

The Relationship Between Emotion and the *Kandōshi Kandō* in Expressive Anger Speech Acts in the Contemporary Japanese Drama *The Queen of Villains*

Relasi Emosi dan *Kandōshi Kandō* dalam Tindak Tutur Ekspresif Marah pada Drama Jepang Kontemporer *The Queen of Villains*

Salsadila Hairulnisa Sumpena^{1*} Nani Sunarni² Pika Yestia Ginanjar³

Padjadjaran University^{1,2,3}

*Corresponding author. Email: salsadila24001@mail.unpad.ac.id

doi: 10.24036/jbs.v13i3.136342

Submitted: Nov 10, 2025

Revised: Dec 11, 2025

Accepted: Dec 24, 2025

Abstract

This study aims to analyze the use of *kandōshi kandō* as a marker of the expressive speech act of anger in the Japanese drama *The Queen of Villains* by examining its forms, delineating its pragmatic functions, and investigating the patterns of inter-utterance relations that construct the emergence of anger expressions within the characters' dialogues. The research employs a qualitative descriptive method using referential and pragmatic analytical approaches. The data were extracted from dialogue containing angry expressions and subsequently classified according to the forms of *kandōshi kandō*, their contexts of occurrence, and their pragmatic functions. The findings reveal six major forms *haa*, *nanda*, *aa*, *ee*, *ou*, and *fuu* each signaling a distinct nuance of anger, ranging from cynical rejection and angry surprise to belittlement, emotionally charged criticism, harsh prohibition, and contempt. The analysis further shows that all *kandōshi kandō* appear within dependent utterance chains (*coupling*), functioning as direct responses to triggering lines. In addition, their use is pragmatically egalitarian, the drama does not depict power dynamics through linguistic hierarchy, as both senior and junior characters express anger directly without mitigation, producing a pattern of conflictual equality rather than social dominance. These findings contribute to Japanese pragmatic studies by offering a detailed mapping of *kandōshi kandō* functions specifically within angry expressive acts an area that remains underexplored in prior research, which has tended to focus on anime, radio dramas, or classical performances.

Key words: *kandōshi kandō*, pragmatic, speech act, speech act of anger

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis penggunaan *kandōshi kandō* sebagai penanda tindak tutur ekspresif marah dalam drama Jepang *The Queen of Villains* dengan menelaah bentuk, merumuskan fungsi pragmatis, serta mengkaji pola hubungan antarujaran yang mengonstruksi kemunculan ekspresi marah dalam dialog antartokoh. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan padan referensial dan padan pragmatik. Data diperoleh dari dialog yang mengandung ekspresi marah, kemudian diklasifikasikan berdasarkan bentuk *kandōshi kandō*, konteks kemunculan, dan fungsi pragmatismya. Hasil penelitian menunjukkan adanya enam bentuk utama *kandōshi kandō*, yaitu *haa*, *nanda*, *aa*, *ee*, *ou*, dan *fuu*, yang masing-masing menandai nuansa marah yang berbeda, mulai dari penolakan sinis, keterkejutan marah, sikap meremehkan, kritik emosional, hingga penghinaan dan larangan keras. Analisis juga menemukan bahwa seluruh *kandōshi kandō* muncul dalam pola rangkaian tutur bergantung (*coupling*), yakni sebagai respons langsung terhadap ujaran pemicu. Selain itu, penggunaan *kandōshi kandō* tampak egaliter secara pragmatik, menunjukkan bahwa dinamika kuasa dalam drama ini tidak ditampilkan melalui hierarki linguistik, baik tokoh senior maupun junior mengekspresikan kemarahan secara langsung tanpa mitigasi, sehingga membentuk pola kesetaraan konflik daripada dominasi sosial. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam kajian pragmatik bahasa Jepang dengan menawarkan pemetaan fungsi *kandōshi kandō* secara khusus dalam tindak tutur marah, yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu yang lebih berfokus pada konteks anime, radio drama, atau pertunjukan klasik.

Kata kunci: *kandōshi kandō*, pragmatik, tindak tutur, tindak tutur marah

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat melepaskan diri dari proses komunikasi. Melalui komunikasi, setiap individu dapat menyampaikan informasi, menjalin hubungan sosial, serta mengekspresikan perasaan. Namun, komunikasi tidak selalu berlangsung harmonis, kesalahpahaman maupun konflik kerap muncul dalam interaksi sehari-hari. Salah satu bentuk komunikasi yang memiliki potensi kuat memicu konflik adalah ekspresi emosi marah. Setiap bahasa memiliki cara dan ciri yang khas dalam mengekspresikan emosi, termasuk bahasa Jepang. Jepang sering dipersepsikan sebagai masyarakat yang cenderung menyampaikan pesan secara implisit dan menahan ekspresi emosional secara langsung (Kraus et al. 2024). Namun, bukan berarti penutur bahasa Jepang tidak pernah mengekspresikan emosi terutama kemarahan mereka. Dalam situasi tertentu, bahasa Jepang justru menyediakan perangkat linguistik khusus untuk menandai luapan emosi negatif, salah satunya melalui penggunaan *kandōshi*.

Kandōshi merupakan kelas kata yang berfungsi menandai reaksi emosional atau sikap penutur, dan tidak dapat dianalisis secara sintaksis seperti kata lainnya (Kondoh dan Komori 2012). Secara khusus, terdapat *kandōshi kandō*, yakni interjeksi yang berfungsi sebagai seruan spontan penutur. *Kandōshi kandō* digunakan untuk mengekspresikan keterkejutan, kekesalan, kekecewaan, hingga kemarahan. Karena sifatnya yang spontan dan non-referensial, *kandōshi kandō* memiliki nilai pragmatis untuk menandai intensitas emosi (Yasu 1996). Contohnya antara lain *aa* 「ああ」, *ara* 「あら」, *waa* 「わあ」, *hee* 「へえ」, *nanda* 「なんだ」, *ahaha* 「あはは」, dan *fufufu* 「ふふふ」 (Yasu 1996), serta *maa* 「まあ」, *ee* 「ええ」, dan *yaa* 「やあ」 (Takanao 1984). Dengan demikian, *kandōshi kandō* dapat dipahami sebagai indikator linguistik yang memperkuat ekspresi marah dalam percakapan bahasa Jepang.

