

**ANALISIS PENGGUNAAN *KANDOUSHI* DALAM TINDAK TUTUR
PADA KOMIK *GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN* VOLUME 5 DAN 6
KARYA IZUMI TSUBAKI**

DOI: <https://doi.org/10.22236/semnas.v1i1.90>

Pachira Desi Dariasri, Yuni Masrokhah, Ana Natalia
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
*pachira.desi@gmail.com

Abstrak: *Kandoushi* is a word that expresses a speaker's feelings in speech act. *Kandoushi* is an expression of the speaker's feelings without changing the meaning of the sentence in speech act. The purpose of this research was to determine the type of *Kandoushi*, how the meaning and use of *Kandoushi* in speech acts contained in the comic *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* by Izumi Tsubaki. This research uses descriptive method with a qualitative approach. The data collection technique used in this research is literature study techniques, then using the matching technique as data analysis. The object of this research study is the comic *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. As a result of the 50 data found, *Kandoushi* was divided into four types: *kandou*, *yobibake*, *ootto*, *aisatsugo*. Besides that, the meaning of *Kandoushi* is divided based on the type of *Kandoushi*, the type of *Kandou* which is surprised, wonder, annoyed, amazed, strange, worried, and understanding, *Yobibake* is a call, calling, invite, and appeal, *Ootto* is to agree, disagree, rejection, understanding, and Responses, and *Aisatsugo* namely separation, thanks and greetings. Then, the use of *Kandoushi* there are 3 types of usage in speech acts namely *Locution*, *Illocution*, and *Perlocution*.

Kata Kunci : *kandoushi*, *speech act.*, pragmatic, comic

Abstrak: *Kandoushi* adalah kata yang mengungkapkan perasaan pembicara dalam tindak tutur. *Kandoushi* adalah ekspresi perasaan pembicara tanpa mengubah makna kalimat dalam tindak tutur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan jenis *Kandoushi*, bagaimana makna dan penggunaan *Kandoushi* dalam tindak tutur yang terkandung dalam komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* oleh Izumi Tsubaki. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik studi literatur, kemudian menggunakan teknik pencocokan sebagai analisis data. Objek penelitian ini adalah komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Sebagai hasil dari 50 data yang ditemukan, *Kandoushi* dibagi menjadi empat jenis: *kandou*, *yobibake*, *ootto*, *aisatsugo*. Selain itu, makna *Kandoushi* dibagi berdasarkan pada jenis *Kandoushi*, jenis *Kandou* yang terkejut, heran, kesal, kagum, aneh, khawatir, dan pengertian, *Yobibake* adalah panggilan, panggilan, undangan, dan banding, *Ootto* adalah menyetujui, tidak setuju, penolakan, pengertian, dan Tanggapan, dan *Aisatsugo* yaitu perpisahan, terima kasih dan salam.

Kemudian, penggunaan *Kandoushi* ada 3 jenis penggunaan dalam tindak tutur yaitu *Locution*, *Illocution*, dan *Perlocution*.

Kata Kunci: *kandoushi*, tindak tutur., Pragmatis, komik

PENDAHULUAN

Pembelajar bahasa Jepang biasanya mempelajari bahasa melalui berbagai macam media dan sumber, salah satunya adalah melalui komik atau lebih dikenal dengan *Manga*. *Manga* adalah cerita bergambar yang memiliki alur beragam sesuai dengan jenis ceritanya. . Dalam *manga* banyak kajian ketatabahasa yang dapat dipelajari, salah satunya adalah interjeksi atau *kandoushi* atau kata seru yang menjadi kata ungkapan atau perwakilan dari perasaan yang digunakan tokoh dalam cerita agar pembaca atau lawan bicara dapat lebih memahami maksud dari kalimat atau ungkapan yang diucapkan oleh pembicara.

Dalam sebuah percakapan selain terdapat *kandoushi* yang dapat memperjelas maksud atau menekankan perasaan dari seorang pembicara kepada lawan bicaranya, terdapat juga sebuah tindak tutur. Pembicara bahasa Jepang biasanya juga menggunakan *Kandoushi* dalam percakapan sehari-hari, sebagai contoh percakapan yang menyatakan tindak tutur dapat ditemukan dalam percakapan pada komik. Berikut beberapa contoh dari pemakaian *Kandoushi* dalam tindak tutur pada percakapan di dalam *Manga* :

1. *Kandoushi* dalam manga *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 karya Izumi

Tsubaki:

御子柴 : “お..おい..佐倉おまえ何してんだよ”

Mikoshiha : “**O..Oi**, sakura omae nanishitendayo.”

