

Lite Journal

Gender-preferential interjections in Japanese manga Akuyakureijouttekoto

 Paper

 LITE

 Universitas Dian Nuswantoro

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3602421307

Submission Date

Jun 27, 2026, 5:54 PM GMT+7

Download Date

Jun 27, 2026, 5:59 PM GMT+7

File Name

12_Ginangjar.pdf

File Size

1.1 MB

15 Pages

6,892 Words

41,001 Characters




6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report


- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 4%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags




1 Integrity Flag for Review

-  **Hidden Text**
45 suspect characters on 15 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 4%  Publications
- 5%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	
publikasi.dinus.ac.id		4%
2	Internet	
dspace.unive.it		1%
3	Internet	
comic.k-manga.jp		<1%

Gender-preferential interjections in Japanese manga *Akuyakureijou ttekoto*

Pika Yestia Ginanjar*

Universitas Padjadjaran, Jalan Raya Bandung-Sumedang KM. 21, Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Indonesia

Article History

Submitted date:

2025-02-07

Accepted date:

2026-03-20

Published date:

2026-03-30

Keywords:

gender-preferential;
interjection;
kandoushi; manga;
yakuwarigo

Abstract

Japanese interjections (*kandoushi*) play an important role in expressing emotions, responses, and social relationships. While previous studies have examined *kandoushi* from grammatical, pragmatic, and semantic perspectives, little attention has been given to how gender-preferential language is represented through interjections in fictional discourse. This study investigates the use of Japanese interjections by female (*ojousama*) and male (*oujisama*) characters in the shoujo manga *Akuyakureijoutte koto*. Employing a descriptive qualitative method supported by simple quantitative analysis, the study analyzes 346 interjection utterances collected from Volumes 1–3 using the *yakuwarigo* framework. The findings reveal that all three categories of Japanese interjections—*kandoushi* (emotive), *outoushi* (response), and *yobikakeshi* (vocative)—are used by both genders; however, significant differences emerge in their frequency, lexical preferences, and contextual meanings. Female characters employ a wider variety of emotive interjections and express emotional nuances such as enthusiasm, satisfaction, and affectionate playfulness more frequently, whereas male characters predominantly use interjections associated with responses, calls, and situational awareness. These findings demonstrate that interjections function not only as emotional expressions but also as linguistic markers that construct gendered character identities within the *yakuwarigo* system in contemporary Japanese manga.

Abstrak

Interjeksi berdasarkan gender-preferensi dalam manga *Akuyakureijouttekoto*

Interjeksi bahasa Jepang (*kandoushi*) memiliki peran penting dalam mengekspresikan emosi, respons, dan hubungan sosial penutur. Meskipun penelitian sebelumnya telah mengkaji *kandoushi* dari perspektif gramatikal, pragmatik, dan semantik, kajian mengenai representasi bahasa berpreferensi gender melalui interjeksi dalam karya fiksi masih terbatas. Penelitian ini menganalisis penggunaan *kandoushi* oleh karakter perempuan (*ojousama*) dan laki-laki (*oujisama*) dalam manga *Akuyakureijoutte Koto*. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didukung analisis kuantitatif sederhana terhadap 346 tuturan interjeksi yang diperoleh dari manga volume 1–3 dengan menggunakan kerangka *yakuwarigo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga kategori interjeksi bahasa Jepang, yaitu *kandoushi* (ekspresi emotif), *outoushi* (respons), dan *yobikakeshi* (seruan), digunakan oleh kedua gender, namun terdapat perbedaan yang signifikan dalam frekuensi penggunaan, variasi bentuk, dan makna kontekstualnya. Tokoh perempuan menggunakan interjeksi emotif yang lebih beragam serta lebih banyak menampilkan nuansa antusias, kepuasan, dan kemandirian, sedangkan tokoh laki-laki lebih dominan menggunakan interjeksi yang berkaitan dengan respons, seruan, dan kesadaran situasional. Temuan ini menunjukkan bahwa interjeksi tidak hanya berfungsi sebagai penanda ekspresi emosional, tetapi juga sebagai perangkat linguistik yang membangun identitas gender tokoh melalui sistem *yakuwarigo* dalam manga Jepang kontemporer.

* Corresponding author:

pika.yestia@unpad.ac.id

Copyright © 2026 Author

1 Pendahuluan

Interjeksi merupakan unsur bahasa yang paling sering muncul dalam percakapan. Bahkan kerap kali secara tidak sadar kita melontarkan interjeksi dalam keseharian, baik saat sendiri, maupun saat berkomunikasi dengan orang lain. Misalnya ketika tidak sengaja menyentuh gelas berisi air panas, secara refleks akan terlontar “aw” dalam bahasa Indonesia, “ouch” dalam bahasa Inggris, “atsu!” dalam bahasa Jepang, atau bahasa lainnya. Interjeksi diklaim sebagai lapisan paling pertama (first layer) dalam mengirim sinyal (informasi). Banyak ditemukan bunyi interjeksi yang terdengar berbunyi alami dan natural mirip meskipun dalam bahasa yang berbeda (Wharton, 2003). Hal ini yang menjadikan interjeksi sebagai salah satu topik pembahasan dalam penelitian bahasa.

Wierzbicka (1992) mengamati interjeksi secara semantik dalam bahasa Inggris, Rusia, Polandia, dan Jerman (Yiddish), menyebutkan tipe interjeksi terbagi menjadi tiga, yaitu; *emotive*, *volitive*, dan *cognitive* (Wierzbicka, 1992). Sedangkan Ameka (1992) mengklaim bahwa sebagian besar interjeksi dalam bahasa Inggris dapat dikarakterisasi dalam tiga rangkaian fungsi komunikatif, yaitu: Interjeksi ekspresif, yang merupakan gejala dari keadaan kognitif atau emotif penuturnya; interjeksi konatif, yang mengundang tindakan atau respons dari pendengar dalam interaksi; dan interjeksi fatis, yang digunakan untuk membangun dan mempertahankan komunikasi antara partisipan (Ameka, 1992; Dingemans, 2023).

Fokus pembahasan dalam penelitian ini yaitu interjeksi dalam bahasa Jepang, *kandoushi*, yang dikategorikan menjadi tiga tipe (Hidayat & Kusri, 2021; Ishigami, 1981; Ishikawa, 2018; Rokujo, 2021) berdasarkan fungsinya; ekspresi emotif (contoh: *maa*, *aa*, *otto*, dll); ekspresi seruan atau panggilan (contoh: *oi*, *moshimoshi*, *yaa*, dll); dan ekspresi jawaban/respon (contoh: *hai*, *ee*, *iya*, dll).

Penelitian yang membahas interjeksi bahasa Jepang pun telah banyak dilakukan, diantaranya kajian dari sudut pandang fungsi gramatikal (Ishigami, 1981), kajian dari perspektif sejarah *kandoushi* didefinisikan sejak zaman Meiji, Taishou, dan Shouwa (Ishikawa, 2018), dengan pendekatan pragmatik yang mengkaji *kandoushi* “*anoo*” dan “*sonoo*” (Morita & Takagi, 2020), dengan conversation analysis yang mengkaji *kandoushi* “*maa*” (Arita, 2021), penggunaan *kandoushi* “*uun*” dalam text book bahasa Jepang (Momose, 2021), dengan perspektif fonologi yang membahas hubungan antara intonasi dengan makna *kandoushi* (Xie, 2021a), dan kajian mengenai karakteristik masing-masing kategori *kandoushi* (Rokujo, 2021), serta penelitian *kandoushi* di Indonesia (Shalika, 2019; Soelistyowati, 2019; Hidayat & Kusri, 2021; Surjadi & Aryanto, 2022; Yasin et al., 2022).