Fenomena tersebut berkaitan erat dengan kajian pragmatik, yakni cabang linguistik yang menelaah bahasa berdasarkan konteks, tujuan komunikasi, serta latar belakang penutur dan mitra tutur (Sukmawati dan Fatmawati 2023). Tindak tutur, sebagai bagian dari pragmatik, merupakan fenomena psikologis yang muncul ketika penutur menyesuaikan bahasa dengan situasi tertentu (Agustine dan Amir 2023). Tindak tutur, sebagai bagian dari pragmatik, berkaitan dengan cara penutur menyesuaikan bahasa dengan situasi tertentu (Pratama dan Utomo 2020). Melalui tindak tutur, penutur menyampaikan maksud dan sikap dengan memanfaatkan bentuk-bentuk linguistik yang sesuai konteks (Nurjanah, Fitriani, dan Effendi 2023). Dalam konteks emosi marah, penyesuaian ini tampak jelas pada pilihan interjeksi dan strategi tutur.

Fenomena ini menempatkan pembahasan pada ranah pragmatik, khususnya tindak tutur ekspresif marah. Dalam konteks kemarahan, tindak tutur ekspresif marah berfungsi mengungkapkan ketidakpuasan atau kejengkelan melalui ujaran, misalnya “Saya benar-benar kesal dengan keadaan ini!” (Yule 2006). Namun, bentuk linguistik saja tidak cukup untuk memahami maksud ujaran tersebut. Konteks memegang peran yang sangat menentukan. Konteks mencakup situasi, relasi sosial, intonasi, pilihan kata, hingga tujuan percakapan (Maujud dan Sultan 2019). Untuk memahami konteks dengan lebih komprehensif, analisis ini mengacu pada komponen konteks SPEAKING dari Hymes, yang meliputi *setting and scene*, *participants*, *ends*, *act sequence*, *key*, *instrumentalities*, *norms*, dan *genre* (Hymes 2013). Kerangka ini memungkinkan peneliti melihat bagaimana emosi marah dibangun melalui interaksi sosial serta perangkat linguistik, termasuk penggunaan *kandōshi kandō*.

Selain konteks komunikasi, struktur percakapan juga perlu untuk diperhatikan, khususnya melalui konsep rangkaian tutur. Rangkaian tutur dibedakan menjadi tiga bentuk utama, yaitu rangkaian tutur berantai (*chaining*), rangkaian tutur bergantung (*coupling*), dan rangkaian tutur melingkar (*embedding*). Rangkaian tutur berantai merupakan keterhubungan antar-ujaran yang berlangsung secara linear dari satu tuturan ke tuturan berikutnya. Rangkaian tutur bergantung menggambarkan hubungan antar-tuturan yang saling melengkapi atau memerlukan tuturan sebelumnya untuk membentuk makna lengkap. Sementara itu, rangkaian tutur melingkar memperlihatkan pola hubungan ujaran yang kembali merujuk pada tuturan terdahulu, sehingga membentuk struktur percakapan yang berulang atau tertutup (Sunarni 2008). Kerangka rangkaian tutur ini penting untuk melihat bagaimana *kandōshi kandō* muncul, bertaut, atau menguatkan ekspresi marah dalam alur interaksi, baik melalui kesinambungan dialog maupun reaksi emosional yang saling mempengaruhi. Dengan demikian, kerangka ini memungkinkan analisis yang tidak hanya mengidentifikasi *kandōshi kandō* secara bentuk, tetapi juga memetakan bagaimana interjeksi tersebut berkontribusi pada eskalasi konflik dan negosiasi kuasa dalam drama *The Queen of Villains*.

Meskipun penelitian tentang interjeksi dalam bahasa Jepang telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menyoroti fungsi *kandōshi kandō* sebagai penanda tindak tutur ekspresif marah masih terbatas. Penelitian Alvionita menunjukkan peran *kandōshi kandō* dalam membangun intensitas emosi pada anime *Angel Beats* (Alvionita dan Arfianty 2024), sementara Atsushi (2025) menyoroti penggunaannya dalam karakterisasi peran di musikal (Atsushi 2025). Ishikawa (2021) menekankan fungsi interjeksi dalam menandai spontanitas emosional pada naskah drama radio (Ishikawa 2021), sedangkan Hanazawa (2025) menyoroti peran interjeksi dalam pertunjukan Kabuki (Hanazawa 2025). Namun, penelitian yang secara khusus menelaah bagaimana *kandōshi kandō* digunakan untuk menandai tindak tutur ekspresif marah dalam drama kontemporer masih jarang ditemukan. Sejumlah penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada fungsi interjeksi dalam anime, drama radio, musikal, atau pertunjukan Kabuki. Sedangkan kajian yang menempatkan *kandōshi kandō* sebagai pusat analisis dalam media drama kontemporer masih jarang ditemukan. Selain itu, belum ada penelitian yang mengintegrasikan analisis *kandōshi kandō* dengan kerangka konteks komunikasi SPEAKING maupun dengan pola rangkaian tutur seperti *chaining*, *coupling*, dan *embedding*. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut melalui analisis mendalam terhadap penggunaan *kandōshi kandō* sebagai penanda tindak tutur ekspresif marah dalam drama Jepang kontemporer *The Queen of Villains*, sekaligus memeriksa fungsi pragmatiknya dalam konteks interaksi dan struktur percakapan secara lebih komprehensif. Melalui kombinasi teori SPEAKING dan konsep rangkaian tutur tersebut, penelitian ini menafsirkan fungsi *kandōshi kandō* dalam tindak tutur marah dengan memperhatikan kondisi sosial, tujuan komunikasi, urutan tindakan tutur, serta bagaimana setiap ujaran terhubung satu sama lain dalam dinamika percakapan.