Mikoshiha : “**O..Oi**, Sakura.. kau mau ngapain si?”

(Izumi Tsubaki, 2014: 12)

2. *Kandoushi* dalam manga *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 karya

Izumi Tsubaki:

鹿島 : “いや、風邪で喉やられちゃってさ。”

Kashima : “**Iya**, kazedede nodoyararechattesa.”

Kashima : “**Nggak**, tenggorokanku sakit gara-gara masuk angin.”

(Izumi Tsubaki, 2014: 15)

3. *Kandoushi* dalam manga *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 karya

Izumi Tsubaki:

マミコ : “うん、ありがとう。”

Mamiko : “**Un, arigatou.**”

Mamiko : “**iya, terimakasih.**”

(Izumi Tsubaki, 2014: 101) Pada

kalimat nomer (1) terdapat kata (おい) yaitu *kandoushi* yang menyatakan panggilan yang memiliki arti sama seperti “**Hei**” digunakan pembicara sebagai bentuk ungkapan memanggil lawan bicara. Kalimat tersebut tidak hanya sebagai ungkapan memanggil lawan bicara, akan tetapi sebagai sebuah pertanyaan kepada lawan bicara mengenai tindakan yang ingin dilakukan oleh lawan bicara. Pada contoh kalimat (2) terdapat kata

(いや) yaitu *kandoushi* yang menyatakan tanggapan yang memiliki arti sama seperti “**Bukan**” dalam bentuk sopan dari „tidak” dalam bahasa Jepang digunakan pembicara sebagai bentuk ungkapan penolakan atau ketidaksetujuan atas tanggapan dari lawan bicara. Kalimat tersebut hanya memberikan informasi mengenai keadaan suaranya yang berubah kepada lawan bicara yang menanyakan kondisi tubuhnya tanda ada maksud lainnya.

Pada contoh kalimat (3) terdapat kata (ありがとう) yaitu *kandoushi* yang menyatakan persalaman yang memiliki arti sama seperti “**Arigatou**” digunakan pembicara sebagai bentuk ungkapan yang diucapkan untuk mengungkapkan rasa terimakasih atas suatu bantuan dari orang lain. kalimat tersebut tidak hanya sebagai ungkapan terimakasih akan tetapi juga sebagai bentuk tindakan senang atas bantuan atau perbuatan yang telah pembicara terima dari lawan bicaranya.

Berdasarkan analisis yang telah penulis jelaskan di atas, penulis menemukan ada banyak contoh *kandoushi* dalam tindak tutur pada komik. Dari penggunaannya dalam suatu tindak tutur *Kandoushi* merupakan kata yang dapat menunjukkan suatu ungkapan emosi dari pembicara dalam sebuah percakapan. Sehingga peranan *Kandoushi* dapat mempertegas maksud dari pembicara tanpa mengubah makna dari kalimat tersebut.

Menurut pengalaman penulis selama mempelajari bahasa Jepang, secara mendalam. Sehingga banyak pembelajar bahasa Jepang yang kurang memahami fungsi dari *kandoushi* dalam sebuah tindak tutur atau kalimat. Oleh karena itu penulis ingin

meneliti bagaimana penggunaan *Kandoushi* dalam tindak tutur yang terdapat pada Komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki yang dapat memperjelas maksud dan tujuan dari tindak tutur dalam percakapan bahasa Jepang.

Tema serupa pernah dilakukan dalam penelitian yang berjudul “Pemakaian *Kandoushi* sebagai ungkapan jawaban pada drama *zettai kareshi* karya Watase Yu” yang dilakukan oleh Efit Fitri Mahasiswi Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, 2011 dan penelitian yang berjudul “Tindakan Tutur Permintaan Maaf dalam Bahasa Jepang pada Drama *Hotaru no Hikari* Karya Hiura Satoru.” Yang dilakukan oleh Franciska Beto Bernartin Mahasiswi Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, 2011.

Berdasarkan hal di atas penulis ingin meneliti penggunaan *Kandoushi* dalam tindak tutur pada komik bahasa Jepang *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* karya Volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, ada beberapa permasalahan yang ingin penulis ketahui, yaitu bagaimana jenis, makna, serta penggunaan *kandoushi* dalam tindak tutur pada komik bahasa Jepang *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* karya Volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki.