Di antara penelitian *kandoushi* yang telah dilakukan di Indonesia, terdapat penelitian yang memanfaatkan media sebagai sumber data; Soelistyowati (2019) mengkaji ragam *kandoushi* dalam cerpen Shiro karya Akutagawa Ryunosuke dengan pendekatan semantik. Akan tetapi hanya membahas pada empat jenis makna *kandoushi*; berupa ajakan, memberitahu, saran, dan permintaan, seperti *kandoushi* yang menyatakan keterkejutan: *ara*, *maa*, *ee*, *he*; menunjukkan kesedihan: *aa*; memberi peringatan: *sora*; dan ketika memikirkan sesuatu: *saa* (Soelistyowati, 2019).

Penggunaan *Kandoushi* dalam media lainnya diamati dalam turnamen E-sports (Surjadi & Aryanto, 2022). Terdapat 12 *kandoushi* yang digunakan oleh komentator sebagai 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 (Surjadi & Aryanto, 2022). Namun, (Soelistyowati, 2019) dan (Surjadi & Aryanto, 2022) memfokuskan kajian pada bentuk literal *kandoushi* dan penggunaan *kandoushi* secara keseluruhan, tanpa mengelompokkan atau tidak membahas *kandoushi* sesuai kategorinya.

Sedangkan Yasin et al. (2022) melakukan penelitian mengenai *kandoushi* keterkejutan dengan teknik analisis kontrasif antara bahasa Indonesia dengan bahasa Jepang menggunakan pendekatan pragmatik. Yasin et al. (2022) memaparkan persamaan dan perbedaan *kandoushi* yang ditemukan dalam anime “Relife ep. 1-2”, dengan interjeksi bahasa Indonesia dalam serial TV “Tetangga Masa Gitu ep. 2-3”, dan “Bajaj Bajuri ep. 223 dan 226” (Yasin et al., 2022). Meskipun secara variabel terdapat kurangnya keseimbangan dalam sumber data, karena anime dengan drama tidak dalam tataran yang sama, namun Yasin et al. (2022) mengangkat topik pembahasan yang menarik dengan fokus pembahasan pada kategori *kandoushi* keterkejutan.

Berbeda dengan penelitian terdahulu mengenai *kandoushi*, sumber data pada penelitian ini yaitu *shoujo* manga (komik perempuan). Manga merupakan salah satu budaya populer Jepang yang semakin hari semakin meningkat kepopulerannya dan dikonsumsi secara luas di dunia, sehingga pengaruhnya tidak dapat diabaikan. Hal ini terlihat dari banyaknya penelitian terkait penerjemahan manga (Huang & Archer, 2014; Fabretti, 2016; Iglesia, 2016; Chow et al., 2020; 2023). Serta terdapat banyak isu sosial yang direpresentasikan dalam manga, seperti isu gender dan seksualitas yang menjadi perhatian para peneliti di bidang gender (Tanaka, 2020). Di bidang linguistik bahasa Jepang pun, banyak penelitian yang menjadikan manga sebagai sumber data karena manga berisikan percakapan atau bahasa lisan yang sebagian besar situasinya diadaptasi dari situasi percakapan yang sebenarnya. Hal ini membuat manga lebih mudah untuk dijadikan objek pengamatan, untuk mengamati kekhasan dan mekanisme bahasa Jepang yang mendasar, serta dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengajaran untuk pendidikan bahasa Jepang (Chinami, 2003). Hal tersebut merupakan salah satu alasan mengapa manga dijadikan sumber data pada penelitian ini.

Shoujo manga berjudul *Konyakusha ni uwaki shiteiruyou nandesukedo watashi wa hayari no akuyakureijou tte koto de attemasuka?* (婚約者が浮気しているようなんですけど私は流行りの悪役令嬢ってことであってますか) yang selanjutnya disingkat menjadi *Akuyakureijouttekoto*, berkisah tentang seorang reijou (tuan putri) bernama Rose yang bertekad dan berencana menjadi peran *akuyaku* (antagonis/ villainess) disebabkan oleh tunangannya yang berselingkuh. Sesuai dengan setting karakternya sebagai seorang tuan puteri bangsawan (*reijou=ojousama*) dalam manga ini, Rose menggunakan *ojousamakotoba* yang merupakan salah satu kategori *yakuwarigo* (bahasa peran) dalam setiap tuturannya termasuk salah satunya yaitu penggunaan *kandoushi*.

Istilah *yakuwarigo* menjadi viral diantara peneliti sosiolinguistik di Jepang sejak penelitian yang dilakukan oleh Kinsui. (Kinsui, 2023) menyebutkan istilah “*yakuwarigo*” sebagai fenomena penggunaan bahasa yang berangkat dari keadaan sosial Jepang yang direfleksikan dalam karya fiksi.

“ある特定の言葉遣い（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができる。あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができる。その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ。”
(Kinsui in Kinsui, 2023, p. 7)

“Ketika suatu penggunaan bahasa (kosakata, penggunaan kata, frasa, intonasi, dll.) dapat mengingatkan kita pada sosok seseorang (usia, jenis kelamin, profesi, kelas/kasta, jaman, penampilan, kepribadian, dll.), atau jika ketika seseorang ditampilkan, terbayang penggunaan bahasanya, maka disebut 'bahasa peran' ”

Bahasa peran dan karakter pada umumnya berasal dari keadaan penggunaan bahasa pada masyarakat (Kinsui, 2023; Nishizawa, 2021; Phramesti & Ginanjari, 2024; Vranic, 2013), meskipun ada pula yang berasal dari imajinasi, bahasa peran berhubungan erat dengan pembahasan topik sosial dalam masyarakat Jepang, yang berfokus pada usia, gender, dan daerah asal (Kinsui, 2023).

Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat pembagian inti *yakuwarigo* berdasarkan usia; misalnya *roujingo* (bahasa orang tua), *youjigo* (bahasa anak-anak); berdasarkan gender, *onna kotoba* (bahasa wanita), *otoko kotoba* (bahasa pria); dan berdasarkan daerah asal penuturnya; Kansai, Tohoku, dll. (Kinsui, 2023).

