

# Analisis Penggunaan *Kandoushi* Dalam Game Genshin Impact

Cahaya Fatimah Dedy Putri<sup>1</sup>, Silvia Nurhayati<sup>2</sup>

Universitas Negeri Semarang

Received: 05-08-2024; Revised: 14-09-2024; Accepted: 16-10-2024; Published: 17-10-2024

## Abstract

*Kandoushi* or interjection is part of the Japanese word class or 品詞分類 (*hinshi bunrui*) which functions to express emotions or feelings, such as surprise, happiness, admiration, doubt, and so on. *Kandoushi* is often found in Japanese language communication and Japanese language media such as anime, comics, films, dramas, and even in games. In Japanese language learning, *kandoushi* is often found in *Choukai* (listening) and *Kaiwa* (conversation) activities. On the other hand, based on the results of a preliminary study in the form of a simple interview, there are still many students of the Japanese Language Education Study Program who do not understand the function, meaning and types of *kandoushi*. Therefore, the purpose of this study is to explain the types, functions, and meanings of *kandoushi* in the Genshin Impact game. The data collection technique in this study is the listening and note-taking technique. The data source in this study is a game entitled Genshin Impact. This game was chosen because it is one of the games that is popular among fans of Japanese popular culture, including students of the Japanese Language Education Study Program. In addition, various variations of *kandoushi* forms were found in character dialogues in the Genshin Impact story. The collected data were then analyzed based on Takeshi's (2019) *kandoushi* type theory. The results of this study were the discovery of 109 speech data containing *kandoushi*. The 109 data were classified into 6 types of *kandoushi*. The classification was determined based on the function of each form of *kandoushi*. Various functions and meanings of *kandoushi* were also found in the Genshin Impact game.

**Keywords:** *kandoushi*; interjection; game

## 1. Pendahuluan

Manusia selalu melibatkan perasaannya dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dalam bahasa Jepang, terdapat kata yang berfungsi untuk mengungkapkan emosi atau perasaan manusia. Kata tersebut adalah “*kandoushi*/感動詞”, yang berarti interjeksi dalam bahasa Indonesia. *Kandoushi* merupakan salah satu bagian dari kelas kata bahasa Jepang atau *hinshi bunrui* (品詞分類) pada kajian linguistik morfologi bahasa Jepang (形態学/*keitaigaku*). Nelson dalam Soelistyowati (2019) menjelaskan bahwa jika dilihat dari pembentukan katanya, *kan* (感) memiliki arti perasaan; intuisi; emosi, *dou* (動) memiliki arti gerakan; pergerakan;

---

<sup>1</sup> Cahaya Fatimah Dedy Putri. Email: [cahayaputri2903@gmail.com](mailto:cahayaputri2903@gmail.com)  
Telp: +62 812-2520-3515

perubahan, dan *shi* (詞) memiliki arti kata. Dari penjelasan Nelson tersebut, dapat disimpulkan bahwa arti *kandoushi* adalah kata yang berfungsi untuk mengungkapkan perasaan atau emosi dari pembicara. Perasaan atau emosi manusia sangat beragam, bersifat abstrak, dan subjektif. Perasaan atau emosi tersebut kerap dituangkan dalam kata-kata singkat yang disebut dengan interjeksi atau *kandoushi* dalam bahasa Jepang. Sudo (2008) berpendapat bahwa *kandoushi* terbentuk karena respon atau tanggapan pembicara terhadap sesuatu seperti contohnya rasa terkejut atas sesuatu seperti tindakan atau ucapan dari lawan bicara.