METODE PENELITIAN

a. Metode dan Sumber Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan keadaan sebenarnya secara sistematis. Seperti yang dikatakan oleh Nazir (2014: 43) mengatakan metode deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan, secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Sumber data pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer pada penelitian ini berupa data pada kalimat bahasa Jepang yang memiliki unsur *Kandoushi* dalam Tindak tutur yang didapatkan dari komik bahasa Jepang *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini adalah buku, kamus, jurnal ilmiah, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

b. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode padan seperti yang dikatakan oleh Sudaryanto (1993: 13) metode padan yaitu alat penentunya di luar, terlepas, dan tidak menjadi bagian dari bahasa (*langue*) yang bersangkutan. Metode padan digunakan untuk menganalisis padanan *kandoushi* dalam bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia. Teknik yang digunakan adalah teknik HBS, seperti yang dikatakan Sudaryanto (1993: 27) yaitu teknik hubung banding menyamakan. Peneliti membandingkan hasil temuan penelitian dengan teori yang ada, kemudian di samakan dengan hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti telah menemukan dan mengumpulkan sekitar 50 data, sebagian besar data *Kandoushi* yang ada dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis *Kandou* yaitu 22 kata, *Yobibake* 9 kata, *Otto* 14 kata, dan 5 kata termasuk ke dalam jenis *Aisatsugo*. Dari 50 *kandoushi* yang menjadi data penelitian, sebagian besar termasuk ke dalam tindak tutur Ilokusi yaitu 23 kalimat, Lokusi 16 kalimat, dan Perlokusi 11 kalimat. Berikut adalah hasil data dan contoh analisisnya.

a. *Kandoushi Kandou*

おう、 ちよっとまってよ

Ou, Chotto matteyo.

Ouh.. Sebentar.

(*Gekkan Shoujo Nozaki-kun Volume 6: 126*)

Analisis:

Kalimat diatas diucapkan oleh Mikoshiba kepada Nozaki karena tiba-tiba dia menerima *E-Mail* balasan dari seseorang yang dia kagumi pada saat mereka berbicara. Kata „*Ou*” apabila diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia untuk mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan atau kejadian seperti yang dikatakan oleh Sudjianto. Sedangkan kata

„お う” masuk ke dalam *kandoushi* jenis *kandou* karena kalimat tersebut memaknai

perasaan terkejut 'Ouh' atas kejadian yang tiba-tiba terjadi pada pembicara.

Untuk penggunaan kata „お う “ dalam tindak tutur adalah sebagai penegasan atas keterkejutan dari pembicara atas keadaan yang tiba-tiba berubah dan ingin meminta perhatian sebentar untuk melihat apa yang terjadi. Kalimat tersebut masuk ke dalam **tindak tutur Ilokusi**, yaitu tindak melakukan sesuatu dengan maksud dan fungsi tertentu pula. Seperti yang dikatakan oleh Austin, *the act of doing something*, yaitu tindakan yang mengatakan sesuatu dengan maksud isi tuturan untuk meminta pertanggung jawaban dari penutur, yaitu berupa pertanyaan, permintaan, perintah, perjanjian, peringatan, pelaporan, pemberkatan, terima kasih, dan lainnya. Pada tindak tutur Ilokusi di atas, pembicara menyatakan keterkejutannya mengenai perubahan keadaan yang tiba-tiba terjadi karena pembicara menerima E-Mail dari seseorang sehingga pembicara meminta kepada lawan bicaranya untuk menunggu sebentar untuk melihat atau membalas E-Mail-nya.

b. Kandoushi Yobibake

おい! おこられるようなことは書くなよ!!

Oi! Okorareruyounakotowa kakunayo!!

Oi! Jangan tulis hal yang bisa bikin marah loh!

(*Gekkan Shoujo Nozaki-kun Volume 5: 23*)

Analisis:

Kalimat diatas diucapkan oleh Mikoshiba kepada Kashima pada saat jam istirahat ketika bertemu dengan Kak Hori di koridor sekolah. Kata „おい “ apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia bisa memiliki beberapa makna, seperti yang dikatakan oleh Sudjianto yaitu kata „Oi” bisa menjadi sebuah ungkapan suatu panggilan terhadap orang lain yang sederajat atau lebih rendah baik usia maupun kedudukannya daripada pembicara. Sedangkan kata „おい” masuk kedalam **kandoushi jenis Yobibake** karena kalimat tersebut memaknai ungkapan memanggil kepada teman sebayanya.