Drama *The Queen of Villains* (2024), yang mengisahkan dunia gulat profesional perempuan (*joshi puroresu*) pada era 1980-an, menyuguhkan interaksi penuh ketegangan, konflik emosional, serta dialog yang natural (Collins 2024). Tokoh utamanya, Kaoru Matsumoto (Dump Matsumoto), digambarkan melalui perjalanan emosional yang kompleks, sehingga drama ini menjadi sumber data relevan untuk mengamati masalah utama, yaitu bagaimana *kandōshi kandō* secara sistematis menandai tindak tutur ekspresif marah dalam interaksi drama kontemporer, terutama terkait relasi kuasa dan struktur rangkaian tutur. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk serta fungsi *kandōshi kandō* yang digunakan untuk menandai tindak tutur ekspresif marah dalam drama *The Queen of Villains*. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana *kandōshi kandō* berperan dalam membentuk relasi kuasa antartokoh serta dalam membangun rangkaian tutur. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menempatkan *kandōshi kandō* sebagai perangkat linguistik sekaligus pragmatis dalam analisis tindak tutur ekspresif marah pada drama Jepang kontemporer. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memperkaya kajian pragmatik bahasa Jepang, khususnya mengenai hubungan antara bahasa, emosi, dan representasi sosial dalam media drama.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini adalah: (1) bagaimana bentuk-bentuk *kandōshi kandō* yang muncul sebagai penanda tindak tutur ekspresif marah dalam drama *The Queen of Villains*, (2) bagaimana fungsi pragmatis *kandōshi kandō* dalam mengonstruksi dan mengintensifkan ekspresi kemarahan, dan (3) bagaimana pola rangkaian tutur, meliputi *chaining*, *coupling*, dan *embedding* membentuk hubungan antarujaran sehingga memperjelas peran *kandōshi kandō* dalam dinamika percakapan. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk *kandōshi kandō* yang berfungsi sebagai penanda ekspresi marah, menjelaskan fungsi pragmatiknya dalam interaksi, serta menganalisis keterikatannya dengan struktur percakapan melalui pola rangkaian tutur untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai manifestasi kemarahan dalam bahasa Jepang.

METODE

Penelitian berjudul *Kandōshi Kandō* dalam Tindak Tutur Ekspresif Marah pada Drama *The Queen of Villains* ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah memahami secara mendalam bagaimana *kandōshi kandō* berfungsi dalam menyampaikan tindak tutur ekspresif marah dalam konteks drama Jepang. Desain kualitatif deskriptif digunakan karena penelitian ini menekankan pemaknaan ujaran secara kontekstual, terutama terkait bentuk linguistik, fungsi pragmatis, dan dinamika percakapan yang mengiringinya. Pendekatan ini

memungkinkan peneliti menggambarkan fenomena bahasa berdasarkan data alami tanpa manipulasi, sehingga sesuai dengan karakter objek kajian (Mahsun 2017).

Objek penelitian adalah tindak tutur ekspresif marah yang ditandai oleh *kandōshi kandō* dalam dialog antartokoh pada drama *The Queen of Villains*, sedangkan sumber data berupa transkrip percakapan yang diperoleh melalui penyimakan langsung dan pengecekan dengan transkrip resmi Netflix. Drama *The Queen of Villains* dipilih sebagai sumber data karena memiliki kepadatan tuturan yang mengekspresikan kemarahan, dialog yang disusun secara naturalistik sehingga mendekati penggunaan bahasa sehari-hari, serta kekayaan penggunaan *kandōshi kandō* yang muncul dalam berbagai situasi konflik antartokoh. Data dikumpulkan dengan metode simak dan catat, melalui tiga langkah: (1) menyimak drama untuk memahami konteks, (2) melakukan transkripsi dialog, dan (3) mengklasifikasikan tuturan yang mengandung *kandōshi kandō* yang juga disertai tindak tutur ekspresif marah berdasarkan bentuk, konteks, dan fungsi pragmatismenya. Yang dimaksud tindak tutur ekspresif marah dalam penelitian ini adalah tuturan yang secara konteks dan bentuk linguistik menunjukkan ketidakpuasan, kejengkelan, atau kemarahan, dan di dalamnya terdapat *kandōshi kandō* yang muncul di posisi awal ujaran. Hasil dari melakukan tiga langkah pengumpulan itu ditemukan data sejumlah 30 data tindak tutur ekspresif marah yang ditandai oleh munculnya *kandōshi kandō* di awal ujaran. Dari 30 data yang ditemukan, terdapat 6 jenis *kandōshi kandō* yang menjadi penanda munculnya tindak tutur ekspresif marah. Keenam data ini yang kemudian dianalisis, enam data dipilih agar mewakili masing-masing bentuk *kandōshi kandō* yang ditemukan (*haa*, *nanda*, *aa*, *ee*, *ou*, *fuu*) dan memperlihatkan variasi konteks serta fungsi pragmatis yang paling jelas. Pemilihan ini didasarkan pada dua pertimbangan. Pertama, keenam data tersebut dianggap representatif karena mencerminkan variasi utama bentuk *kandōshi kandō* yang muncul dalam drama serta menunjukkan pola penggunaan yang konsisten dalam menandai ekspresi marah. Kedua, pemilihan dilakukan melalui *purposive sampling*, yaitu memilih data yang tidak mengalami pengulangan bentuk, sehingga setiap data memberikan kontribusi analitis yang berbeda. Dengan demikian, keenam data tersebut mampu mewakili keseluruhan temuan tanpa redundansi dan memungkinkan analisis bentuk, konteks, fungsi pragmatis, serta pola rangkaian tutur dilakukan secara lebih mendalam dan terfokus.

Analisis data dilakukan dengan metode padan, yaitu padan referensial. Implementasi metode padan dilakukan melalui tiga tahap analitis yang lebih operasional. Pertama, pada tahap identifikasi bentuk, peneliti menggunakan padan referensial dengan teknik pilah unsur penentu (PUP) untuk menentukan jenis *kandōshi kandō* serta posisi munculnya dalam struktur ujaran. Kedua, pada tahap interpretasi fungsi, peneliti menerapkan padan pragmatis dengan menjadikan mitra tutur, respons, serta situasi interaksi sebagai penentu untuk menafsirkan fungsi ekspresif marah yang terkandung dalam tuturan. Ketiga, pada tahap pemetaan konteks, komponen konteks dianalisis menggunakan kerangka SPEAKING serta ditautkan dengan pola rangkaian tutur (*chaining*, *coupling*, *embedding*) untuk melihat hubungan antar-ujaran dan kontribusi *kandōshi kandō* dalam membentuk dinamika percakapan. Melalui tiga tahap ini, analisis dapat menjelaskan bagaimana bentuk, fungsi, dan konteks saling terkait dalam menghasilkan makna pragmatis dari *kandōshi kandō*. Hasil analisis disajikan menggunakan metode informal, dengan mengutip dialog yang relevan dan menjelaskan konteks situasi tutur serta fungsi ekspresif marah yang terkandung dalam *kandōshi kandō*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindak tutur ekspresif marah yang ditandai *kandōshi kandō* yang terdapat pada drama *The Queen of Villains* berjumlah 30 data. Dari keseluruhan data tersebut, ditemukan 6 jenis *kandōshi kandō* yang menyertai tindak tutur ekspresif marah, yaitu *haa* 「はあ」 sebanyak 5 data, *nanda* 「なんだ」 sebanyak 5 data, *aa* 「ああ」 sebanyak 15 data, *ou* 「おう」 sebanyak 2 data, *ee* 「ええ」 sebanyak 2 data, dan *fuu* 「フツ」 sebanyak 1 data. Dari keseluruhan data tersebut, kemudian peneliti menganalisis 6 data terpilih yang masing-masing mewakili satu jenis *kandōshi kandō* tersebut, untuk melihat bagaimana *kandōshi kandō* berfungsi dalam memperkuat ekspresi kemarahan para tokoh dalam drama *The Queen of Villains*.