Yakuwarigo mengadaptasi keadaan masyarakat di Jepang dengan melihat dari penggunaan bahasa. Keberadaan *onna kotoba* dan *otoko kotoba* pun merefleksikan bahasa Jepang yang merupakan *gender-preferential language*. Artinya di dalam bahasa Jepang, terdapat perbedaan antara penggunaan bahasa yang digunakan oleh wanita dan pria (Chinami, 2003; Iwata et al., 2022, p. 75; Kinsui, 2023, p. 9),

Penelitian terdahulu yang membahas makna dan penggunaan *kandoushi* dengan melihat *kandoushi* sebagai *yakuwarigo* yaitu penelitian Umebayashi (2016) dan Kato (2019). Kato (2019) membatasi topik pembahasan hanya pada *kandoushi* “*ara*”, dan penggunaannya semasa tahun 1970-1980. *Kandoushi* “*ara*” disebut sebagai *kandoushi* yang termasuk ke dalam *onna kotoba* (Kato, 2019; Kinsui, 2023) dan kerap digunakan oleh bangsawan atau tuan putri (*ojousama*). Berdasarkan penelitian Kato (2019), ditemukan enam penggunaan *kandoushi* “*ara*” pada masa tahun 1970-1980, yaitu: 1) saat menyadari sesuatu; 2) saat terkejut; 3) saat menyatakan ketidaksetujuan; 4) saat mengkritik; 5) saat memuji; dan 6) saat menyapa.

Sedangkan Umebayashi (2016) memfokuskan pembahasan hanya pada *kandoushi* “*umu*” yang dikategorikan sebagai *yakuwarigo*; *otoko kotoba*; *joushigo* (上司語). *Kandoushi* “*umu*” kerap digunakan sebagai ciri khas seorang atasan (*joushi*), yang sebenarnya bunyi “*umu*” muncul diakibatkan adanya pergeseran antara bibir saat membunyikan bunyi sengau “*un*”, dan apabila dibandingkan dengan penggunaan bahasa di dalam dunia nyata, tidak ada yang mengujarkan “*umu*” dengan sengaja, hal ini memperkuat *kandoushi* “*umu*” sebagai *yakuwarigo*. Sehubungan dengan hal tersebut, lalu timbul pertanyaan apakah hanya *kandoushi* “*ara*” saja yang melekat pada karakter *ojousama*, adakah *kandoushi* lainnya, lalu bagaimana dengan *kandoushi* yang digunakan oleh karakter pria (dalam hal ini pangeran *oujisama*), adakah perbedaan antara penggunaan *kandoushi* oleh *ojousama* dan oleh *oujisama*?

Berbeda dengan penelitian terdahulu mengenai interjeksi, pada penelitian ini penulis menganalisis interjeksi Bahasa Jepang berdasarkan gender penutur dengan menggunakan perspektif *yakuwarigo* dari *shoujo* manga modern bertema *villainess*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *kandoushi* oleh karakter wanita (*ojousama*) dan karakter pria (*oujisama*) dalam manga *Akuyakureijouttekoto*.

2 Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dikombinasikan dengan analisis kuantitatif sederhana (triangulasi metode) untuk memetakan kecenderungan penggunaan data.

Sumber data pada penelitian ini merupakan manga *Konyakusha ni uwaki shiteiruyou nandesukedo watashi wa hayari no akuyakureijou tte koto de attemasuka?* (婚約者が浮気しているようなんですけど私は流行りの悪役令嬢ってことであってますか) volume 1-3 [kindle version] karya コーヒー牛乳 (*koohii gyuunyuu*) yang diterbitkan pada tahun 2023. Manga ini dipilih dengan alasan terdapat peran *villainess* yang pada belakangan ini banyak muncul dalam karya populer sebagai karakter utama, dan adanya setingan tersebut akan menunjukkan pemilihan *kandoushi* yang signifikan.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari Sudaryanto (1993) melalui tiga tahapan; penyajian data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data. Pada tahap penyajian

data, penelitian ini mengaplikasikan metode simak, yaitu menyimak penggunaan *kandoushi* dalam manga *Akuyakutteokoto*, dengan mengaplikasikan teknik sadap dan teknik catat untuk merekapitulasi data tuturan *kandoushi* ke dalam korpus data penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah tuturan (klausa atau kalimat) yang mengandung *kandoushi* (interjeksi) yang dituturkan oleh karakter dalam manga *Akuyakutteokoto*. Dari tahapan ini, ditemukan total 346 tuturan *kandoushi*.

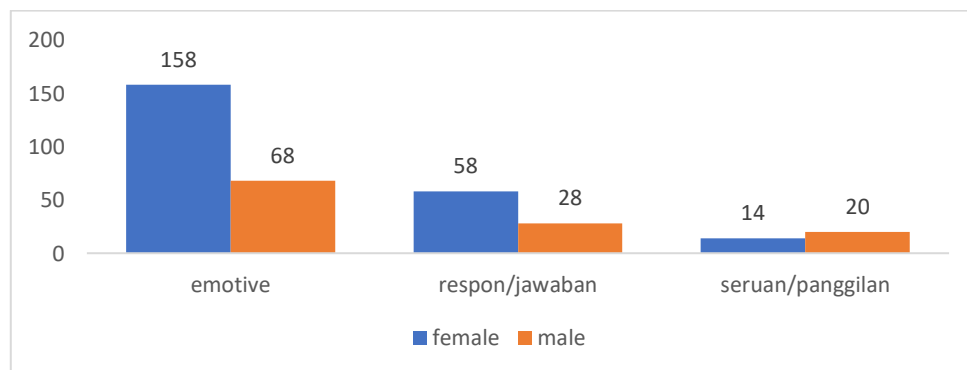
Pada tahap analisis data, data dikategorikan melalui teknik coding berdasarkan dua indikator utama: (1) gender penutur (*oujousama* untuk karakter wanita dan *oujisama* untuk karakter pria) dan (2) tipe fungsi *kandoushi* menurut Rokujo (2021), yang meliputi *kandoushi* (ekspresi emotif), *outoushi* (respons), dan *yobikakeshi* (seruan/panggilan).

Selanjutnya analisis dilakukan dengan melihat hubungan antara partisipan, setting, dan situasi tutur sosiolinguistik untuk menginterpretasi makna emosi di balik *kandoushi*. Selanjutnya, teori *yakuwarigo* digunakan sebagai indikator analisis yang spesifik karena sumber data yang berupa manga. Teori *Yakuwarigo* diaplikasikan untuk membedah bagaimana intensitas dan jenis *kandoushi* yang dipilih sengaja digunakan komikus untuk membentuk stereotip karakter, seperti tokoh Rose sebagai karakter utama wanita yang merupakan tuan puteri bangsawan *oujousama*, dan Richard sebagai karakter utama pria yang merupakan pangeran bangsawan *oujisama*. Tahap ketiga yaitu penyajian hasil analisis data, yaitu menyajikan dengan bahasa tanpa menggunakan simbol maupun lambang, serta dipublikasikan.

3 Hasil

Kandoushi yang ditemukan di dalam manga *Akuyakureijouttekoto* volume 1-3 berjumlah 346 tuturan, yang dituturkan oleh tokoh wanita (*oujousama*) 229 data, dan 117 data tuturan oleh tokoh pria (*oujisama*). Di antara data tuturan yang ditemukan, *kandoushi* banyak dituturkan oleh tokoh Rose dan Richard. Rose merupakan karakter wanita utama dalam manga, sehingga wajar apabila jumlah tuturannya paling banyak ditemukan karena intensitas kemunculannya dalam setiap adegan. Begitu pula dengan Richard yang merupakan karakter utama pria. Secara keseluruhan dapat diidentifikasi ketiga tipe *kandoushi* (*emotive*), *outoushi* (respons) dan *yobikakeshi* (seruan) (Rokujo, 2021), secara detail ditampilkan dalam Figure 1 berikut.

