prospector mendapat *damage* berkat *Blink*. *Jikkyousha* kemudian terkejut dan menyadari bahwa ia melakukan kesalahan. Oleh karena itu, *jikkyousha* mengucapkan salam permintaan maaf formal, yaitu *moushiwakegozaimasen* kepada penonton.

4 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis ditemukan 12 penggunaan interjeksi yaitu ekspresi menghadapi situasi baru, memanggil perhatian, pemahaman perkataan mitra bicara, respon terhadap perkataan mitra bicara, ekspresi terkejut, mengungkapkan perasaan mendalam, setuju, tidak setuju, jawaban yang sedang dicari, teringat suatu hal, menarik kembali pernyataan, dan salam. Data yang paling banyak ditemukan adalah interjeksi ekspresi menghadapi situasi baru.

Referensi

- Ameka, F. (1992). Interjections: The universal yet neglected part of speech. *Journal of Pragmatics*, 18(2-3), 101-118. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90048-G](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90048-G)
- Aryanto, B., Hadi, S., & Hariri, T. (2020). Validitas dan Reliabilitas Tes Melengkapi Wacana pada Penelitian Pragmatik Bahasa Antara (Interlanguage Pragmatics) | Aryanto |. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 16(1), 95-105. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33633/lite.v1i1.3388>
- Fukasawa, H. (2010). スポーツ実況中継における「物語」全国高校サッカー選手権決勝戦を例に (The narrative as a part of play-by-play sports broadcasting: final game of All Japan High School Soccer Tournament as typical example). *Journal of Management Information Science*, 16, 109-125. <http://id.nii.ac.jp/1188/00000360>
- Fukasawa, H. (2012). スポーツ実況研究の視座: 「物語」の視点を中心に (Perspectives on play-by-play sports broadcasting research: Focusing on the narrative approach). 駒澤社会学研, 44, 81-106. <http://repo.komazawa-u.ac.jp/opac/repository/all/32747/>

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>

IdentityV(第五人格)5ch 攻略 Wiki*. (2021, November 14). Wikiwiki.Jp. <https://wikiwiki.jp/identity5ch/>

Ishigami, T. (1981). 感動詞について. *Journal of the Faculty of Liberal Arts*, 15, 1–11. <http://hdl.handle.net/10091/4361>

Masuoka, T., & Takubo, Y. (1989). *Kiso Nihongo Bunpou*. Kuroshio Shuppan.

McClain, Y. M. (1981). *Handbook of Modern Japanese Grammar: Including Lists of Words and Expressions with English Equivalents for Reading Aid [Koogo Nihon Bumpoo Binran: Nihongo Tokushu Hyoogen to Sono Eigo Sootoo Yaku oyobi Reidai tsuki]*. Hokuseido Press.

Mou, T.-Y., Jeng, T.-S., & Chen, C.-H. (2013). From storyboard to story: animation content development. *Education Research and Reviews*, 8(13), 1032–1047.

Namatame, Y. (1996). *Gendai Nihongo Hyoogen Bunten*. Bonjinsha.

Saifudin, A. (2020). Implikatur Percakapan dalam Studi Linguistik Pragmatik (Conversational Implicature in Pragmatic Linguistic Studies). *Jalabahasa*, 16(1), 15–24. <https://doi.org/10.36567/jalabahasa.v16i1.423>

Sandelowski, M. (2000). Whatever Happened to Qualitative Description? *Research in Nursing & Health*, 23(4), 334–340. [https://doi.org/https://doi.org/10.1002/1098-240X\(200008\)23:4<334::AID-NUR9>3.0.CO;2-G](https://doi.org/https://doi.org/10.1002/1098-240X(200008)23:4<334::AID-NUR9>3.0.CO;2-G)

Sell, J. (2015). *E-Sports broadcasting* [Massachusetts Institute of Technology]. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/97996/914473590-MIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.