Table No. 1
Data Tindak Tutur Ekspresi Marah dalam drama *The Queen of Villains*

No	Kandōshi	Jumlah Data	Fungsi Dominan
1	Haa 「はあ」	5	Protes – Penolakan sinis
2	Nanda 「なんだ」	5	Keterkejutan – Marah
3	Aa 「ああ」	15	Meremehkan
4	Ee 「ええ」	2	Marah – Kritik
5	Ou 「おう」	2	Larangan keras–Jengkel
6	Fuu 「フツ」	1	Kesal – Penghinaan

Kandōshi kandō berfungsi untuk mengekspresikan emosi penutur secara langsung, sehingga ujaran yang dihasilkan tidak hanya menyampaikan makna verbal, tetapi juga memperlihatkan sikap dan perasaan penutur terhadap mitra tutur maupun situasi yang dihadapi. Drama *The Queen of Villains* merupakan salah satu drama Jepang yang menampilkan dunia gulat profesional perempuan (*joshi puroresu*), dengan konflik yang sarat emosi dan persaingan antartokoh. Dialog yang digunakan dalam drama ini merepresentasikan bahasa sehari-hari masyarakat Jepang, termasuk berbagai ungkapan emosional yang khas. Dari dialog, intonasi suara, serta ekspresi wajah para tokoh, peneliti berusaha meneliti *kandōshi kandō* sebagai bagian dari wujud tindak tutur ekspresif marah. Analisis ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana *kandōshi kandō* memperkuat makna emosional dalam percakapan dan menjadi penanda linguistik penting dalam mengkaji tindak tutur ekspresif.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi Kandō Haa* 「はあ」

Situasi	: Toshikuni selaku pelatih memperingatkan Damp Matsumoto untuk bertarung dengan sungguh-sungguh dan memiliki tekad untuk menang.
香	: おい、ダンプ！てめえ、中途半端な試合すんじゃねえぞ。ぶっ殺すつもりで、行ってこい！
松本	: <u>はあ</u> ？いちいち、うるせえんだよ。
Toshikuni	: Oi, danpu! Temē, chūtohanpa na shiai sun janē zo. Bukkorosu tsumori de, itte koi!
Kaoru	: <u>Haa</u> ? Ichiichi, uruseendayo.
Toshikuni	: Hei, Dump! Sebaiknya kau bertarung dengan baik. Bertarunglah dengan niat membunuh! Ayo!
Kaoru	: <u>Apa</u> ? Jangan mengaturku!

Episode/Scene (1/02:45 – 02:59)

Konteks percakapan ini berlangsung di arena gulat saat Toshikuni memprovokasi Matsumoto agar bertarung lebih serius. Suasana tegang dan penuh sorakan memicu munculnya respons emosional. Matsumoto menolak provokasi tersebut dan menunjukkan bahwa ia tidak ingin diatur. Pada data ini, ujaran “*Haa? Ichiichi, uruseendayo*” menandai protes penolakan. Interjeksi *haa* 「はあ」 berfungsi sebagai penanda kejengkelan spontan terhadap tekanan dari lawan tutur.

Fungsi pragmatis utama tuturan ini adalah menolak perintah melalui respons langsung dan bernada keras. Penggunaan *haa* 「はあ」 juga menunjukkan perlawanan terhadap dominasi, karena Matsumoto/Kaoru menanggapi instruksi dari tokoh yang berstatus lebih tinggi. Dengan demikian, *haa* tidak hanya mengekspresikan emosi, tetapi juga menjadi perangkat linguistik untuk mengganggu struktur kuasa dalam interaksi.

Dalam kerangka SPEAKING, unsur *key*, *ends*, dan *norms* paling menonjol. *Key* ditandai oleh nada tinggi dan sinisme. *Ends* menunjukkan tujuan penolakan. *Norms* memperlihatkan bahwa agresi verbal dianggap wajar dalam konteks pertandingan.

Dari segi rangkaian tutur, data ini termasuk *coupling*. Respons Matsumoto sepenuhnya bergantung pada provokasi awal Toshikuni. Interjeksi *haa* muncul sebagai reaksi langsung sekaligus memperkuat eskalasi konflik. *Coupling* di sini bersifat *escalative*, karena respons tidak hanya mengikuti ujaran sebelumnya, tetapi juga menaikkan intensitas pertentangan.

Data ini menunjukkan bahwa *kandōshi kandō haa* 「はあ」 cenderung muncul ketika penutur berada dalam posisi menolak dominasi. Kemunculannya menandai resistensi terhadap hierarki dan memperlihatkan bagaimana interjeksi emosional dapat berfungsi untuk menegosiasi ulang relasi kuasa. Temuan ini memperluas kajian Hanazawa (2025) dan Ishikawa (2021) yang lebih berfokus pada spontanitas emosi, tetapi belum menyoroti dimensi relasi kuasa dalam penggunaan interjeksi.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi kandō Nanda* 「なんだ」

- Situasi : Satoko yang sangat marah karena mengetahui bahwa anak Goro (suaminya) dari perempuan lain memiliki nama yang sama seperti nama anak pertamanya.
- 愛子 : やめないよ！香が泣いちゃうじゃん！
- 里子 : 香？このろくでなし・・・なんで同じ名前・・・バカ吾郎！何なんだよ、あんた！何なんだよ！バカ吾郎！もうー！
- Aiko : *Yamenaiyo! Kaoru ga naichaujan!*
- Satoko : *Kaoru? Kono rokudenashi, nande onaji namae baka Gorou! Naninanda yo, anta! Naninanda yo! Baka Gorou! Mou*
- Aiko : Hei, berhenti! Kaoru bisa mulai menangis!
- Satoko : *Kaoru? Bajingan. Kenapa namanya sama? Dasar bajingan! Teganya kau! Dasar bajingan! Sialan!*

Episode/Scene (1/10:45 – 11:04)

Konteks percakapan ini berlangsung di rumah selingkuhan Goro ketika Satoko mengetahui bahwa anak hasil perselingkuhan suaminya memiliki nama yang sama dengan anak pertamanya. Situasi ini memicu ketegangan emosional yang kuat. Pada data ini, ujaran “*Kaoru? Kono rokudenashi. Nande onaji namae. Baka Gorō! Nannanda yo, anta! Nannanda yo!*” merepresentasikan tindak tutur ekspresif marah. *Kandōshi kandō nanda* 「なんだ」 berfungsi sebagai penanda keterkejutan, ketidakpercayaan, dan kemarahan spontan. Repetisi *nannandayo* memperkuat intensitas emosi dan menuntut pertanggungjawaban dari Goro.

Fungsi pragmatis utama tuturan ini adalah terkejut disertai kemarahan yang memuncak, karena Satoko mengecam tindakan Goro secara eksplisit. Selain itu, repetisi *nannandayo* menunjukkan upaya Satoko untuk menegaskan dominasi emosional dalam percakapan. Dengan demikian, *kandōshi kandō nanda* 「なんだ」 berbasis interogatif tidak hanya menandai ledakan emosi, tetapi juga berfungsi sebagai strategi linguistik untuk mengontrol interaksi dan menekan lawan tutur.

Dalam kerangka SPEAKING, unsur yang paling menentukan adalah *key*, *ends*, dan *norms*. *Key* tampak melalui nada tinggi dan repetisi yang mencerminkan kemarahan dan keterluakan. *Ends* menunjukkan tujuan Satoko untuk menyalahkan Goro dan menegaskan rasa dikhianatinya. *Norms* memperlihatkan bahwa pelanggaran kesantunan dapat diterima dalam konteks pertengkaran domestik yang bersifat privat dan sarat emosi.

Dari segi hubungan antar-ujaran, data ini merupakan *coupling*, karena kemarahan Satoko dipicu langsung oleh tuturan Aiko tentang nama anak tersebut. Repetisi *nannanda yo* membuat *coupling* ini bersifat intensifikatif dan eskalatif. Respons Satoko tidak hanya mengikuti pemicu sebelumnya, tetapi juga menaikkan tensi konflik melalui serangan verbal bertingkat.

Data ini juga memperlihatkan kecenderungan bahwa *kandōshi kandō* berbasis interogatif seperti *nanda* muncul pada situasi ketika penutur merasa dikhianati oleh pihak yang memiliki kedekatan emosional. *Kandōshi kandō nanda* 「なんだ」 dalam data ini juga berfungsi menilai, menghakimi, dan menuntut akuntabilitas moral dari lawan tutur. Temuan ini menyempurnakan kajian Hanazawa (2025), yang menekankan spontanitas emosi tetapi belum menguraikan dimensi evaluatif dan moral yang melekat dalam penggunaan *kandōshi kandō* pada relasi intim. Relasi kuasa dalam data ini menghadirkan dinamika yang berbeda, seharusnya bersifat setara secara sosial sebagai pasangan, namun dalam konteks pertengkaran ini Goro berada pada posisi subordinatif karena tindakannya yang melanggar norma moral. Hal ini membuat Satoko memegang otoritas emosional, sehingga penggunaan *nanda* berulang menjadi medium untuk menegaskan dominasi tersebut.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi kandō Aa* 「ああ」

- Situasi : Toshikuni yang mendengar tentang pergantian anggota dari aliansi jahat milik Kaoru merasa marah karena pergantiannya terjadi secara tiba-tiba dan tanpa konfirmasi.
- 香 : 心配ねえよ。極悪はこいつと続けるから
- 俊国 : ああ? 誰だっけ? お前。
- Kaoru : *Shinpainē yo. Gokuaku wa koitsu to tsudzukerukara*
- Toshikuni : Ā? *Daredakke? Omae.*
- Kaoru : Tenang saja. Kita melanjutkan tim bersama dia.
- Toshikuni : Hah? Kau siapa?

Episode/Scene (4/41:05 – 41:21)

Konteks percakapan berlangsung di ruang make up belakang aula, ketika Kaoru mengumumkan bahwa aliansi jahat *Gokuaku* akan dilanjutkan dengan anggota baru. Toshikuni, sebagai pelatih, merasa tersinggung karena keputusan tersebut diambil sepihak tanpa konfirmasi, sekaligus terkejut melihat wajah baru yang tidak dikenalnya. Tutaran “*Aa? Daredakke? Omae*” menandai tindak tutur ekspresif marah. *kandōshi kandō aa* 「ああ」 berfungsi sebagai seruan keterkejutan yang mengandung penolakan. Sementara “*Daredakke? Omae*” bukan pertanyaan yang sungguh meminta identitas, melainkan bentuk evaluatif yang merendahkan anggota baru dan menolak keberadaannya.

Fungsi pragmatis utama tuturan ini adalah protes, penolakan, dan penghinaan ringan dan yang menegaskan bahwa Toshikuni merasa berhak menentukan legitimasi anggota tim. Dengan demikian, penggunaan *aa* 「ああ」 tidak hanya mengekspresikan emosi spontan, tetapi juga menjadi strategi linguistik untuk mempertahankan otoritas pelatih. Jika dikaitkan dengan teori SPEAKING, aspek Act dan Norms paling menonjol, urutan tutur memperlihatkan ketegangan yang meningkat setelah pengumuman Kaoru, sementara norma hierarki memperkuat hak Toshikuni untuk memprotes.

Jika ditinjau dari pola hubungan antar-ujaran, tuturan Toshikuni ini termasuk dalam rangkaian tutur bergantung (*coupling*). Hal ini karena ujaran Toshikuni muncul sebagai respons langsung terhadap pernyataan Kaoru yang dengan percaya diri memperkenalkan tim barunya. Tanpa adanya tuturan Kaoru, ekspresi marah dan penolakan Toshikuni tidak memiliki pemicu. Dengan demikian, *kandōshi kandō aa* 「ああ」 sebagai penanda emosional marah di awal tuturan memperkuat sifat responsif dan bergantung pada ujaran lawan bicara. Dari perspektif relasi kuasa, penggunaan *aa* 「ああ」 di posisi awal tuturan menunjukkan dominasi pelatih terhadap anggota baru. Interjeksi semacam ini dalam data lain cenderung muncul dari penutur berstatus lebih tinggi, sehingga menemukan pola konsisten antara status sosial dan bentuk emosional yang digunakan.

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *kandōshi kandō* bernilai marah sering muncul dalam konteks asimetri kekuasaan, tetapi data ini menambah nuansa baru, yaitu bagaimana *kandōshi kandō aa* 「ああ」 digunakan bukan hanya untuk menandai kemarahan, melainkan juga sebagai strategi mempertahankan otoritas dalam situasi keputusan sepihak.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi kandō Ee* 「ええ」

- Situasi : Kunimatsu sebagai salah satu pelatih gulat pro sangat marah dengan pernyataan Asuka yang mengatakan bahwa Crush terbaik diantara yang lain dan banyak menarik minat penonton.
- 飛鳥 : 今全女で客呼んでんのクラッシュですよ!
- 国松 : ええ? てめえらがいくら人気あったってな、相手いねえとプロレスになんねえじゃねえかよ!
- Asuka : *Ima zenjo de kyaku yonde n no kurasshudesu yo!*
- Kunimatsu : Ē? *Temēra ga ikura ninki attattena, aite inēto puroresu ni nannē janē kayo!*
- Asuka : Kini Crush yang menarik penonton.
- Kunimatsu : Heh, kau mungkin populer, tapi ini bukan gulat pro jika tak ada lawan!

Episode/Scene (5/49:15 – 49:35)

Konteks percakapan ini terjadi di ruang ganti ketika muncul keributan antar-pegulat. Pernyataan Asuka yang mengklaim bahwa Crush adalah tim terbaik memicu kemarahan Kunimatsu yang merupakan pelatih senior, karena dianggap meremehkan pegulat lain dan menyederhanakan prinsip kompetisi dalam gulat pro. Dalam data ini, *kandōshi kandō ee* 「ええ」 menandai luapan kejengkelan yang muncul seketika. Bentuk sapaan kasar *temēra* 「てめえら」 memperlihatkan relasi kuasa yang timpang, Kunimatsu menegaskan dominasinya sebagai pelatih sekaligus menolak klaim Asuka. Fungsi pragmatis *kandōshi kandō ee* 「ええ」 pada data ini adalah marah berupa kritik atau protes keras terhadap klaim berlebihan Asuka. Seruan *ee* 「ええ」 memperkuat posisi oposisi dan menandai bahwa ia menganggap pernyataan tersebut melewati batas norma profesional. Dengan menegaskan bahwa gulat tidak terjadi tanpa lawan, Kunimatsu mengoreksi fokus berlebihan pada popularitas dan mengembalikan orientasi pada esensi kompetisi.

Dalam kerangka SPEAKING, aspek *act* dan *norms* paling menonjol. Urutan tindak tutur menunjukkan peningkatan tensi setelah Asuka menonjolkan superioritas timnya, sedangkan norma hierarki pelatih–murid memberikan legitimasi pragmatis bagi Kunimatsu untuk menggunakan bahasa keras sebagai bentuk koreksi.

Jika dilihat dari pola hubungan antar-ujaran, tuturan Kunimatsu ini termasuk dalam rangkaian tutur bergantung (*coupling*). Hal ini karena kemunculan ekspresif marah tersebut sepenuhnya dipicu oleh tuturan Asuka yang menyombongkan popularitas timnya. Tanpa ujaran Asuka sebelumnya, seruan emosional *ee* 「ええ」 dan kritik keras Kunimatsu tidak akan relevan. Dengan demikian, *kandōshi kandō ee* 「ええ」 menjadi indikator linguistik utama luapan emosi yang sekaligus menandai sifat responsif dan bergantung pada ujaran lawan bicara. Tidak seperti konteks lain di mana *kandōshi kandō* muncul sebagai penanda kejutan netral atau frustrasi ringan, pada data marah seperti ini *ee* 「ええ」 berfungsi secara lebih intens sebagai perangkat evaluatif yang memperkuat oposisi terhadap lawan tutur.

Temuan ini menyempurnakan kajian Hanazawa (2025), yang menyoroti spontanitas emosi dalam penggunaan *kandōshi kandō*. Dalam penelitian ini diketahui *kandōshi kandō ee* 「ええ」 juga berfungsi sebagai penanda evaluatif yang memuat kritik, oposisi, dan pemulihan norma profesional. Analisis ini memperluas pandangan sebelumnya dengan menegaskan bahwa *kandōshi kandō ee* 「ええ」 bukan hanya ekspresi afektif, tetapi juga alat pragmatis untuk menegaskan kuasa, mengatur norma, dan merespons secara argumentatif terhadap ujaran yang dianggap melampaui batas.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi kandō Ou* 「おう」

Situasi	: Toshikuni yang berkunjung ke rumah Takashi melihat mobil baru milik Takashi dan mengejeknya dan dia juga menyentuh mobil itu dengan tas yang dibawanya dengan sedikit mengetuk bagian mobil. Takashi yang melihatnya merasa tidak terima.
俊国	: ハハッ・・・またガソリン食うしか 能がねえような車買ったのか
高司	: ガキには、アメリカ車のよさが分からねえんだよ。おう、触んなよ。触んなよ。
Toshikuni	: Haha... mata gasorin kuu shika nō ga nee yō na kuruma katta no ka.
Takashi	: Gaki ni wa, Amerika-sha no yosa ga wakaranēnda yo. <u>ou</u> , sawan na yo. Sawan na.
Toshikuni	: Hahaha, Kau membeli mobil yang boros bensin lagi?
Takashi	: Anak kecil tak akan mengerti bagusnya mobil Amerika. <u>Hei</u> , jangan sentuh!

Episode/Scene (3/51:20 – 51:29)

Konteks percakapan ini terjadi di rumah Takashi ketika Toshikuni melihat mobil baru milik Takashi. Alih-alih memuji, Toshikuni malah mengejek mobil tersebut. Ejekan ini memicu kemarahan Takashi, terutama setelah Toshikuni menyentuh mobil tersebut tanpa izin. *Kandōshi kandō ou* 「おう」 berfungsi sebagai seruan emosional yang menandai ledakan kejengkelan saat melihat mobilnya disentuh. Fungsi pragmatis *kandōshi kandō ou* 「おう」 menunjukkan larangan keras yang disertai kejengkelan.

Dalam kerangka SPEAKING, aspek *norms* dan *instrumentalities* tampak paling menonjol, norma interaksi antara dua laki-laki dewasa dengan relasi pertemanan yang akrab memungkinkan penggunaan bahasa kasar tanpa kehilangan koherensi sosial, sedangkan pilihan bentuk larangan langsung memperlihatkan instrumen bahasa yang dipakai untuk menegaskan batas kepemilikan.