Figure 1 Intensitas kemunculan tuturan *kandoushi* dalam *Akuyakureijouttekoto* vol. 1-3



Terlihat pada Figure 1 bahwa secara keseluruhan *kandoushi* lebih banyak digunakan oleh karakter wanita apabila dibandingkan dengan karakter pria, terutama dalam penggunaan *kandoushi* sebagai fungsi emotif (*kandoushi*) dan respons (*outoushi*). Karakter wanita lebih banyak menggunakan *kandoushi*, namun dalam penggunaan *kandoushi* sebagai seruan/panggilan (*yobikakeshi*), karakter pria lebih banyak meskipun selisihnya hanya enam tuturan. Berikut merupakan pemaparan masing-masing tipe *kandoushi* beserta perbedaannya dalam penggunaannya berdasarkan gender penutur.

4 Pembahasan

4.1 Interjeksi sebagai ekspresi emotif

Ekspresi emotif (*kandoushi*) adalah ungkapan yang digunakan untuk mengekspresikan atau mengutarakan emosi penutur. Berdasarkan hasil pengamatan, 24 bentuk varian *kandoushi* digunakan oleh karakter wanita dalam manga *Akuyakureijouttekoto* sebagai ekspresi emotif; *maa* (25), *e?* (23), *ara* (20), *a*(19), *fufu* (9), *ha?*(8), *eto* (5), *haa* (5), *hik* (5), *u* (5), *yada* (5), *mou* (4), *oya* (3), *sate* (4), *fuu* (3), *otto* (3), *are?* (2), *gu* (2), *kya* (2), *mumu* (2), *ikenai* (1), *hahan* (1), *fuun* (1), *ittaai* (1). Sedangkan *kandoushi* yang digunakan oleh *male character* sebagai ekspresi emotif ditemukan 21 bentuk varian: *aa* (6), *e?*(9), *a* (9), *sate* (7), *ma* (7), *fuun* (5), *fuu* (4), *u* (3), *otto* (3), *hou* (3), *wa* (2), *yare* (1), *oya* (1), *hik* (1), *hee* (1), *hai* (1), *haa* (1), *gu* (1), *fufu*(1), *eto* (1), *arya* (1).

Di antara *kandoushi* yang ditemukan penggunaannya dalam manga *Akuyekureijouttekoto*, terlihat bahwa terdapat bentuk *kandoushi* yang hanya ditemukan penggunaannya oleh tokoh wanita (*maa*, *ara*, *ha*, *yada*, *are*, *kya*, *mumu*, *ikenai*, *hahan*, *ittaai*), dan *kandoushi* yang hanya ditemukan penggunaannya oleh tokoh pria (*aa*, *ma*, *fuun*, *hou*, *wa*, *yare*, *hee*, *hai*, *arya*), serta *kandoushi* yang ditemukan penggunaannya baik oleh tokoh wanita maupun oleh tokoh pria (*e?*, *a*, *sate*, *eto*, *fuu*, *haa*, *hik*, *u*, *otto*, *mou*, *oya*, *gu*).

Namun, pembagian tersebut barulah pengelompokan berdasarkan bentuk penanda literalnya saja. Karena apabila dilihat makna penggunaannya, terdapat *kandoushi* yang bentuk literalnya sama, namun makna penggunaannya berbeda ketika digunakan oleh karakter wanita dan pria, misalnya *kandoushi oya* yang bermakna *discovery* dalam penggunaannya oleh karakter pria, sedangkan dalam penggunaannya oleh tokoh wanita bermakna *discrepancy*.

Rokujo (2021) menjabarkan bahwa terdapat banyak varian *kandoushi* dalam bahasa Jepang, dan terdapat kemiripan makna satu dengan yang lainnya. Sehingga Rokujo (2021) Dalam penelitiannya, ia memprioritaskan karakteristik masing-masing tipe *kandoushi*. Tipe *kandoushi* sebagai ekspresi emotif disebutkan memiliki makna dasar “hakken” menemukan, dan sebagian besar muncul pada saat menyadari sesuatu, atau teringat akan sesuatu. Hal ini selaras dengan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini karena makna satu dengan makna lain memiliki kemiripan. Berikut merupakan pemaparan makna penggunaan *kandoushi*.

a. *Kizuki* ‘Tersadar’

Makna *kizuki* (気づき) ‘tersadar’ ini muncul ketika interjeksi digunakan saat penutur menyadari akan sesuatu, ataupun saat menemukan suatu informasi yang baru, diikuti dengan rasa kaget karena tidak menyangka atau tidak memprediksi, atau keheranan karena menemukan sesuatu yang di luar kebiasaan. Makna ini ditemukan baik dalam penggunaannya oleh karakter wanita maupun karakter pria.

ローズ 「あら 猫ちゃん！」

(‘*Ara*, kucing!’)

1) ローズ 「やだっ！ 御兄さまいつからいたんですの？！」

(‘*Yada*, Kakak sejak kapan ada di sini?’)

2) ローズ 「はっ勢い余った書きすぎましたわ」

(‘*Ha*, karena terlalu semangat jadi terlalu banyak yang aku tulis’)

3) ローズ 「まあ！ ごきげんよう」

(‘*Maa!* Hello’)

4) ベン 「ありゃ まずいだろ…！」

(‘*Arya*, gawat tuh...!’)

5) 職人 「わっ アディール家のお二人じゃないですか」

(‘*Wa*, ternyata ada dua orang anggota keluarga Adheer’)

6) 親方 「おやきょうは兄ちゃんも一緒だったか」

(‘*Oya*, hari ini Abang juga ikut datang’)

Pada keseluruhan data 1-7, interjeksi digunakan dengan adanya keterkejutan karena sebelumnya tidak menyadari keberadaan kucing (data 1), keberadaan kakaknya yang sebetulnya berada di ruangan yang sama dengan Rose (data 2), tidak menyadari ternyata terlalu banyak yang dituliskan oleh penutur (data 3), dan tidak menyadari ada teman yang sudah menunggu di belakangnya (data 4).

Sedangkan pada data 5-7 terdapat interjeksi *arya*, *wa*, dan *oya* yang dituturkan oleh karakter pria, memberikan nuansa yang tidak diprediksi sebelumnya atau tidak menyangka akan sesuatu. Pada data 5, penutur tidak menyangka bahwa Richt dan Sonya akan secara terang-terangan berjalan berdua, menunjukkan hubungan dekat mereka, dan hal itu dikhawatirkan akan memunculkan masalah. Pada data 6, penutur tidak menyangka akan bertemu dengan keluarga Adheer, di tempat workshop pengrajin aksesoris. Begitu pula dengan data 7 yang menunjukkan keterkejutan karena biasanya Rose datang seorang diri, namun saat itu kakaknya ikut menemani ke workshop.

Data 1-4 di atas merupakan tuturan yang dituturkan oleh Rose (karakter wanita), sedangkan 5-7 merupakan tuturan dari karakter pria dalam manga ini. Terlihat bahwa meskipun makna yang dimunculkannya sama, *kandoushi* yang digunakan berbeda.