Untuk penggunaan kata „おい “ dalam tindak tutur adalah sebagai panggilan peringatan dari pembicara kepada lawan bicaranya. Kalimat di atas termasuk dalam **tindak tutur Perlokusi**, yaitu tindak menumbuhkan pengaruh

kepada mitra tutur. Seperti yang dikatakan oleh Austin *the act of affecting someone*, yaitu tindakan yang menghasilkan sesuatu kekuatan atau efek agar lawan tuturnya melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang penutur katakan. Pada tindak tutur Perlokusi di atas, pembicara menyatakan panggilan peringatan kepada lawan bicaranya agar berhati-hati untuk tidak menulis

sesuatu yang bisa menyebabkan kemarahan kepada orang lain. Kata „おい’ dalam kalimat di atas mempertegas panggilan peringatan untuk lawan bicara agar tidak berbuat seenaknya. Dilanjutkan dengan kalimat larangan atau perintah mengenai „jangan menulis sesuatu yang memancing kemarahan orang lain.“

c. Kandoushi Outou

いや、風邪で喉やられちゃってさ

Iya, kazede nodoyararechattesa

Nggak, tenggorokanku sakit karena masuk angin.

(*Gekkan Shoujo Nozaki-kun Volume 5: 19*)

Analisis:

Kalimat diatas diucapkan Kashima kepada Mikoshiba di dalam kelas pada saat dia baru datang dan untuk menjawab pertanyaan dan pernyataan Mikoshiba yang menanyakan mengapa suaranya berbeda dan menyatakan bahwa Kashima ganti suara hari ini. Kata „いや“ masuk kedalam **jenis kandoushi Otto** yang menyatakan ketidaksetujuan atau penolakan kepada orang lain atau lawan bicaranya seperti yang dikatakan oleh Sudjianto. Termasuk jenis *yobibake* karena kalimat tersebut memiliki makna sebagai bentuk jawaban ketidaksetujuan pembicara atas ucapan yang dikatakan oleh lawan bicaranya.

Sedangkan penggunaan kata „いや’ dalam tindak tutur adalah sebagai penegasan jawaban ketidaksetujuan pembicara atas ucapan yang dikatakan oleh lawan bicaranya. Kalimat tersebut masuk kedalam **tindak tutur Lokusi**, yaitu tindak tutur untuk menyatakan sebuah informasi tanpa ada suatu makna di dalamnya. Seperti yang dikatakan oleh Austin, tindak tutur lokusi untuk menyatakan sesuatu sebagaimana adanya atau *the act of saying something* tindakan untuk mengatakan sesuatu. Pada tindak tutur Lokusi di atas, pembicara hanya memberitahu ketidaksetujuan pembicara atas ucapan yang dikatakan oleh lawan bicaranya mengenai ia yang merubah suaranya, dan untuk menjawab pertanyaan dari lawan bicara tentang perubahan suaranya hari ini. Kata „いや’ pada awal kalimat mempertegas jawaban ketidaksetujuan pembicara karena pernyataan dari lawan bicaranya, kemudian dilanjutkan dengan kalimat yang memiliki tutur Lokusi yang menjelaskan alasan kenapa suara pembicara berubah kepada lawan bicara.

d. Kandoushi Aisatsugo

ありがとうございます

Arigatougozaimasu

Terima kasih

(*Gekkan Shoujo Nozaki-kun Volume 6:87*)

Analisis:

Kalimat di atas diucapkan Wakmatsu kepada Seo yang sudah membantunya mengobati luka pada saat sedang latihan basket. Pada kalimat di atas, kata „*ありがとうございます*” masuk kedalam **jenis *kandoushi Aisatsugo*** yang merupakan sebuah ungkapan atas rasa terimakasih untuk suatu pemberian, perhatian, atau bantuan dari orang lain seperti yang dikatakan oleh Sudjianto. Termasuk jenis *Aisatsugo* karena kata „*ありがとうございます*” pada kalimat tersebut memiliki makna sebagai bentuk ungkapan terimakasih pembicara atas bantuan yang lawan bicara katakan.

Sedangkan penggunaan kata „*ありがとうございます*” dalam tindak tutur adalah sebagai penegasan untuk ungkapan terimakasih atas bantuan dari lawan bicara. Kalimat tersebut masuk kedalam **tindak tutur Ilokusi**, yaitu tindak melakukan sesuatu dengan maksud dan fungsi tertentu pula. Seperti yang dikatakan oleh Austin *the act of doing something*, yaitu tindakan yang mengatakan sesuatu dengan maksud isi tuturan untuk meminta pertanggung jawaban dari penutur, yaitu berupa pertanyaan, permintaan, perintah, perjanjian, peringatan, pelaporan, pemberkatan, terima kasih, dan lainnya. Pada tindak tutur Ilokusi di atas, pembicara mengucapkan terimakasih sebagai bentuk ungkapan rasa senang atas pertolongan yang lawan bicara lakukan, yaitu mengobati lukanya ketika ia mengalami kecelakaan pada saat latihan basket. Kata „*ありがとうございます*” pada kalimat di atas berfungsi sebagai penegasan ungkapan berterimakasih pembicara untuk bantuan yang lawan bicara berikan.