*Kandoushi* memiliki berbagai macam bentuk dan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Terdapat dalam Sudjianto (2010) membagi *kandoushi* menjadi 4 jenis: (1) *Kandou*, yaitu jenis *kandoushi* yang mengungkapkan impresi seperti rasa marah, terkejut, khawatir, senang, dan sebagainya. (2) *Yobikake*, yaitu jenis *kandoushi* yang digunakan sebagai ungkapan panggilan, peringatan, atau imbauan kepada orang lain. (3) *Outou*, yaitu jenis *kandoushi* yang digunakan sebagai respon atau jawaban atas ucapan lawan bicara. (4) *Aisatsugo*, yaitu jenis *kandoushi* yang mengungkapkan persalaman. Selain itu, terdapat teori mengenai jenis *kandoushi* oleh Takeshi (2019) yang membagi jenis *kandoushi* menjadi 5 jenis berdasarkan fungsinya, yaitu: (1) *Outou*, yaitu jenis *kandoushi* yang digunakan untuk menanggapi atau merespon pertanyaan, permintaan, ajakan, atau tawaran dari orang lain. (2) *Kizuki/Kizukase*. *Kizuki* merupakan jenis *kandoushi* yang digunakan untuk mengungkapkan keadaan sadar akan sesuatu yang terjadi diluar atau ketika terdapat sesuatu yang terlintas dalam pikiran. Sedangkan *Kizukase* digunakan untuk mengalihkan perhatian orang lain pada suatu hal atau suatu objek. (3) *Igaikan*, yaitu jenis *kandoushi* yang berfungsi untuk menggambarkan keadaan ketika menghadapi situasi yang diluar dugaan. (4) *Kanshin/Kantan*, yaitu jenis *kandoushi* yang menggambarkan keadaan mental dimana isi ucapan atau perbuatan orang lain adalah hal yang mengesankan dan layak untuk dipuji, serta menggambarkan ketertarikan yang mendalam akan suatu hal. (5) *Tamerai*, jenis *kandoushi* yang menggambarkan penguluran waktu ketika sedang memikirkan jawaban yang harus diucapkan.

*Kandoushi* sering ditemukan dalam percakapan lisan bahasa Jepang sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Iwabuchi dalam Sudjianto & Dahidi (2004) bahwa *kandoushi* sering digunakan dalam ragam bahasa lisan. Penggunaan *kandoushi* juga sering ditemukan pada media berbahasa Jepang seperti *anime*, drama, film, *manga*, acara televisi, bahkan *game*. Media-media tersebut telah dikenal dan dinikmati oleh banyak orang di dunia berkat kemajuan teknologi informasi saat ini, salah satunya di Indonesia. Di antara media berbahasa Jepang tersebut, terdapat salah satu *game* yang saat ini cukup populer di kalangan penggemar *game* bahasa Jepang. *Game* tersebut berjudul “Genshin Impact” yang dirilis dan dikembangkan oleh perusahaan *game* asal China, Hoyoverse. Semenjak peluncurannya pada tahun 2020, *game* ini telah dimainkan oleh sekitar 50 juta orang dari seluruh penjuru dunia (Active Player, 2024), termasuk Indonesia. *Game* ini cukup populer di Indonesia, termasuk di kalangan pelajar/mahasiswa. Genshin Impact merupakan *game* RPG (*roll-played game*) yang dapat dimainkan di berbagai perangkat, seperti Windows, Android, iOS, PlayStation 4, dan PlayStation 5. Selain menyuguhkan permainan yang interaktif, *game* ini juga menyajikan jalan cerita yang menarik. Genshin Impact bercerita tentang Pengembara yang berpetualang di dunia bernama Teyvat demi mencari saudara kembarnya yang diculik oleh dewa misterius. Selama perjalanan, Pengembara ditemani dengan karakter pemandu bernama Paimon. Seiring cerita, berbagai macam karakter juga turut diperkenalkan dalam *game* ini.

Di sisi lain, banyak pembelajar bahasa Jepang yang menjadikan budaya populer seperti *anime*, *game*, *manga*, dan lain-lain sebagai alasan memulai mempelajari bahasa Jepang. Hal ini juga diungkapkan pada penelitian milik Rahmah (2019) bahwa terdapat banyak mahasiswa jurusan Sastra Jepang yang memiliki motivasi berupa kesenangan pada hal-hal yang berbau kejepangan, salah satunya adalah *anime*. Sehubungan dengan hal tersebut, berdasarkan studi pendahuluan berupa wawancara sederhana yang telah dilakukan pada mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, setidaknya 13 dari 15 mahasiswa memainkan *game* Genshin Impact. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, dapat diketahui juga bahwa Genshin Impact cukup digemari oleh kalangan mahasiswa jurusan bahasa dan pendidikan bahasa Jepang. Alasan mereka beragam, mulai dari hobi, mengisi waktu luang, menyukai karakter dalam *game* tersebut, menyukai pengisi suara (*seiyuu*) karakter bahasa Jepang, bahkan secara tidak langsung belajar bahasa Jepang, seperti mempelajari kosakata baru, menemukan ungkapan atau ragam bahasa, dan meningkatkan kemampuan mendengar (*choukai*). Di sisi lain, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa masih banyak mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang belum memahami fungsi dan jenis dari *kandoushi*. Meskipun demikian, penggunaan *kandoushi* sering ditemukan pada mata kuliah mendengar (*Choukai*) dan percakapan (*Kaiwa*).

Selain itu, berbagai macam fenomena bahasa Jepang dapat ditemukan dalam *game* Genshin Impact, seperti logat/dialek, ragam bahasa slang (*wakamono kotoba*), ragam bahasa gender (*joseigo & danseigo*), hingga penggunaan *kandoushi*. *Game* ini memuat sebuah cerita yang berisi dialog antar karakter. Oleh karena itu, dapat ditemukan banyak sekali bentuk *kandoushi* yang diucapkan oleh masing-masing karakter pada dialog tersebut. Masing-masing dari *kandoushi* tersebut mengungkapkan berbagai macam perasaan dan emosi setiap karakter yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan fungsinya. Selain itu, ditemukan juga bentuk *kandoushi* yang sama dengan fungsi dan makna yang berbeda pada dialog cerita *game* Genshin Impact, salah satunya adalah *kandoushi* あっ (*a'*). *kandoushi a'* dapat berfungsi untuk mengungkapkan kesadaran seseorang akan suatu hal dan juga dapat berfungsi untuk mengungkapkan perasaan ketika menghadapi situasi yang diluar dugaan. Hal tersebut tentu akan menyebabkan kebingungan bagi pembelajar bahasa Jepang yang tidak memahami fungsi dan makna dari *kandoushi* secara mendalam. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti jenis dan fungsi dari *kandoushi* pada *game* Genshin Impact.

Sementara itu, penelitian dengan tema *kandoushi* sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa peneliti terdahulu. Penelitian dengan judul “感動詞「いえーい」「うえーい」の  
いみ

;意味・用法 (*Meaning and Usage of the Interjections “Yeei” and “Weei”*) oleh Tatsuki dkk. (2024) ditulis untuk mengetahui bagaimana makna dan perbedaan dari kedua bentuk *kandoushi yeei* dan *weei*. Penelitian tersebut lebih berfokus pada bentuk *kandoushi* secara spesifik, yaitu *yeei* dan *weei* saja, sedangkan penelitian ini tidak berfokus pada bentuk *kandoushi* apapun melainkan semua bentuk berdasarkan jenisnya. Penelitian selanjutnya

berjudul “にほんご ;日本語の感動詞から後続発話にかけての  
おんちょうせつぞく ;音調接続パターン:感動詞の機能と音調接続パターンに関する

いちこうさつ

;一考察 (*Tone Conjunction Patterns From The Japanese Interjections To The Subsequent Utterances : A Study Of The Functions Of Interjections And Tone Conjunction Patterns*)” oleh Sudo (2021) ditulis untuk menganalisis perbedaan intonasi pada pengucapan *kandoushi a* dan *e*. Dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa perbedaan intonasi sangat mempengaruhi makna dari suatu *kandoushi*. Penelitian tersebut dilakukan menggunakan pendekatan linguistik fonologi.

Selanjutnya, penelitian yang berjudul “Analisis Pragmatik Terhadap Penggunaan Interjeksi Penanda Impresi Terkejut Dalam Komik Detektif Conan Karya Aoyama Gōshō” oleh Rianita Kurniawati dkk. (2020) adalah penelitian yang membahas tentang analisis *kandoushi* yang menggambarkan ekspresi terkejut. Penelitian tersebut lebih berfokus pada satu jenis *kandoushi* saja, yaitu *kandoushi* yang mengungkapkan impresi terkejut. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa *kandoushi* dapat ditemukan pada ujaran lisan maupun tulisan (komik). Pada sumber ujaran lisan, *kandoushi* yang diucapkan oleh seseorang memiliki intonasinya masing-masing. Seperti pada penelitian milik Sudo (2021) yang menganalisis *kandoushi* dari sudut pandang intonasi, dapat diketahui bahwa perbedaan intonasi dapat berpengaruh pada makna *kandoushi* yang diucapkan. Sedangkan seperti yang telah disinggung pada paragraf sebelumnya, terdapat beberapa bentuk *kandoushi* yang sama, seperti *a* atau *e*. Fenomena tersebut kerap kali dijumpai pada dialog cerita *game* Genshin Impact yang menarik untuk diteliti lebih dalam. Apa yang membuat bentuk-bentuk *kandoushi* tersebut dapat berbeda secara fungsinya akan dibahas dalam penelitian ini.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena berdasarkan teori-teori para ahli. Hal tersebut sejalan dengan pendapat milik Diner (2020) bahwa tujuan dari penelitian deskriptif adalah mengumpulkan informasi secara mendalam yang menggambarkan fenomena yang ada, mengidentifikasi masalah, dan mengambil kesimpulan yang berkemungkinan untuk dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah *game* berjudul Genshin Impact. *Game* ini dipilih sebagai sumber data karena ditemukan banyak sekali bentuk *kandoushi* yang menarik untuk diteliti fungsi serta maknanya. Oleh karena banyaknya *chapter* atau episode di dalam cerita Genshin Impact, peneliti perlu melakukan pembatasan agar penelitian dapat berjalan dengan efisien. Peneliti hanya mengambil cerita pada *event* Lantern Rite versi 4.4 yang berjudul “Vibrant Harriers Aloft in Spring Breeze (Pesona Corak Angin Musim Semi)”. Objek data dari penelitian ini adalah penggunaan *kandoushi* yang diucapkan oleh karakter dalam dialog *game* Genshin Impact.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak bebas libat cakap, dimana peneliti melakukan penyimakan atau observasi terhadap calon data tanpa terlibat langsung. Peneliti melakukan penyimakan pada dialog cerita *game* Genshin Impact, kemudian mengidentifikasi penggunaan *kandoushi* yang muncul pada dialog tersebut. *Kandoushi* yang telah ditemukan kemudian dicatat pada kartu data. Setelah semua data *kandoushi* terkumpul, penulis melakukan klasifikasi jenis *kandoushi* menggunakan teori milik Takeshi. Teori jenis *kandoushi* milik Takeshi dipilih karena teori tersebut adalah teori yang

paling baru. Selain itu, belum ada penelitian terdahulu yang menggunakan teori milik Takeshi pada penelitian *kandoushi*.

Data yang sudah diklasifikasi jenisnya kemudian dianalisis fungsi dan maknanya dengan bantuan *website* kamus online bahasa Jepang Weblio (2024). Setelah itu, diambil kesimpulan dari hasil analisis.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini, ditemukan sebanyak 109 data *kandoushi* pada *game* Genshin Impact. 109 data tersebut diklasifikasi ke dalam 6 jenis *kandoushi* yang dibagi berdasarkan jenisnya menggunakan teori milik. Jenis *kandoushi* yang ditemukan adalah *outou* sebanyak 25 data, *igaikan* sebanyak 30 data, *kizuki* sebanyak 28 data, *kizukase* sebanyak 4 data, *kanshin/kantan* sebanyak 15 data, dan *tamerai* sebanyak 7 data. Pada penelitian ini, peneliti akan memaparkan data dan analisis dengan cara mengambil satu sampel data dari setiap jenis *kandoushi*. Pembagian jenis *kandoushi* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. *Data Jenis Kandoushi*

No.	Jenis <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	<i>Outou</i>	25
2.	<i>Igaikan</i>	30
3.	<i>Kizuki</i>	28
4.	<i>Kizukase</i>	4
5.	<i>Kanshin/Kantan</i>	15
6.	<i>Tamerai</i>	7
	<b>Jumlah</b>	<b>109</b>

#### 3.1 *Outou* (応答)

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *outou* adalah ええ (*ee*), おう (*ou*), うん (*un*), ああ (*aa*), いやいや, (*iya iya*), dan いや (*iya*).

Tabel 2. *Data Kandoushi Outou*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	ええ ( <i>ee</i> )	3
2.	おう ( <i>ou</i> )	9
3.	うん ( <i>un</i> )	1
4.	ああ ( <i>aa</i> )	4
5.	いやいや ( <i>iyaiya</i> )	3
6.	いや ( <i>iya</i> )	5
	<b>Jumlah</b>	<b>25</b>

#### Data 5

- シャルロット : ほらね、刻晴さん、みんな <sup>だいいちいんしょう</sup>;第一印象  
 はこんな <sup>かん</sup>;感じなのよ。  
 Charlotte : Tuh, kan, Keqing. Kesan pertama semua orang ya pasti seperti itu.  
 刻晴 : ええ。 <sup>たし</sup>;確かに <sup>たこ</sup>;夙は <sup>なが</sup>;長い <sup>れきし</sup>;歴史を <sup>も</sup>;持つ  
 ているとはいえ、 <sup>とくしゅ</sup>;特殊な <sup>ぎれい</sup>;儀礼で <sup>つか</sup>;使う  
 ことを <sup>のぞ</sup>;除き、 <sup>おお</sup>;多くの <sup>ひと</sup>;人が「 <sup>みんかん</sup>;民間な  
 おもちゃ」だと <sup>にんしき</sup>;認識しているのは否めないわ...  
 Keqing : Ya, memang benar kalau layang-layang itu memiliki sejarahnya  
 sendiri. Meskipun layang-layang juga sering digunakan untuk  
 upacara ritual tertentu, kebanyakan orang memang  
 menganggapnya hanya sebagai "mainan" saja.

Kandoushi ee (ええ) yang diucapkan oleh karakter bernama Keqing memiliki fungsi sebagai respon atau tanggapan atas ucapan lawan bicara, yaitu karakter Charlotte. Tanggapan yang diberikan oleh Keqing merupakan tanggapan yang bersifat positif. Berdasarkan kamus Weblio, kandoushi ee (ええ) merupakan kandoushi yang bermakna tanggapan atau afirmasi positif.

### 3.2 Igaikan (意外感)

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *igaikan* adalah え (e), おや (oya), あら (ara), えっ (e'), dan あれ (are).

Tabel 3. *Data Kandoushi Igaikan*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	え (e)	6
2.	おや (oya)	4
3.	あら (ara)	3
4.	えっ (e')	16
5.	あれ (are)	1
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>

#### Data 64

- 甘雨 : おや...すみません、私が聞き逃してしまっていたのなら失礼なのですが、こちらの方は...?  
 Ganyu : Oh ... maaf kalau tadi aku tidak memperhatikan, siapa Anda?  
 嘉明 : オレのことか? オレは嘉明、鏢局の鏢師だ。

Gaming : Aku? Aku Gaming, bekerja di Kantor Pengawal.

Kandoushi *oya* (おや) yang diucapkan oleh karakter Ganyu berfungsi untuk mengungkapkan perasaan ketika menghadapi situasi yang tidak terduga. Pada dialog ini, karakter Ganyu tidak menyadari kehadiran Gaming. Ganyu tidak menduga bahwa akan ada orang baru yang datang, sehingga Ia merasa heran. Berdasarkan kamus Weblio, kandoushi *oya* memiliki makna perasaan heran yang timbul ketika menghadapi situasi atau keadaan yang tidak terduga.

### 3.3 Kizuki (気づき)

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *kizuki* adalah えっ (*e'*), あっ (*a'*), あ (*a*), おっ (*o'*), dan ああ (*aa*).

Tabel 4. Data *Kandoushi Kizuki*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	えっ ( <i>e'</i> )	1
2.	あっ ( <i>a'</i> )	13
3.	あ ( <i>a</i> )	4
4.	おっ ( <i>o'</i> )	7
5.	ああ ( <i>aa</i> )	4
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>

#### Data 28

パイモン : ところでおまえ、さっきすごい動きしてたよな？

Paimon : Ngomong-ngomong, tadi kamu melakukan gerakan yang hebat itu, kan?

嘉明 : ん？ ああ、あの動きは鏢師とは関係なくって、オレの趣味だ。

Gaming : Hm? Oh, gerakan yang tadi itu bukan kupelajari dari kerjaan, kok. Cuma hobi saja.

Kandoushi *aa* (ああ) yang diucapkan oleh karakter Gaming berfungsi untuk mengungkapkan keadaan seseorang ketika teringat atau tersadar akan suatu hal. Hal tersebut diperkuat dengan kata ん？ (hm?) yang mengindikasikan ketidakpahaman atas ucapan lawan bicara. Ketika akhirnya karakter Gaming memahami maksud atau isi ucapan Paimon, Gaming mengucapkan kandoushi *aa* sebagai penanda pembicara mengingat kembali.

### 3.4 Kizukase (気づかせ)

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *kizukase* adalah ほら (*hora*).

Tabel 5. Data *Kandoushi Kizukase*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	ほら	4

Copyright ©2024, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan

**Jumlah****4****Data 81**

葉徳 : ...さて、私は行こう。

Yip Tak : Yasudah, ayah pulang, ya.

葉徳 : ほら、あそこで友達が待っているんだろう？

Yip Tak : Tuh, teman-temanmu sedang menunggu disana, kan?

*Kandoushi hora* (ほら) yang diucapkan oleh karakter Yip Tak berfungsi untuk mengalihkan perhatian seseorang pada suatu objek lain. Pada dialog ini, Yip Tak bermaksud untuk mengalihkan perhatian Gaming pada teman-temannya yang sudah menunggu di kejauhan. Berdasarkan kamus Weblio, *kandoushi hora* memiliki makna menunjuk sesuatu untuk menarik perhatian seseorang.

**3.5 Kanshin/Kantan (関心/感嘆)**

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *kanshin/kantan* adalah おおっ (oo'), へえ (hee), わあ (waa), おっ (o'), dan おお (oo).

Tabel 6. Data *Kandoushi Kanshin/Kantan*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	おおっ	5
2.	へえ	5
3.	わあ	3
4.	おっ	1
5.	おお	1
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>

**Data 10**

刻晴 : そうね...たとえば、超の模様をあしらった凧は束縛を破り、自由や幸福を追い求めることと関係している場合も多いわ。

Keqing : Hmm ... Misalnya, layang-layang bercorak kupu-kupu itu melambangkan kebebasan dan kebahagiaan.

シャルロット : へえ！他にもあるのかしら？

Charlotte : **Wah!** Apakah ada cerita lainnya?

*Kandoushi hee* (へえ) yang diucapkan oleh karakter Charlotte berfungsi untuk menggambarkan ketertarikan pada isi ucapan orang lain. *Kandoushi* ini digunakan ketika keadaan di depan mata atau isi ucapan orang lain mengesankan dan layak untuk mendapat pujian. Berdasarkan kamus Weblio, *kandoushi hee* bermakna perasaan terkesan dan kagum.

**3.6 Tamerai (ためらい)**

Bentuk *kandoushi* yang masuk ke dalam jenis *tamerai* adalah そう (sou), えっと (etto), dan ああ (aa).

Tabel 7. Data *Kandoushi Tamerai*

No.	Bentuk <i>Kandoushi</i>	Jumlah Data
1.	そう	3
2.	えっと	3
3.	ああ	1
<b>Jumlah</b>		<b>7</b>

**Data 43**

- パイモン : でもさ...嘉明の家庭環境って、そんなに複雑なのかな？
- Paimon : Tapi, nih ... memangnya lingkungan keluarganya serumit itu, ya?
- パイモン : 嘉明って人当たりが良くて、行動力も高いし、それに仕事だって丁寧だろ。なにか総突があるとは思えないけど...
- Paimon : Gaming itu pandai bergaul, lincah, kerjanya juga bagus. Aneh deh, kalau dia ada masalah keluarga.
- 知貴 : ああ...なんというか...
- Zhigui : Hmm, bagaimana bilanginya, ya ...

*Kandoushi aa* (ああ) yang diucapkan oleh karakter Zhigui berfungsi untuk mengungkapkan keragu-raguan dalam memberikan respon atau tanggapan dari lawan bicara. Keragu-raguan tersebut disebabkan karena menerima ucapan dari orang lain. Hal ini diperkuat oleh kata setelah *kandoushi aa* diucapkan, yaitu *なんというか...* (bagaimana bilanginya, ya ...) yang mengindikasikan sikap keraguan karakter Zhigui dalam menjawab pertanyaan Paimon.