Jika dilihat dari pola hubungan antar-ujaran, tuturan Takashi termasuk dalam rangkaian tutur bergantung (*coupling*). Hal ini karena ujaran marah Takashi sepenuhnya merupakan respons atas ejekan Toshikuni mengenai mobilnya. Seruan emosional *ou* 「おう」 serta larangan berulang *sawan na o* 「触んなよ」 tidak akan muncul tanpa adanya provokasi dari lawan bicara. Dengan demikian, *kandōshi kandō* dalam tuturan ini menandai sifat responsif, reaktif, dan bergantung pada ujaran sebelumnya. Pada pasangan setara seperti Takashi dan Toshikuni, *kandōshi kandō ou* 「おう」 digunakan untuk mempertahankan wilayah pribadi dan kehormatan, bukan untuk menunjukkan superioritas struktural.

Analisis pada data ini melengkapi penelitian sebelumnya yang umumnya memfokuskan *kandōshi kandō ou* 「おう」 sebagai penanda luapan emosi spontan, dengan menunjukkan bahwa bentuk ini juga bekerja sebagai penanda batas kepemilikan dan alat regulasi sosial dalam interaksi antar-teman sebaya. Temuan ini memperluas kajian terdahulu dengan menegaskan bahwa *ou* tidak hanya mengekspresikan kemarahan, tetapi juga menjalankan fungsi pragmatis evaluatif, yaitu menjaga harga diri, mempertahankan wilayah pribadi, dan merespons pelanggaran norma secara langsung.

Tindak Tutur Ekspresif Marah yang Ditandai oleh *Kandōshi kandō Fuu* 「フツ」

Situasi	: Kaoru mengejek Chigusa ketika sedang bertanding dengan menjulurkan lidahnya, Chigusa merasa marah karena menganggap itu merupakan sebuah penghinaan.
香	: へえ〜っ!
千種	: <u>フツ</u> ・・・てめえ、ふじゃけんなおら!
Kaoru	: <i>Hē</i> ~!
Chigusa	: <u>Fu</u> ~ <i>temē</i> , <i>Fujakennaora!</i>
Kaoru	: Wleeee!
Chigusa	: <u>Huft</u> , Sialan kau. Berhenti main-main!

Episode/Scene (5/22:32 – 22:36)

Konteks percakapan berlangsung di arena pertandingan ketika Kaoru mengejek Chigusa dengan gestur menjulurkan lidah. Ejekan nonverbal ini dianggap sebagai penghinaan sehingga memicu kemarahan Chigusa. Kaoru berperan sebagai penutur yang memulai provokasi, sedangkan Chigusa merespons dengan teguran keras untuk menolak perlakuan tersebut.

Fungsi pragmatis *kandōshi kandō Fu* 「フツ」 adalah protes terhadap tindakan melecehkan, penolakan atas sikap tidak serius Kaoru, penghinaan balik melalui sapaan kasar *temē*, serta penegasan dominasi dalam konteks pertandingan dengan larangan langsung *fujakenna*. Berdasarkan model SPEAKING, aspek Acts dan Norms menjadi yang paling menonjol, sebagai pegulat senior, Chigusa terikat pada norma profesionalitas yang menuntut keseriusan di arena, sehingga ejekan Kaoru melanggar ekspektasi interaksi kompetitif.

Jika dilihat dari pola hubungan antar-ujaran, tuturan Chigusa termasuk ke dalam rangkaian tutur bergantung (*coupling*). Hal ini karena ujaran marah Chigusa sepenuhnya dipicu oleh ejekan Kaoru sebelumnya *Hē*! 「へえ〜っ!」 yang berarti “wleeee”. Dengan kata lain, *kandōshi kandō Fu* 「フツ」 serta larangan *fujakenna* 「ふじゃけん」 tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan respons langsung terhadap provokasi lawan tutur. Bentuk *kandōshi* seperti *Fu* cenderung muncul pada relasi kuasa horizontal antara dua pegulat senior yang statusnya relatif seimbang.

Analisis ini melengkapi penelitian sebelumnya yang umumnya membahas *kandōshi* seperti *Fu* 「フツ」 sebagai penanda sikap meremehkan atau ketidaksenangan ringan. Temuan ini memperluasnya dengan menunjukkan bahwa dalam konteks konflik kompetitif, *kandōshi kandō Fu* 「フツ」 juga berfungsi sebagai penanda pragmatis emosi marah yang bersifat evaluatif, yakni protes terhadap penghinaan, penolakan atas sikap tidak profesional, serta penegasan dominasi.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil ini memperlihatkan beberapa kesamaan sekaligus perbedaan. Sejalan dengan Alvionita, *kandōshi* tetap berfungsi sebagai penanda intensitas emosi, tetapi dalam drama realistik fungsinya lebih terarah pada negosiasi otoritas. Dibandingkan Atsushi dan Ishikawa, data ini menunjukkan fungsi pragmatis yang lebih kuat dalam konflik interpersonal daripada sekadar ekspresi afektif seperti pada drama radio atau musikal. Sementara itu, berbeda dari pola stilistik Kabuki dalam temuan Hanazawa, *kandōshi* pada data ini muncul lebih natural dan mengikuti dinamika relasi kuasa aktor. Dengan demikian, penelitian ini menyempurnakan kajian terdahulu dengan menunjukkan bahwa *kandōshi kandō* dalam konteks marah memiliki fungsi sistematis yang berkaitan erat dengan struktur kuasa, kategori tindak tutur, dan pola responsif antar-ujaran.