Tokoh wanita menggunakan *ara*, *yada*, *ha*, dan *maa*. Penggunaan interjeksi dalam makna *discovery* di sini sejalan dengan salah satu makna *ara* yaitu *kizuki* (気づき) yang dideskripsikan oleh Kato (2019) saat menyadari sesuatu.

b. *Omoidashi* ‘Teringat’

Makna *omoidashi* (思い出し) ‘teringat’ muncul saat penutur mengingat sesuatu hal. Makna ini hampir sama dengan makna *kizuki* (a), namun perbedaannya adalah bahwa dalam *omoidashi*, terdapat suatu informasi yang sebelumnya telah didapatkan oleh penutur namun terlupakan karena suatu hal, kemudian teringat kembali.

7) ローズ 「はっ いけませんわ. . . リヒト様をお待たせしてしまいましたわ」

(‘*Ha*, gawat, aku membuat Richt menunggu’)

8) リチャード 「あ そういえば奥で書類整理を頼んでいたっけ」

(‘*A*, iya ya tadi aku memintamu untuk mengorganisir dokumen ya’)

Pada data 8, penutur merupakan karakter wanita Rose, yang tiba-tiba teringat bahwa Richt sedang menunggunya. Rose terdistraksi oleh hal lain sehingga lupa akan janjinya tersebut untuk sesaat. Sedangkan pada data 9, penutur merupakan karakter pria Richard, yang terlalu asyik mengobrol dengan sekretaris sehingga sesaat lupa bahwa Richard telah memberi instruksi kepada sekretarisnya untuk merapikan dokumen, Pada tuturan ini terdapat pula *kke* pada akhir tuturan yang merupakan penanda literal dalam bahasa Jepang saat penutur mengingat sesuatu.

c. *Kanshin* ‘Terpukau’

Makna *kanshin* (感心) ‘terpukau’ ini digunakan saat penutur terpukau atau terpesona sehingga digunakan bersamaan dengan pujian. Penggunaan ini ditemukan baik pada data karakter wanita maupun pada penutur pria.

9) お母さま「まあ! とても素敵ね」

(‘*Maa!* Sangat mempesona’)

10) パトリック 「ほう… これはすごいな 宝石のようだ」

(‘*Hou*..ini keren sekali, seperti batu permata)

Data 10 merupakan tuturan salah satu karakter wanita saat memuji lawan tutur. Pada data 10 *kandoushi maa* diikuti dengan kata pujian *suteki* (mempesona), memberikan nuansa yang menunjukkan bahwa penutur terpesona atau terpukau dengan lawan tutur. Sedangkan tuturan 11 merupakan tuturan salah satu karakter pria saat terpukau akan aksesori yang dibuat menyerupai batu permata. *Kandoushi hou* digunakan dengan diikuti kata pujian *sugoi*, menambah nuansa takjub atau terpukau.

d. *Kanki* ‘Antusias’

Berdasarkan data yang ditemukan, makna *kanki* (歡喜) ‘Antusias’ hanya ditemukan pada data penggunaan *kandoushi* oleh penutur karakter wanita. Makna ini muncul ketika penutur sangat berantusias terhadap sesuatu.

11) ローズ 「きゃー! ま まるでおとぎ話の騎士様のようにではなくて?!!」

(‘*Kyaa!* Selayaknya adegan pangeran dalam cerita fiksi ya!’)

Data 12 merupakan tuturan Rose, pada saat Richard menyatakan rasa suka (*kokuhaku*) kepada Rose dengan berlutut di hadapannya. Hal ini membuat Rose sangat antusias karena seolah-olah kejadian tersebut seperti adegan yang sering muncul di dalam cerita *fairytale*, dan sekarang Rose mengalaminya secara langsung.

e. *Manzoku* ‘Puas’

Berdasarkan data yang ditemukan, makna *manzoku* (満足) ‘Puas’ ditemukan pada dialog yang dituturkan oleh tokoh wanita Rose, dengan interjeksi “fufu”.

12) ローズ 「ふふ我が領の職人の技術をお褒めいただき大変光栄ですわ」

(‘*Fufu* aku sangat bangga karena Anda memuji para pekerja kami’)

Tuturan 13 di atas dituturkan oleh Rose pada saat seorang konsumen memuji barang hasil produksi workshop milik keluarganya. Dalam manga, “*fufu*” kerap muncul sebagai interjeksi maupun onomatope yang menunjukkan kondisi saat penutur tertawa tertahan.

f. *Nattoku* ‘persetujuan’

Makna *Nattoku* (納得) ‘persetujuan’ terlihat pada tuturan penutur Wanita maupun penutr pria.

13) ローズ 「ははーん! これから秘密の作戦会議ですわね」

(‘*Hahaan!* Jadi sekarang kita akan memulai rapat rahasia ya’)

14) ローズ 「ああ… リヒト様が惹かれるのも無理はありませんわ」

(‘*Aa* Pantas saja Richt tertarik padanya’)

15) リチャード 「ふうん 面白いね 私も仲間に入れてくれるかな」

(‘*Fuun* menarik ya, aku juga ingin bergabung’)

Data 14 dan 15 merupakan data tuturan oleh penutur karakter wanita Rose. Pada tuturan 14, Rose paham akan situasi dan keadaan saat itu dan menyatakan persetujuannya dengan menggunakan *kandoushi hahaan*, seolah-olah mengatakan “baiklah, aku paham dan aku menerimanya”. Begitu pula

dengan data 15, Rose menyatakan pemahaman dan pengertian terhadap Sonya yang saat itu tertarik dengan Richt. Sedangkan data 16 merupakan data tuturan karakter pria Richard, yang menuturkan *fuun* saat memahami apa yang disampaikan oleh lawan tutur.

g. *Ando 'Lega'*

Ketiga, tuturan bermakna *Ando* (安堵) 'lega' dituturkan oleh penutur setelah mereka melewati situasi genting atau situasi yang membuat penutur stres.

- 16) ローズ 「ふう なんとかこの場は落ち着いたでしょう」
(*'Fuun* Akhirnya aku bisa tenang di sini')
- 17) 王妃 「はあ～ 悩みの種が解決してすっきりしたわ！」
(*'Haa* Aku merasa lega karena bisa menyelesaikan akar masalahnya)
- 18) リチャード 「ふう～…参ったまさか覚えていたのか」
(*'Fuun* aku tidak menyangka ternyata dia mengingatku')

Data tuturan 17-18 di atas merupakan dialog yang dituturkan oleh tokoh wanita, sedangkan data 19 dituturkan oleh tokoh pria. *Kandoushi* "fuun" digunakan baik oleh tokoh wanita (18) maupun oleh tokoh pria (19) dengan makna yang sama, yaitu menyatakan kelegaan hati. Pada data 19, Richard merasa lega setelah pada adegan sebelumnya Rose menceritakan pertemuannya dengan Richard sewaktu mereka masih kecil, yang menandakan bahwa bukan hanya Richard yang mengingat pertemuan tersebut.

h. *Jaretsuku 'Manja'*

Makna *jaretsuku* (じゃれつく) 'manja', merupakan makna kontekstual yang muncul saat *kandoushi* digunakan dalam konteks penutur sedang bercanda manja terhadap lawan tutur. Makna ini hanya ditemukan pada dialog yang dituturkan oleh tokoh wanita, dan terbatas pada tokoh Sonya pada manga *Akuyakureijouttekoto*.

- 19) ソーニャ 「んもお～ リヒトまで～！」 (*'Nmou* Richt juga')
- 20) ソーニャ 「やだ くすぐったい」 (2-85) (*'Yada* geli ih')

Sonya, sebagai salah satu tokoh wanita yang muncul dalam manga, merupakan tokoh antagonis yang memiliki konflik dengan Rose. Dalam alur cerita, Richt yang merupakan tunangan Rose tertarik kepada Sonya dan mereka menjadi pasangan. Tuturan 20-21 dituturkan Sonya saat sedang bercanda manja (*jaretsuku*) kepada Richt.

i. *Fuseigou 'Ketidaksesuaian'*

Makna *fuseigou* (不整合) 'ketidaksesuaian' atau kejanggalan digunakan saat penutur menyatakan keheranan akan sesuatu yang dirasa mengganjal, ataupun berbeda dengan hal yang diperkirakan oleh penutur (Togashi, 2001).

- 21) ローズ 「え? リチャード様…一体、何をお考えに…？」
(*'E?* Sebenarnya apa yang dipikirkan oleh Richard..?)
- 22) ローズ 「あら それはどういう意味でしょうか？」
(*'Ara* Apa yang Kau maksud?)
- 23) ローズ 「おや? いつも穏やかなヒトリ様からは想像できないはっきりとした語調…」 (*'Oya* aku tidak menyangka Richt bisa berbicara dengan tegas..')

24) バーナード 「ん？何？」 (*Hm* apa?)

25) リチャード 「えっ？？？」 (*E???*)

Tuturan 22-24 merupakan tuturan tokoh wanita, sedangkan 25-26 merupakan tuturan tokoh pria. *Kandoushi e?, oya?, n?* Ditemukan penggunaannya baik pada karakter wanita maupun pria. Namun untuk interjeksi *ara*, hanya ditemukan pada karakter wanita, hal ini sejalan dengan pemaparan (Kato, 2019) yang mengkatégorikan *ara* sebagai *ojousama kotoba* (bahasa tuan puteri).

j. *Iradachi* ‘Kejengkelan’

Iradachi (いら立ち) ‘kejengkelan’ atau kekesalan merupakan makna *kandoushi* yang digunakan saat penutur mengalami situasi atau kondisi yang membuat jengkel atau kesal. Penggunaan ini ditemukan baik pada tokoh wanita maupun pria.

26) ローズ 「あ～もう！ 悪役令嬢って本当に腹立たしいですわね！！」

(*Aamou!* Karakter villaines itu mengesalkan ya!)

27) ローズ 「むむむ！ リチャード様がみていないのをいいことに！！なんて生意気なお顔なのかしら！！！」

(*Mumumu!* Dia berani, mentang-mentang Richard tidak melihatnya!)

28) ベン 「ぐっ」 (2-25) (*Gu!*)

29) ベン 「あーっ もう 全然分かんねー」 (*A!mou!* ga ngerti ah)

Data tuturan 27 dan 28 merupakan data tuturan karakter wanita Rose, yang menggunakan *kandoushi aamou* (27) dan *mumumu* (28) saat Rose menyatakan kekesalan. Sedangkan data 29 dan 30 merupakan data tuturan karakter pria Ben, yang menggunakan *kandoushi Gu!* (29) dan *A!mou!* (30) saat menyatakan kekesalan. *Kandoushi Gu!* biasa digunakan saat penutur menahan kekesalannya.

Perbedaan *kandoushi Aamou* (29) dan *A!mou!* (30) terdapat pada fonetis keduanya. Penutur wanita akan mengucapkan a dengan panjang /a:/ dan dilepas, sedangkan penutur pria akan memendekkan bunyi a dan berhenti.

k. *Itami* ‘kesakitan’

Makna *Itami* (痛み) ‘kesakitan’ merupakan makna *kandoushi* yang digunakan saat penutur merasa terluka atau kesakitan baik secara fisik maupun saat sakit hati. Makna ini ditemukan baik pada dialog tuturan wanita maupun pria. Penggunaan *kandoushi* ini terlihat karena data diambil dari manga yang dapat menuliskan ekspresi dengan lebih kaya untuk mendukung ekspresi dari karakternya.

30) ローズ 「ヴ」 (*Vu*)

31) ローズ 「ううう…」 (*Uuuu...*)

32) 男子 「うっ 痛てて…」 (*U! Sakiit*)

Data 31-32 merupakan *kandoushi* yang digunakan saat Rose melihat Richt (tunangannya) bernesraan dengan Sonya. *Kandoushi* muncul sesaat sebelum Rose digambarkan menangis di dalam panel. Sedangkan data 33, muncul saat seorang karakter pria terjatuh dan mengalami luka pada kakinya.

l. *Kyoufu* ‘ketakutan’

Makna *kyoufu* (恐怖) ‘ketakutan’ merupakan makna *kandoushi* yang digunakan pada saat penutur mengalami kejadian yang menakutkan. Makna penggunaan ini ditemukan baik pada tuturan tokoh wanita maupun pria.

33) ローズ 「ひええええ！ 魔王降臨だわ！！」 (*Hieeee!* Ada raja iblis datang!!)

34) パトリック 「ヒィ…」 (*Hiii....*)

Kedua dialog di atas dituturkan saat penutur merasa takut dimarahi oleh Richard sebagai lawan tutur, karena Richard datang dengan ekspresi marah.

m. *Akire* ‘Menyerah’

Akire (呆れ) ‘menyerah’ merupakan makna penggunaan *kandoushi* pada saat penutur menilai sesuatu tidak penting, biasanya diekspresikan juga dengan menghela napas (*sigh*). Penggunaan ini ditemukan baik pada tuturan tokoh wanita maupun pria.

35) ソニヤ 「はあばっかみたい」 (*Haa* bodoh sekali)

36) リチャード 「やれやれ...敵を責めるならまずは相手について誰よりも詳しくならなくて...戦の基本だよ」 (*Yareyare* klaau kamu mau menyerang lawan seharusnya kamu tahu detail tentang lawanmu...dasar banget itu)

Berdasarkan analisis makna *kandoushi*, beberapa makna penggunaan yang ditemukan sebagian besar sesuai dengan pemaparan penelitian terdahulu (Arita, 2021; Kato, 2019; Rokujo, 2021; Shalika, 2019; Xie, 2021b).

Namun terdapat pula makna yang belum dibahas pada penelitian sebelumnya, yaitu makna *Kanki* ‘antusias’, *Jaretsuku* ‘manja’, *Itami* ‘kesakitan’, dan *Iradachi* ‘kejengkelan’.

Tabel 1. Makna penggunaan *kandoushi* dalam Manga “Akuyakureijoutte koto”

	Penggunaan <i>kandoushi</i> (emotive)	Tokoh wanita	Tokoh pria
a.	<i>Kizuki</i> 気付き	○	○
b.	<i>Omoidashi</i> 思い出	○	○
c.	<i>Kanshin</i> 感心	○	○
d.	<i>Kanki</i> 歡喜	○	×
e.	<i>Manzoku</i> 満足	○	×
f.	<i>Nattoku</i> 納得	○	○
g.	<i>Ando</i> 安堵	○	○
h.	<i>Jaretsuku</i> 戯れつく	○	×
i.	<i>Fuseigou</i> 不整合	○	○
j.	<i>Iradachi</i> 苛立ち	○	○
k.	<i>Itami</i> 痛み	○	○
l.	<i>Kyoufu</i> 恐怖	○	○
m.	<i>Akire</i> 呆れ	○	○

Berdasarkan data yang ditemukan yang dijumpukan dengan Tabel 1, dari makna penggunaannya, hanya tiga makna *kandoushi* yang tidak ditemukan dalam penggunaannya oleh karakter pria, yaitu *Kanki* ‘antusias’, *Manzoku* ‘puas’, dan *Jaretsuku* ‘manja’.