KESIMPULAN

Setelah melakukan analisis pada komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki tentang jenis, makna dan penggunaan *kandoushi* dalam Tindak Tutur, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari jumlah 50 *kandoushi* yang menjadi data, terdapat 4 jenis *kandoushi* pada komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki yaitu *Kandou (Perasaan)*, *Yobibake (Panggilan)*, *Ootto (Jawaban)*, dan *Aisatsugo(Persalaman)*. Sebagian besar data *Kandoushi* yang ada dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis *Kandou* yaitu 22 kata, *Yobibake* 9 kata, *Ootto* 14 kata, dan 5 kata termasuk ke dalam jenis *Aisatsugo*.
2. Makna *Kandoushi* dalam Tindak Tutur pada kalimat bahasa Jepang di komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* Volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki. Berdasarkan jenis *Kandou (Perasaan)* yang diperoleh adalah makna terkejut, heran, kesal, kagum, aneh, khawatir, dan pengertian. *Yobibake (Panggilan)* yang diperoleh adalah makna panggilan, memanggil, mengajak, dan imbauan. *Ootto (Jawaban)* yang diperoleh adalah makna persetujuan, ketidaksejutan, penolakan, pengertian, dan tanggapan. *Aisatsugo (Persalaman)* yang diperoleh adalah makna perpisahan, terimakasih, dan salam.
3. Penggunaan *kandoushi* dalam tindak tutur pada komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki yaitu Tindak tutur Lokusi, Tindak tutur Ilokusi, dan Tindak tutur Perlokusi. Dari 50 *kandoushi* yang menjadi data penelitian, sebagian besar termasuk ke dalam tindak tutur Ilokusi yaitu 23 kalimat, Lokusi 16 kalimat, dan Perlokusi 11 kalimat. Dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan *kandoushi* dalam tindak tutur pada komik *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* volume 5 dan 6 karya Izumi Tsubaki sebagian besar adalah penggunaan tindak tutur Ilokusi, Lokusi dan terakhir yaitu tindak tutur Perlokusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Austin, JL. 1965. *How To Do Thing With Words*. New York : Oxford University Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bernartin, Beto, F. 2011. *Tindak Tutur Permintaan Maaf Dalam Bahasa Jepang pada Drama Hotaru No Hikari*. Bekasi : Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
- Chaer, A. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eiichiro.Oda, 2011. *One Piece*. Tokyo: Square Enix
- Emzir, 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Izumi, T. 2014. *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Tokyo: Shueisha
- Karnilla, Riche. Syahrial,dkk. 2013. Fungsi Kata Seru (Kandoushi) dalam komik Detektif Conan Vol.71 karya Aoyama Gosho. *Jurnal Ilmu Budaya*. 2(3).2-8. Diunduh tanggal 24 april 2019, DOI http://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php?journal=JFIB&page=article&op=view_&path%5B%5D=1220
- Kridalaksana, H. 2001. *Kamus Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka.
- Leech.Geoffrey. 1993. *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia.
- Morita, Yoshiyuki. 1989. *基礎日本語辞典*, Jepang: Kadokawa Shoten
- Mc Clain,Yoko Matsuoka. 1981. *Handbook of Modern Japanese Grammar*, Tokyo: The Hokuseido Press.

- Moleong, L.J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nauriyah, Lutfi, U. 2018. *Analisis Penggunaan Ryakugo dalam komik Orange*. Jakarta : Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka.
- Nazir, M. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rivai, A. Sudjana, Nana. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Roza, Ilvan. 2009. Bentuk Kandoushi (Kata Seru) yang menyatakan Outou (Jawaban). *Jurnal Bahasa dan Seni*. 9(2).110. Diunduh tanggal 1 juni 2019, DOI <https://doi.org/10.24036/komposisi.v9i2.94>
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjianto. 2010. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Dahidi.A. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2014. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- _____. 2011. *Dasar –dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tjandra, S.N. 2016. *Semantik Jepang*. Jakarta: Binus Media & Publishing
- Yule. 2107. *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset