

***Kandoushi* Impresi pada Anime Jojo Bizarre Adventure**

Mochammad Andi Deris¹, Muhammad Dzaki Sofianto², Hendri Zuliastutik³
Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo, Indonesia
Email: [1landindi201@gmail.com](mailto:landindi201@gmail.com), [2dzakisofianto@gmail.com](mailto:dzakisofianto@gmail.com),
[3h.zuliast@gmail.com](mailto:h.zuliast@gmail.com).

Abstrak

Penelitian ini menganalisis *kandoushi* impresi dalam membangun karakter dan memajukan plot cerita dalam anime Jojo's Bizarre Adventure. Melalui analisis deskriptif kualitatif terhadap dialog, penelitian ini mengidentifikasi jenis-jenis *kandoushi* dan konteks penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *kandoushi* impresi dalam Jojo's Bizarre Adventure yang sering digunakan dalam penyampaian emosional yang kuat seperti tekad, menciptakan suasana dramatis, dan menggarisbawahi momen-momen penting dalam cerita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian dalam konteks analisis teks budaya populer serta memperkaya pemahaman mengenai estetika visual dan naratif anime.

Kata kunci: Interjeksi, Jojo Bizarre Adventure, *Kandoushi* impresi

Kandoushi Impressions on Anime Jojo Bizarre Adventure

Abstract

This study analyzes the function of impression kandoushi in building character and advancing the plot in the anime Jojo's Bizarre Adventure. Through qualitative descriptive analysis of dialogue, this study identifies the types of kandoushi and the contexts of their use. The results show that impression kandoushi in Jojo's Bizarre Adventure is often used to convey strong emotions such as determination, create a dramatic atmosphere, and underline important moments in the story. The results of this study are expected to contribute to the study of kandoushi in the context of analyzing popular culture texts and enrich the understanding of anime visual and narrative aesthetics.

Keywords: *Impression kandoushi, Interjection, Jojo Bizarre Adventure*

A. Pendahuluan

Jojo Bizarre Adventure adalah serial manga Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hirohiko Araki. Mulanya anime ini diserialkan di majalah manga *shōnen Shueisha Weekly Shonen Jump* dari tahun 1987 hingga 2004, dan dipindahkan ke majalah manga *Seinen* bulanan *Ultra*

Jump pada tahun 2005. Peneliti beranggapan bahwa anime ini populer karena ciri khas dari penggambarannya, pembawaan karakternya yang disertai dengan pose ikonik, dan sistem kekuatan yang unik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang diangkat

dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan interjeksi dapat mengungkapkan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif, seperti rasa gembira atau senang, marah, rasa sedih, rasa heran, atau terkejut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penggunaan interjeksi dalam anime JoJo's Bizarre Adventure. Penelitian terdahulu yang memiliki satu tema dengan penelitian ini ditemukan dalam bentuk satu jurnal. Penelitian tersebut dipilih karena memiliki kesamaan tema yang digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih luas untuk penelitian yang dikaji. Penelitian terdahulu tidak hanya digunakan untuk sumber referensi, juga dapat digunakan sebagai identifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing penelitian terdahulu, sehingga penulis dapat menemukan celah yang dapat dikembangkan pada penelitian yang akan dilakukan. Maka dari itu, penelitian terdahulu sangat penting dalam penyusunan penelitian ini.

Penelitian terdahulu yang setema dengan penelitian ini

berbentuk jurnal berjudul Penggunaan *Kandoushi* Jenis *Doui* pada *Danseigo* dan *Joseigo* dalam Anime Dr. Stone Karya Riichiro Inagaki ditulis oleh Harianto dan Andarwati pada tahun 2024 di Jurnal Ayumi. Penelitian ini membahas tentang penggunaan *Kandoushi* jenis *Doui* atau yang disebut juga interjeksi persetujuan berdasarkan gender penutur, yaitu bahasa Pria (*Danseigo*) dan bahasa wanita (*Joseigo*), dengan sumber data anime Dr. Stone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan teori Masuoka & Takubo (1992: 60-61). Berdasarkan penelitian ini, Penutur pria lebih sering menggunakan *kandoushi* "aa (ああ)", yang bernuansa maskulin sedangkan pada penutur wanita lebih sering menggunakan "un (うん)", yang terdengar lebih lembut dan feminim.

Sudjianto (1996: 109) mengatakan bahwa *kandoushi* adalah kata yang mengungkapkan suatu impresi atau emosi secara subyektif dan intuitif, seperti rasa gembira atau senang, marah, rasa sedih, rasa heran, atau terkejut. Selain itu, di dalamnya

terkandung juga kata-kata yang menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain.

Motojiro dan Sudjianto dalam (Maulinda, 2020) mengatakan interjeksi atau kata seru dalam bahasa Jepang disebut *Kandoushi*. *Kandoushi* adalah kata yang menyatakan suatu impresi atau emosi secara subjektif dan intuitif misalnya rasa gembira atau rasa senang, marah, rasa sedih, rasa heran, terkejut, rasa khawatir atau rasa takut. *Kandoushi* tidak dinyatakan secara objektif.

Sejalan dengan hal tersebut, Russel dalam Abdurahman (2018:8) menegaskan bahwa kata mengandung makna yang tidak jelas, namun makna akan terungkap melalui penggunaannya. Dengan kata lain, makna *kandoushi* baru akan tampak nyata setelah digunakan dalam suatu dialog, dimana intonasi, ekspresi, dan konteks situasi menjadi kunci utama pengungkapan maksud sebenarnya. Kata-kata yang termasuk *kandoushi* impresi sebagai berikut.

1. *Maa*, mengungkapkan rasa heran, terkejut, dan dapat pula mengungkapkan rasa kagum,

dalam bahasa Indonesia dapat berarti oh, aduh, astaga, wah.

2. *ô*, mengungkapkan perasaan yang mendalam mengenai suatu perkara, keadaan, atau kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti oh, ah, aduh.
3. *E*, mengungkapkan rasa terkejut karena sesuatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti eh?, apa?, ya?
4. *Ee*, mengungkapkan rasa heran atau terkejut, mengungkapkan perasaan yang mengandung emosi, dalam bahasa Indonesia berarti hah?, apa?, eh?
5. *Yaa*, mengungkapkan rasa terkejut dan dapat pula mengungkapkan suatu kesulitan, dalam bahasa Indonesia berarti oh, eh, ah, wah, ya.
6. *Sora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian, dalam bahasa Indonesia berarti wah!, itu!
7. *Hora*, mengungkapkan rasa terkejut karena suatu kejadian yang mendadak/tiba-tiba, dalam bahasa Indonesia dapat berarti nah!, ayo!, wah !

8. *Hahaa*, mengungkapkan suatu pengertian atau persetujuan, dalam bahasa Indonesia berarti ya, oh.
9. *Yare yare*, mengungkapkan rasa lega/lapang hati setelah mengalami kesulitan atau kecapean, dalam bahasa Indonesia dapat berarti ah, oh, wah.
10. *Nani*, mengungkapkan rasa terkejut dan seolah-olah tidak percaya terhadap sesuatu hal yang terjadi, dalam bahasa Indonesia dapat berarti hah?, apa?
11. *Ara*, mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, tidak percaya atau tidak mengerti, dalam bahasa Indonesia berarti ah, wah, oh.
12. *Are*, mengungkapkan rasa terkejut, menyatakan rasa aneh, dalam bahasa Indonesia berarti lho, aduh, wah.
13. *Aa*, hampir sama dengan interjeksi-interjeksi *a'*, *saa*, *anone*, mengungkapkan rasa kagum dan dapat juga menyatakan rasa terkejut, dalam

bahasa Indonesia berarti wah, oh, ah, aduh, ya. (Impreshi, 2021).

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif (Hutabarat, 2015) dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mengamati penggunaan *kandoushi* dalam dialog anime secara alami. Data dikumpulkan dengan observasi dan transkripsi cuplikan adegan yang sesuai dengan konteks yang dibahas. Mengklasifikasikan jenis dan makna *kandoushi* dengan menggunakan teori Motojiro dan Sudjianto dalam (Maulinda, 2020). Pendekatan deskriptif merupakan sebuah pendekatan yang berupa percobaan untuk menjelaskan penggunaan bahasa secara nyata di lapangan, bisa dikatakan juga penggunaan bahasa berdasarkan siapa yang menuturkannya. Pendekatan deskriptif mengenai bahasa atau disebut juga dengan linguistik deskriptif (Hutabarat, 2015: 3), yang merupakan pendekatan secara objektif dan menyampaikan bahasa yang diujarkan oleh seseorang dalam suatu masyarakat bahasa. Semua

penelitian bahasa dilakukan dengan pendekatan deskriptif yang memiliki tujuan untuk mengamati dunia bahasa sebagaimana mestinya (Hutabarat, 2015:3). Dengan kata lain, linguistik deskriptif adalah pendekatan yang mengamati bahasa dan menciptakan kategori konseptual mengenai bahasa tanpa menghubungkannya dengan kaidah-kaidah dalam bahasa. Linguistik deskriptif modern didasarkan pada pendekatan struktural mengenai bahasa. Deskriptivisme merupakan paham yang berpikiran bahwa bahasa berdasarkan pendekatan deskriptif merupakan sesuatu yang lebih aktual dan penting untuk diajarkan, dipelajari, dan diterapkan daripada bahasa yang didasarkan pada pendekatan preskriptif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu metode yang berfokus pada pengamatan dan makna pada fenomena kebahasaan secara mendalam. Metode ini dipilih karena sesuai untuk mengkaji pengekspresian yang muncul secara alami dalam bahasa tutur karakter anime. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa penggalan

dialog dari anime *Jojo's Bizarre Adventure* yang mengandung *kandoushi* impresi. Data diperoleh dengan teknik observasi terhadap cuplikan-cuplikan adegan tertentu. Data dianalisis dengan menguraikan fungsi *kandoushi impresi* dalam membentuk suasana emosional berdasarkan konteks tuturan yang muncul dalam penggalan dialog pada anime *Jojo's Bizarre Adventure* dengan menggunakan menggunakan teori Motojiro dan Sudjianto dalam (Maulinda, 2020) dan Russel dalam (Abdurrahman, 2018).

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini jenis-jenis *Kandoushi* yang mencerminkan impresi antara lain, まあ、おお、え、ええ、やあ、やれやれ、なに yang antara lain menyatakan rasa senang, marah, sedih, kaget atau terkejut, rasa takut, rasa khawatir, rasa kecewa pada anime *Jojo's Bizarre Adventure*.

1. まあ oleh Erina Pendleton di
Season 1 Episode 1 Menit 14:47
「まあ、ジョジョっていけない人！知らない！」

*Maa, JoJo-tte ikenai hito!
Shiranai!*
'Kamu nakal! Jojo nakal'

Konteks:

Erina menunjukkan sifat Erina yang malu malu dengan apa yang dilakukan Jonathan saat mengukir bertuliskan "JOJO ERINA" di dalam sebuah bentuk LOVE.

Kandoushi “ま あ” di sini tidak memiliki arti leksikal tertentu, tetapi berfungsi untuk menyampaikan nuansa emosional. Dalam situasi ini, “ま あ” memperlihatkan bagaimana Erina merasa tersipu dan salah tingkah dengan tindakan Jonathan. Erina tidak benar-benar marah, melainkan mengekspresikan rasa malu, dari seorang gadis muda yang belum terbiasa dengan bentuk kasih sayang langsung.

Pilihan kata ini menguatkan karakter Erina sebagai gadis yang lembut, pemalu, dan sopan, yang belum bisa secara langsung mengungkapkan perasaannya. Dengan berkata “いけない人!” 'kamu nakal!', kata tersebut secara harfiah memiliki arti 'orang tidak baik' atau bisa juga dibilang 'nakal' yang menyatakan bahwa seseorang

telah melakukan sesuatu yang kurang pantas atau salah. Namun secara kontekstual, Erina tidak benar-benar marah. Ia menyebut Jonathan "nakal" sebagai ekspresi malu dan tersipu karena perlakuan Jonathan, Erina secara tidak langsung menunjukkan bahwa ia memperhatikan Jonathan, dan ekspresi “知らない!” kata tersebut secara harfiah memiliki arti 'tidak tahu', namun secara kontekstual kata tersebut bisa diartikan seperti pura pura acuh yang merupakan bentuk penolakan yang manja, bukan serius.

2. おお oleh Dire di Season 1 Episode 8 Menit 06:16

「おお、強い。毒まで絞り出したぞ。短期間よくぞここまで血液の流れをコントロールできるようになったものだ。」

Oo, Tsuyoi. Doku made shibori dashi tazo. Tankikan yokuzo koko made ketsueki no nagare wo kontororu dekiru youni natta mono da

'Oh, Dia kuat. Dia bahkan mengeluarkan racunnya. betapa cepatnya dia belajar untuk mengontrol aliran darahnya'

Konteks:

Pada data tersebut, Dire, yang merupakan murid dari keluarga Zeppeli, memuji kemampuan

pengontrolan aliran darah Jonathan dengan nada bangga.

Kandoushi “おお” di sini tidak memiliki arti leksikal tertentu, tetapi berfungsi untuk menyampaikan nuansa emosional. Dalam situasi ini, “おお” menunjukkan rasa takjub dan kekaguman Dire terhadap kekuatan dan kemajuan Jonathan yang cukup pesat.

Pilihan kata ini memperkuat karakter Dire sebagai seorang guru sekaligus pejuang yang bisa mengenali potensi besar dalam diri muridnya. Nada ucapannya bukan sekadar komentar teknis, tetapi juga ekspresi kebanggaan. Dengan berkata “強い” ‘kuat’, ia mengakui kekuatan Jonathan secara langsung, dan keseluruhan pernyataan memperlihatkan bahwa Dire benar-benar terkesan dengan seberapa cepat Jonathan mampu menguasai teknik penting yang menyelamatkan nyawanya.

3. え oleh Jonathan Joestar di
Season 1 Episode 2 Menit 06:08

George : 「ところで、ディオ、ジョジョ 優勝おめでとう。」
Jonathan : 「え、もう知ってるんですか？」
George : *Tokoro de, Dio, Jojo, yuushou omedetou.*
Jonathan : *E, Mou shitterundesuka?*
George : ‘Ngomong-ngomong, Dio dan Jojo, selamat atas kemenangan kalian’
Jonathan : ‘Eh, ayah sudah mengetahuinya?’

Konteks:

Pada data tersebut, George Joestar memberi selamat kepada Dio dan Jonathan karena memenangkan pertandingan sepak bola. George mendapatkan informasi tersebut dari temannya, sehingga Jonathan terkejut, karena sebelumnya ia berniat memberitahunya terlebih dahulu.

Jonathan mengucapkan kata seru “え” sebagai reaksi terhadap ucapan ayahnya yang sudah mengetahui kemenangan mereka dalam pertandingan. Kata tersebut digunakan untuk menyampaikan rasa terkejut atau tidak menyangka secara spontan. Dalam konteks ini, Jonathan merasa heran karena ia belum sempat memberi tahu ayahnya, namun sang

ayah sudah lebih dulu mengetahui hal tersebut.

4. ええ oleh Poco di Season 1
Episode 8 Menit 00:18

- Ayah : 「お前を心配して探しに行ったぞ」
Poco : 「ええ！姉ちゃん、外へ-外へ出たの?!」
Ayah : *Omae wo Shinpai shite sagashi ni skitta zo*
Poco : *Ee!, oneechan, soto e-soto e dashita no?*
Ayah : ‘Dia sangat khawatir, jadi dia keluar mencarimu’
Poco : ‘Eh? Kakakku pergi keluar?!’

Konteks:

Pada data tersebut, Poco terkejut karena mendengar informasi dari ayahnya mengenai kakaknya yang sedang keluar mencari poco.

Kandoushi “ええ” di sini tidak memiliki arti leksikal tertentu, tetapi berfungsi untuk mengekspresikan keterkejutan yang emosional. Dalam situasi ini, “ええ” memperlihatkan reaksi terkejut dan cemas Poco saat mengetahui bahwa kakaknya pergi keluar mencarinya.

5. やあ oleh Joseph Joestar di
Season 1 Episode 11 Menit 17:58

「本当？やあ、変だな。こんな可愛い子ちゃんに..可笑的いな」

Hontou? Yaa, Hen dana. Konna Kawaii okochan ni.. Okashiina
‘Apakah benar seperti itu? Eh gimana, kok bisa sih aku menyebut gadis manis dan cantik sepertimu menyeramkan?’

Konteks:

Pada data tersebut, Joseph Joestar mengungkapkan rasa terkejut karena sebelumnya dia menyebut gadis itu menyeramkan, padahal kenyataannya dia cantik dan manis. Dialog ini disampaikan dengan nada sedikit menggoda.

Kandoushi “やあ” di sini tidak memiliki arti leksikal khusus, tetapi digunakan untuk mengekspresikan keterkejutan ringan atau heran yang disampaikan dengan gaya santai. Dalam situasi ini, “やあ” menunjukkan reaksi Joseph Joestar yang merasa bingung dan sedikit malu karena salah menilai seorang gadis.

Pilihan kata ini mencerminkan kepribadian Joseph yang ekspresif dan suka menggoda. Seruan ini menambah kesan santai dan jenaka

dalam ucapannya, memperlihatkan bagaimana ia mencoba meralat ucapannya dengan cara yang ringan dan tidak kaku.

6. やれやれ oleh Jonathan Joestar
di Season 1 Episode 8 Menit
06:02

「やれやれだ。利用の悪趣味
に付き合っている時間はな
い」

*Yare Yare Da. Riyo no aku shumi
ni tsukiatte iru jikan wa nai*
‘Ah, aku gak punya waktu buat
binatang peliharaan Dio yang
jelek!’

Konteks:

Pada data tersebut, Jonathan Joestar merasa kelelahan dan segera memutuskan untuk mencari cara mengalahkan musuhnya.

Kandoushi “やれやれ” di sini tidak memiliki arti leksikal tertentu, tetapi berfungsi untuk menyampaikan rasa lelah, jengkel, atau pasrah. Dalam situasi ini, “やれやれ” mencerminkan perasaan Jonathan Joestar yang kehabisan kesabaran terhadap anak buah Dio yang begitu banyak dan Jonathan merasa tidak ingin membuang-buang waktu lagi.

Pilihan kata ini memperlihatkan sisi serius dan fokus

dari karakter Jonathan. Ungkapan ini menunjukkan bahwa ia tidak ingin teralihkan oleh gangguan yang tidak penting dan lebih memilih langsung menghadapi ancaman utama. Ini menegaskan keteguhan hati dan kematangan Jonathan dalam situasi berbahaya.

7. なに oleh Dio Brando di Season
1 Episode 3 Menit 20:55

Jonathan : 「ディオ！戻っ
てきたぞ！」

Dio : 「なに、こい
つ？！」

Jonathan : *Dio! Modotte
kitazo!*

Dio : *Nani, Koitsu?!*

Jonathan : ‘Dio! Aku kembali’

Dio : ‘A-apa-apaan
dia?!’

Konteks:

Pada data tersebut, Dio Brando terkejut karena ternyata Jonathan Joestar berhasil menangkapnya kembali.

Kandoushi “なに” di sini secara harfiah berarti ‘apa,’ namun dalam konteks ini, ia berfungsi sebagai ekspresi keterkejutan yang kuat. Dalam situasi ini, “なに” menandakan rasa kaget Dio Brando saat melihat Jonathan kembali dan berhasil mengejanya.

Pilihan kata ini memperkuat karakter Dio sebagai seseorang yang biasanya percaya diri, namun saat ini dibuat terkejut oleh kemampuan Jonathan. Ekspresi ini memperlihatkan momen langka di mana Dio kehilangan kendali, memberi nuansa dramatis dan ketegangan dalam narasi.

8. ああ oleh Dio Brando di Season

1 Episode 1 Menit 05:50

「一番の金持ちになるだと？
ああ、なってやると利用できるものはなんでも利用してやる！」

Ichiban no kanemochi ni naru dato? Aa, Natte yaru to riyou dekiru mono ha nande mo riyou shite yaru!

‘Kau menginginkanku untuk menjadi orang paling kaya? Ya, aku akan melakukannya, tapi bukan untukmu. Aku akan gunakan siapapun dan apapun untuk mencapainya.’

Konteks:

Pada data tersebut, Dio Brando berbicara dengan dirinya sendiri di makam ayahnya dengan nada yang jahat.

Jenis-jenis kandoushi yang sering digunakan berdasarkan hasil pengamatan dalam adegan anime *Jojo's Bizarre Adventure* ada 5 jenis kandoushi antara lain, "え" dan "え

え" yang mencerminkan rasa terkejut, diikuti oleh "ああ" yang mengungkapkan emosi kuat seperti tekad. Kandoushi lain seperti "おお" yang menyiratkan rasa kagum serta "やれやれ" yang menggambarkan rasa lelah atau pasrah.

Dominasi bentuk ini menggambarkan bahwa anime *Jojo Bizarre Adventure* menggunakan kekuatan ekspresi spontan dan emosional untuk memperkuat karakterisasi tokoh dan membangun suasana yang dramatis.

Pembahasan tentang Konteks penggunaan kandoushi dalam anime ini berkaitan dengan situasi tuturan dan emosi karakter. Kandoushi "え" muncul saat karakter menerima informasi yang tidak terduga yang mencerminkan keterkejutan. "ああ" digunakan dalam situasi penuh intensitas emosional, seperti saat tokoh menyatakan tekad atau ambisi yang kuat. Sementara itu, "おお" muncul dalam adegan yang membuat karakternya terkagum. "まあ" diucapkan oleh Erina dalam konteks interaksi dengan Jonathan untuk

mengekspresikan rasa malu atau salah tingkah yang menunjukkan keanggunan dan kepolosan tokoh perempuan muda. Setiap kandoushi menyesuaikan bentuknya dengan konteks dialog dan karakterisasi tokoh sehingga fungsinya tidak dapat dilepaskan dari alur ceritanya.

Sedangkan efek terhadap pemahaman penonton, dari sudut pandang penonton, kandoushi memberikan efek yang signifikan terhadap pemahaman emosional. Penonton dapat dengan mudah memahami perasaan dan sikap tokoh hanya dengan mendengar intonasi dan jenis kandoushi yang digunakan tanpa memahami seluruh isi dialog.

D. Simpulan

Penelitian ini mendeskripsikan bahwa terdapat 5 jenis kandoushi yang sering digunakan, yaitu: え、ええ、ああ、おお、やれやれ dalam konteks-konteks emosional yang spesifik, seperti keterkejutan, kekaguman, atau kelelahan yang memiliki peran penting dalam membangun karakter dan memperkuat suasana cerita.

Hasil penelitian ini juga mendeskripsikan bahwa ada 8 kandoushi yang dapat dimaknai secara tetap, diantaranya まあ、おお、え、ええ、やあ、やれやれ、なに、ああ. Kandoushi sangat bergantung pada konteks tuturan, intonasi, serta hubungan antar tokoh. Dampak terhadap penonton mengenai kandoushi impresi ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk membantu pelajar memahami ekspresi emosional secara alami.

Daftar Pustaka

- Hutabarat, I. (2015). Pendekatan Deskriptif dan Preskriptif dalam Pengembangan Bahasa. https://doi.org/10.59188/jurnal_sosains.v1i5.103
<https://eprints.undip.ac.id/81422/>
- Jason Thompson's House of 1000
Manga - Jojo's Bizarre Adventure. Melalui, <http://www.animenewsnetwork.com/house-of-1000-manga/2010-12-23>
- Impreshi, K. (2021). Atli Saputra Universitas Indraprasta PGRI Abstrak Analisis Pemakaian Kandousi Impresi dalam

- Komik Pendahuluan Atli Saputra. 1, 402–409.
- Mukhtar (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: RinekaCipta.
- Maulinda, Nindy. (2020). Interjeksi Dan Perlokusi Pada Tindak Tutur Direktif Dalam Drama Jepang Koinaka. Undergraduate thesis, Diponegoro University.
- Rezza, Achmad. (2023). Kandoushi pada Tuturan Pelanggan dalam Serial Drama Izakaya bottakuri. Diploma thesis, Universitas Nasional.
- Ryan Wahyu Harianto dan Titien Wahyu Andarwati. 2024. Penggunaan *Kandoushi* Jenis *Doui* pada *Danseigo* dan *Joseigo* dalam Anime Dr. Stone Karya Riichiro Inagaki. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra*. Vol. 11(2). 2024, pp. 239-254.
- Rizki Abdurrahman, (2018). Peran Nazhariyyah Al-Siyah (Teori Kontekstual) Dalam Memahami Makna Al-Quran. *Ihya al-Arabiyah* Vol. 4 (2)
- Sudjipto. (1996). *Gramatika Bahasa Jepang Modern* Seri A. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjipto. (2000). *Gramatika Bahasa Jepang Modern* Seri B. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Soelistyowati, Diah. 2019. Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa* Vol. 2(2). 2019, pp. 174-181. <https://jurnal.ugm.ac.id/db>
- Saputra, A. (2021). Analisis Pemakaian Kandoushi Impresi dalam Komik. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 1(5), 402–409.