**4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan sebanyak 109 data ucapan yang mengandung *kandoushi* atau interjeksi bahasa Jepang dalam game Genshin Impact, khususnya pada cerita *event Lantern Rite* versi 4.4 “Vibrant Harries Aloft in Spring Breeze (Pesona Corak Angin Musim Semi)”. 109 data bentuk *kandoushi* diklasifikasikan ke dalam 6 jenis *kandoushi* berdasarkan teori milik Takeshi (2019). Jenis *kandoushi* tersebut adalah *outou*, *igaikan*, *kizuki*, *kizukase*, *kanshin/kantan*, dan *tamerai*. Dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa jenis *kandoushi* yang paling banyak muncul adalah *igaikan*. Kemudian jenis *kandoushi* dengan jumlah terbanyak kedua adalah *kizuki*, terbanyak ketiga adalah *outou*, terbanyak keempat adalah *kanshin/kantan*, terbanyak kelima adalah *tamerai*, dan yang paling jarang muncul adalah *kizukase*.

Selain itu, fungsi dan makna dari setiap bentuk *kandoushi* dapat dipahami melalui beberapa hal, salah satunya adalah bagaimana kalimat atau ujaran sebelum dan sesudah suatu *kandoushi* diucapkan. *Kandoushi* adalah kata yang mengungkapkan perasaan dan emosi. Oleh karena itu, bagaimana kalimat atau ujaran sebelum dan sesudah *kandoushi* itu diucapkan dapat memperkuat perasaan atau emosi dari pembicara. Penulis juga menemukan bahwa maksud atau tujuan dari suatu kalimat dapat dilihat pada kalimat setelah suatu *kandoushi* diucapkan. Sehingga tidak jarang ditemukan ungkapan *kandoushi* berada di awal sebuah kalimat.

Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan *kandoushi* juga ditemukan pada akhir kalimat.

## Referensi

- Active Player. (2024). *Genshin Impact Live Player Count and Statistics*. Active Player. <https://activeplayer.io/genshin-impact/>
- Diner, L. (2020). *Teknik Menyusun Proposal Skripsi* (Vol. 1). Cipta Prima Nusantara.
- Rahmah, Y. (2019). Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Jepang (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Jurusan Sastra Indonesia 2016/2017 FIB Undip). *Kiryoku*, 3(1), 1–7.
- Rianita Kurniawati, Komara Mulya, & Cut Erra Rismorlita. (2020). ANALISIS PRAGMATIK TERHADAP PENGGUNAAN INTERJEKSI PENANDA IMPRESI TERKEJUT DALAM KOMIK DETEKTIF CONAN KARYA AOYAMA GŌSHŌ. *Jurnal Kagami*, 11(1), 90–111. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/17302>
- Soelistyowati, D. (2019). Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174–181.
- Sudjianto. (2010). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A* (H. Sudrajat, Ed.). Kesaint Blanc.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* (H. Sudrajat, Ed.). Kesaint Blanc.
- Sudo, J. (2008). 「うん系」感動詞の韻律的特徴に関する一考察 — 「受け入れ」にかかわる意味・機能をめぐって—. *Polyglossia: the Asia-Pacific's voice in language and language teaching = ポリグロシア: 言語と言語教育- アジア太平洋の声*, 15, 99–108. <https://doi.org/10.34382/00011709>
- Sudo, J. (2021). 日本語の感動詞から後続発話にかけての音調接続パターン：感動詞の機能と音調接続パターンに関する一考察 (Tone conjunction patterns from the Japanese interjections to the subsequent utterances : a study of the functions of interjections and tone conjunction patterns). *Doshisha Society for the Study of Global Communications*.
- Takeshi, K. (2019). 日本語における感動詞とイントネーションの交響：関連性モダリティの風情. *Otsuna Women's University annual report. Humanities and social sciences*, 15, 226–207. <http://id.nii.ac.jp/1114/00006724/>
- Tatsuki, T., Edamatsu, N., Oyama, C., Mizoguchi, R., & Yamasaki, M. (2024). 感動詞「いえーい」「うえーい」の意味・用法 (Meaning and Usage of the Interjections “Yeei” and “Weei”). *Theoretical and Applied Linguistics at Kobe Shoin*, 26(27), 32–45.
- Weblio. (2024). <https://www.weblio.jp/>