

## ABSTRAK

*Kandoushi* disebut dengan interjeksi dalam bahasa Indonesia adalah kata-kata yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan kaget, heran, terharu, kagum, marah dan sedih. *Kandoushi* sendiri dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu *kandoushi kandou* (impresi), *yobikake* (panggilan), *outou* (jawaban) dan *aisatsugo* (persalaman).

*Kandoushi kandou* merupakan *kandoushi* yang berfungsi mengungkapkan emosi/perasaan, contohnya; rasa senang, marah, sedih, kaget/terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa dan sebagainya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan apa saja fungsi *kandoushi* yang menyatakan *kandou* dalam bahasa Jepang dan bagaimana bentuk padanan kata seru bahasa Jepang dengan bahasa Indonesianya. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak. Sumber data yang menjadi objek penelitian ini adalah komik *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai Vol.1*.

Berdasarkan hasil dari analisis dalam komik *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai Vol.1* terdapat 75 data *kandoushi* yang menyatakan *kandou*. *Kandoushi* yang paling sering muncul berdasarkan pada penelitian ini adalah *kandoushi kandou* untuk mengungkapkan rasa terkejut, heran dan seolah-olah tidak percaya suatu hal atau keadaan yang terjadi disekitarnya.

**Kata kunci:** *Kandoushi Kandou, Impresi, Interjeksi, Komik.*

## ABSTRACT

*Kandoushi* is referred to by interjection in Indonesian are words used to express feelings of shock, wonder, shock, awe, anger and sadness. *Kandoushi* itself can be divided into four types, namely *kandoushi kandou* (impression), *yobikake* (summon), *outou* (answer) and *aisatsugo* (deepening).

*Kandoushi kandou* is a *kandoushi* that serves to express emotions/feelings, for example; feeling happy, angry, sad, shocked/surprised, fear, worry, disappointment and so on.

The purpose of this study is to explain what are the functions of *kandoushi* that state *kandou* in Japanese and how the equivalent of Japanese with Indonesian. The approach used in this study is a qualitative descriptive approach with a listening method. The source of the data that became the object of this study is the comic *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai Vol.1*.

Based on the results of the analysis in the comic *Bokutachi wa Benkyou ga Dekinai Vol.1* there are 75 *kandoushi* data that state *kandou*. The most common *kandoushi* based on this study is *kandoushi kandou* to express surprise, wonder and as if not believe in a thing or circumstances that occur around it.

**Keywords:** *Kandoushi Kandou, Impression, Interjection, Comic*

## 要旨

感動しはインドネシア語の介入によって言及され、ショック、不思議、ショック、畏敬の念、怒りと悲しみの感情を表現するために使用される言葉である。感動し自体は、感動し・感動(印象)、ヨビカケ(コール)、突通り(答え)、アイサツゴ(深化)の4種類に分けられる。

感動し・感動は、例えば感情/感情を表現するのに役立つ感動しである。幸せ、怒り、悲しい、ショックを受けた/驚いた、恐怖、心配、失望などを感じる。

本研究の目的は、感動を日本語で述べている感動しの機能と、インドネシア語と日本人との同等の機能を説明することである。この研究で使用されるアプローチは、デスクリプティブ・クアリティティブ方法を用いた定性的記述的アプローチである。本研究の対象となったデータの源は、コミック「ぼくたちは勉強ができない」である。

コミック「ぼくたちは勉強ができない」の分析結果を踏まえて、感動を述べた75感動しデータがある。この研究に基づく最も一般的な感動しは、驚き、不思議、そしてその周りに起こる事や状況を信じないかのように表現する感動し・感動である。

**キーワード:** 感動詞・感動、インプレッション、感動詞、コミック