Hal ini memunculkan kemungkinan bahwa pada ketiga situasi tersebut pria tidak menggunakan *kandoushi* dalam tuturannya, atau mungkin penemuan ini hanya terbatas pada manga *Akuyakureijouttekoto* yang karakter prianya merupakan pangeran atau bangsawan.

4.2 Interjeksi sebagai respon

Fungsi *kandoushi* sebagai respon atau jawaban (*outoushi*) terdiri dari ya atau jawaban yang menyatakan respon positif atau persetujuan, dan tidak atau jawaban yang menyatakan respon negatif atau bantahan. Pada dialog yang dituturkan tokoh wanita, ditemukan 35 data persetujuan dan 18 bantahan. Sedangkan pada tokoh pria ditemukan 15 data persetujuan dan 13 data bantahan. Berikut merupakan contoh data yang mewakili penggunaan tersebut. Data 38-40 merupakan tuturan karakter wanita, sedangkan data 41-44 merupakan tuturan karakter pria.

- 37) ローズ 「ええ 惹かれています」 ('*Ee* Aku tertarik')
- 38) ローズ 「はい！ すぐ行きますわ」 ('*Haai* akua kang segera berangkat')
- 39) ローズ 「いいえ 鳴き声がしたので見に来た」
('Iie Aku datang karena mendengar sesuatu')
- 40) ソーニャ 「ううん 来てくれてありがとう」 ('*Uun* terima kasih karena sudah datang')
- 41) リチャード 「ああ 頼んだよ」 ('*Aa* tolong ya')
- 42) リチャード 「ふむ」 ('*Fumu*')
- 43) パトリック 「いや そういうことでは…」 ('*Iya* bukan begitu..')

Terdapat *outoushi Ee* (38) dan *Haai* (39) sebagai respon positif *iie* (40) dan *uun* (41) sebagai respon negatif atau bantahan yang dituturkan oleh karakter wanita. *Outoushi ee, haai, iie, dan uun* tersebut tidak terbatas penggunaannya pada karakter wanita saja, sehingga dapat dikatakan *outoushi* ini bersifat netral. Sedangkan *outoushi aa* (42) dapat dikatakan termasuk ke dalam bahasa pria sebagai respon positif, dan *iya* (44) sebagai respons negatif atau bantahan.

Outoushi fumu (43) merupakan respon positif yang dapat digunakan oleh karakter pria maupun wanita. *Fumu* digunakan kepada lawan tutur yang setara atau posisinya di bawah penutur, *Fumu* dapat dikatakan sama fungsinya dengan *umu* Umebayashi (2016).

4.3 Interjeksi sebagai seruan

Kategori ketiga yaitu *kandoushi* sebagai seruan atau disebut juga sebagai *yobikakeshi* ditemukan pada tuturan karakter wanita maupun pria. *Kandoushi Ne* (45), dan *saa* (46) digunakan sebagai seruan (*yobikakeshi*) oleh karakter wanita. Ditemukan penggunaan *yobikakeshi oi* (47, 48), *saa* (49), *yaa* (50), *naa* (51), *nee* (52) oleh karakter pria sebagai seruan. *Kandoushi* yang digunakan oleh karakter pria sebagai seruan lebih beragam dibandingkan dengan yang digunakan oleh tokoh wanita dalam manga ini.

- 44) ソーニャ 「ねえ リヒト聞いて」 ('*Nee* Richt, dengerin')
- 45) ローズ 「さあ お二人とも この後アフタヌーンティーでもいかが？」
('Saa Maukan kalian minum the bersamaku?')
- 46) パトリック 「おい 二人とも無視するな…」 ('*Oi* jangan acuhkan aku!')
- 47) ベン 「おいおい 待てよ…」 ('*oioi* tunggu')
- 48) リチャード 「さあ ここにずっといても冷えてしまう…」
('Saa kamu akan kedinginan kalau menunggu di sini')

- 49) リチャード 「やあ 久しぶりだね ローズ」 ('*Yaa* lama tidak bertemu ya Rose')
- 50) ベン 「なあ お前さ」 ('*Naa* kamu tuh')
- 51) リチャード 「 ねえ ローズ」 ('*Nee* Rose')

Pada tuturan (45-52), terdapat persamaan penggunaan *kandoushi saa* pada tuturan tokoh wanita maupun pria. Keduanya merupakan seruan untuk mengajak. Namun, dalam penggunaan *yobikakeshi Ne*, dapat dilihat bahwa penggunaan oleh tokoh wanita lebih tinggi intensitasnya, karena hanya muncul satu kali penggunaan oleh tokoh pria. Interjeksi *Ne* sebagai seruan lebih sering digunakan oleh wanita, karena terdengar lebih halus sehingga dapat disebut memiliki karakter feminin. Richard, dalam tuturan data 52, menggunakan *Nee* kepada Rose, yang merupakan seorang wanita yang berusia lebih muda dan disukainya, sehingga dalam konteks tuturan (52), penggunaan *Nee* sebagai seruan dapat menambah kedekatan antara Richard dan Rose. Berbeda halnya dengan *yobikakeshi Na* (data 51), yang digunakan kepada lawan tutur pria, maupun *oi* (data 47 dan 48) yang akan terdengar kasar.

5 Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ketiga kategori fungsi *kandoushi* (*kandoushi*/emotif, *outoushi*/respons, dan *yobikakeshi*/seruan) digunakan oleh karakter wanita maupun pria dalam manga *Akuyakureijouttekoto*. Meskipun memiliki muatan pragmatis yang sama, terdapat diferensiasi bentuk literal yang signifikan berdasarkan gender penutur. Karakter wanita (*oujousama*) menunjukkan dominasi penggunaan dengan variasi bentuk yang lebih beragam dan spesifik gender (seperti bentuk *maa*, *ara*, dan *fufu*) terutama dalam kategori emotif, sedangkan karakter pria (*oujisama*) cenderung menggunakan varian yang lebih maskulin dan lugas.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah berupa pengayaan data empiris terhadap penerapan teori *yakuwarigo* (bahasa peran), khususnya pada genre fiksi pop Jepang berlatar belakang bangsawan/kerajaan. Implikasi dari temuan ini menegaskan bahwa dalam dunia fiksi (manga), *kandoushi* tidak sekadar berfungsi sebagai kata seru atau fatis, melainkan bertindak sebagai instrumen sosiolinguistik artifisial yang krusial untuk memperkuat citra, kepribadian, dan stereotip karakter (seperti kesan feminin, anggun, maskulin, atau keras) yang membedakannya dari penggunaan bahasa sehari-hari.

Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena korpus data yang digunakan masih terbatas pada satu judul manga dengan batasan volume 1-3, sehingga pola generalisasi *yakuwarigo* dalam *subgenre* sejenis belum sepenuhnya terpetakan. Oleh karena itu, hal ini dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian lanjutan dengan memperluas batasan sumber data, baik melalui studi komparatif dengan manga *otome game/isekai* lainnya, maupun dengan mengintegrasikan analisis multimodal untuk mengkaji bagaimana visualisasi ekspresi wajah pada panel manga memengaruhi kemunculan dan pemakaian *kandoushi*.

Disclosure Statement

The author(s) claim there is no conflict of interest.

Referensi

- Ameka, F. (1992). Interjections: The universal yet neglected part of speech. *Journal of Pragmatics*, 18(2-3), 101-118. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90048-G](https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90048-G)
- Arita, Y. (2021). Display of concession: Maa-Prefaced responses to polar questions in Japanese conversation. *Journal of Pragmatics*, 186, 1-19. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2021.09.014>

- Chinami, K. (2003). Manga ni miru jendaa hyougen no kinou (マンガに見るジェンダー表現の機能). *Nihongo to Jendaa (日本語とジェンダー)*, 3, 17–36. <https://jrckicn.repo.nii.ac.jp/records/424>
- Chow, Y. F. (2023). A social semiotic multimodal analysis of ateji translation in manga. *Social Semiotics*, 33(4), 787–807. <https://doi.org/10.1080/10350330.2021.1945417>
- Chow, Y. F., Haroon, H., & Omar, H. C. (2020). Reaching out to the readers: The translation of Japanese manga in Malaysia. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 10(2), 538–550. <https://doi.org/10.17509/ijal.v10i2.28605>
- Dingemans, M. (2023). *Interjections. The Oxford Handbook of Word Classes*. 477–491. <https://doi.org/10.31234/osf.io/ngcrs>
- Fabretti, M. (2016). Notes in Manga Scanlation. *Transcultural*, 8(2), 86–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.21992/T9SS57>
- Hidayat, N. N., & Kusriani, D. (2021). Analysis of Wakamono Kotoba (Slang Words) as the Interjections in LINE Chat Conversation. *Proceedings of the Fifth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2021)*, 477–480. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211119.074>
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics* (4th ed.). Routledge.
- Huang, C. W., & Archer, A. (2014). Fluidity of modes in the translation of manga: the case of Kishimoto's Naruto. *Visual Communication*, 13(4), 471–486. <https://doi.org/10.1177/1470357214541746>
- Iglesia, M. De. (2016). The Task of Manga Translation: Akira in the West. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 6(1), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.16995/cg.59>
- Ishigami, T. (1981). *Kandoushi ni tsuite*. 信州大学教養部紀要, 15, 1–11. <https://soar-ir.repo.nii.ac.jp/records/17567>
- Ishikawa, S. (2018). A Historical Study on the Definition of “Interjection” in Japanese Linguistics. *Kanazawa Women's University*, 25–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.18998/00001311>
- Iwata, Y., Shigemitsu, Y., & Murata, Y. (2022). *Shakaigengogaku (社会言語学)* (Y. Iwata, Y. Shigemitsu, & Y. Murata (eds.)). Kuroshio.
- Kato, E. (2019). *Kandoushi “ara” ni tsuite* (感動詞「あら」について). 社会言語科学会, 134-137.
- Kinsui, S. (2023). Gendai nihongo no Yakuwarigo to Hatsuwa Kyarakuta (現代日本語の役割語と発話キャラクター). In *Yakuwarigo Kenkyuu no Tenkai (役割語研究の展開)* (4th ed., pp. 7–16). Kuroshio.
- Momose, M. (2021). Nihongo tekisuto ni okeru “Uun” no shiyourei ni tsuite (日本語テキストにおける感動詞「うーん」の使用例について). *Bulletin of Center for International Education and Research, Mie University*, 33–48. <https://mie-u.repo.nii.ac.jp/records/14320>
- Morita, E., & Takagi, T. (2020). Interjectional use of demonstratives: Anoo and sonoo as resources for interaction in Japanese conversation. *Journal of Pragmatics*, 169, 120–135. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2020.07.011>

- Nishizawa, M. (2021). Connection between <<boku>>; character and <<ore>>; character: How words are connected with “character” (《ボク》キャラと《オレ》キャラの接点—ことばとキャラクタの結びつきに注目して). *名古屋大学人文学フォーラム*, 4, 185–200. <https://doi.org/10.18999/humfnu.4.185>
- Phramesti, A. C., & Ginanjari, P. Y. (2024). *Tindak tutur ilokusi pada Aruyo kotoba dalam manga Ranma 1/2*. 13(1). <https://doi.org/10.14710/izumi.13.1.62-69>
- Rokujo, T. (2021). *Kandoushi ni yoru kandou ni tsuite* (感動詞による感動について). *Nihon Bungei Kenkyuu* (日本文藝研究), 72(2), 199–220. <https://kwansei.repo.nii.ac.jp/records/29528>
- Shalika, P. M. (2019). *Cognitive Interjection in Indonesian and Japanese*. 26(1), 32–39. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/humanika>
- Soelistyowati, D. (2019). *Ragam interjeksi bahasa Jepang*. 2(2), 174–181. <https://jurnal.ugm.ac.id/db.https://jurnal.ugm.ac.id/db>
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Edisi 2). ALFABETA.
- Surjadi, E. V., & Aryanto, B. (2022). Interjection by commentators in identity V E-Sports Tournament. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 4(2), 104–113. <https://doi.org/10.33633/jr.v4i2.6108>
- Tanaka, H. (2020). Japanese Manga. In *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication* (pp. 1–8). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc161>
- Togashi, J. (2001). 「え?」と「は?」の談話機能. *Kokugogaku : Studies in the Japanese Language*, 52(1), 80–81. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1571698602029827072.bib?lang=en>
- Umebayashi, H. (2016). Yakuwarigo no kantenkaramiru manga no kandoushi “umu” (役割語の観点から見る漫画の感動詞「うむ」). *Sagami Kokubun*, 43, 91–95. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1050845762776462976>
- Vranic, A. (2013). *Japanese women’s language identity, gender, and real language use in contrast to language ideology* [University of Oslo]. <https://www.academia.edu/35700492>
- Wharton, T. (2003). Interjections, language, and the ‘showing/saying’ continuum. *Pragmatics & Cognition*, 11(1), 39–91. <https://doi.org/10.1075/pc.11.1.04wha>
- Wierzbicka, A. (1992). The semantics of interjection. *Journal of Pragmatics*, 18(2–3), 159–192. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90050-L](https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90050-L)
- Xie, X. (2021a). Gendai Nihongo *kandoushi* “Haa” no Imi to Onchou (現代日本語感動詞「はあ」の意味と音調). *Bunka (Culture)*, 85, 21–42. <https://doi.org/10.50974/00133274>
- Xie, X. (2021b, October). Gendai Nihongo *Kandoushi* ”Haa” no Imi to Onchou (現代日本語感動詞「はあ」の意味と音調). *文化*, 85(1,2), 21–42. <https://doi.org/10.50974/00133274>
- Yasin, M. P., Rasiban, L. M., & Bachri, A. S. (2022). A Contrastive Analysis of Emotive Interjection (*Kandoushi*). *JAPANEDU*, 7(2), 122–132. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v7i2.52222>