Analisis keenam data representatif menunjukkan bahwa seluruh *kandōshi kandō* muncul di posisi awal tuturan sebagai pemicu emosional. *Kandōshi kandō* yang muncul *haa* 「はあ」, *nanda* 「なんだ」, *aa* 「ああ」, *ee* 「ええっ」, *ou* 「おう」, dan *fuu* 「フツ」. Secara fungsi, *haa* menandai penolakan sinis, *nanda* menunjukkan keterkejutan bercampur kemarahan, *aa* menegaskan sikap meremehkan, *ee* menandai keterkejutan marah sekaligus kritik, *ou* menunjukkan larangan keras disertai kejengkelan, dan *fuu* meluapkan rasa kesal dan penghinaan. Keenamnya mengisi kategori fungsi pragmatis berupa protes, penolakan, koreksi, penghinaan, dan penegasan dominasi. Distribusi konteks menunjukkan bahwa bentuk seperti *aa* dan *ee* lebih sering muncul pada tokoh yang memiliki posisi sosial lebih tinggi, sementara *nanda* dan *ou* banyak dipakai pada relasi setara atau akrab. Pada seluruh data, hubungan antar-ujaran membentuk pola *coupling*, karena kemarahan muncul sebagai reaksi langsung terhadap pemicu seperti ejekan, hinaan, atau klaim yang dianggap meremehkan. Pola ini menunjukkan bahwa *kandōshi kandō* bukan hanya unsur emosional, tetapi juga instrumen strategis yang mengatur relasi sosial dan mengelola konflik. Dominasi pola *coupling* memperlihatkan bahwa *kandōshi kandō* bekerja sebagai respon cepat yang meningkatkan intensitas pertentangan, berbeda dari pola rantai (*chaining*) atau *embedding* yang minim ditemukan. Pola ini menunjukkan bahwa *kandōshi kandō* berfungsi sebagai perangkat strategis untuk mengescalasi konflik dan menegosiasikan relasi kuasa, alih-alih sekadar penanda emosi spontan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *kandōshi kandō* memiliki peran penting dalam menandai tindak tutur ekspresif marah pada drama *The Queen of Villains*. Penelitian mengidentifikasi enam bentuk *kandōshi kandō* (*haa*, *nanda*, *aa*, *ee*, *ou*, *fuu*) yang masing-masing mengkodekan nuansa marah spesifik, seperti penolakan sinis, keterkejutan marah, sikap meremehkan, kritik emosional, larangan keras, serta penghinaan atau kekesalan. Keseluruhan data juga menunjukkan rangkaian tutur bergantung (*coupling*), temuan ini menegaskan bahwa bentuk, fungsi pragmatis, dan konteks *kandōshi kandō* selalu terikat pada kondisi percakapan sebelumnya.

Meskipun memberikan gambaran rinci mengenai fungsi *kandōshi kandō* dalam ekspresi marah, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Data hanya berasal dari satu drama, sehingga belum merepresentasikan variasi penggunaan dalam genre atau medium lain. Analisis juga berfokus pada aspek verbal tanpa mengintegrasikan unsur prosodi dan gestur yang dapat memperkaya interpretasi emosi. Selain itu, penelitian ini menitikberatkan pada tindak tutur marah saja, sehingga spektrum fungsi *kandōshi kandō* di luar konteks konflik belum tergambar secara menyeluruh.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperluas objek dan genre data sekaligus membandingkan *kandōshi kandō* pada tindak tutur ekspresif lain untuk melihat konsistensi fungsi dan konteks kemunculannya. Kajian juga dapat mengintegrasikan unsur multimodal, seperti prosodi, intonasi, dan gestur untuk menangkap realisasi emosi secara lebih utuh, serta membuka kemungkinan studi lintas bahasa mengenai interjeksi emosional. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting berupa pemetaan fungsi *kandōshi kandō* secara khusus dalam tindak tutur marah serta penegasan bahwa pola *coupling* merupakan ciri dominan dalam interaksi konflik. Selain itu, temuan dalam penelitian ini memperkuat posisi *kandōshi kandō* sebagai penanda strategis dalam analisis pragmatik bahasa Jepang, khususnya untuk membaca dinamika konflik dan relasi kuasa dalam media drama.

REFERENSI

- Agustine, Vini Nayaka, dan Amril Amir. 2023. "Tindak Tutur Ekspresif dalam Novel Rindu yang Baik untuk Kisah yang Pelik Karya Boy Candra." *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* 10 (1): 1. <https://doi.org/10.30595/mtf.v10i1.17152>.
- Alvionita, Tasya, dan Rani Arfianty. 2024. "Analysis of the Use of Kandoushi Type Kandou in Angel Beats TALENTA Conference Series Analysis of the Use of Kandoushi Type Kandou in Angel Beats Animation" 7 (3). <https://doi.org/10.32734/lwsa.v7i3.2117>.
- Atsushi, Takada. 2025. "Myūjīkaru nanbā ni okeru yakuwarigo kenkyū — kandōshi ni chūmoku shite —." *Ronkyuu Nihon Bungaku* 121: 55–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.34382/0002001725>.
- Collins, Sean T. 2024. "Stream It Or Skip It: 'The Queen of Villains' on Netflix, a Body-Slamming Biopic Series About the Scariest Woman in Japanese Wrestling." *Decider.com*. 2024. https://decider.com/2024/09/23/the-queen-of-villains-netflix-review/?utm_source=chatgpt.com.
- Hanazawa, Kanichi. 2025. "An Interjection in the Script of Kabuki 'Godairiki-Koino-Fujime.'" *Kyoritsu Riview*, 35–57. <https://doi.org/10.2197/ipsjip.25.311>.
- Hymes, Dell. 2013. *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*. London: Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315888835>.
- Ishikawa, So. 2021. "Notes on the Way of Describing Interjections in Japanese (2) -With Reference to Radio Drama Scripts from the End of Taisho Period to Showa 30-." *komajo.repository*, no. 2: 45–57. <https://doi.org/10.18998/00001416>.
- Kondoh, Atsuko, dan Kazuko Komori. 2012. *Kenkyusha Nihongo Kyouiku Jiten*. Japan: Kenkyusha.
- Kraus, Brian, Kongmeng Liew, Shinobu Kitayama, dan Yukiko Uchida. 2024. "The impact of culture on emotion suppression: Insights from an electrophysiological study of emotion regulation in Japan." *Biological Psychology*, no. 187. <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2024.108767>.
- Mahsun. 2017. *Metode Penelitian Bahasa. Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sunan Ampel Surabaya*. [http://eprints.unram.ac.id/29724/1/KUM C2. Buku Metode Penelitian Bahasa.pdf](http://eprints.unram.ac.id/29724/1/KUM%20C2.%20Buku%20Metode%20Penelitian%20Bahasa.pdf).
- Maujud, Fathul, dan Sultan. 2019. *Pragmatik: Teori dan Analisis Makna Konteks dalam Bahasa*. Diedit oleh Muhamad Nurman. 1 ed. Mataram: Sanabil.
- Nurjanah, Lilik, Yessi Fitriani, dan Darwin Effendi. 2023. "Tindak Tutur Ekspresif Berkomentar Di Dalam Postingan Instagram Najwa Shihab Mengenai "Indonesia Surga Para Pengabdian Psikopat."" *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 13 (2): 110–24. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i2.12145>.
- Pratama, Risang Krista, dan Asep Purwo Yudi Utomo. 2020. "Analisis Tindak Tutur Ekspresif dalam Wacana Stand Up Comedy Indonesia Sesi 3 Babe Cabita di Kompas TV." *Scientific Journal of Language, Literature, and Learning* 6 (4).
- Sukmawati, Rina, dan Fatmawati. 2023. "Tindak Tutur Ekspresif Warganet dalam Akun Instagram @Kompascom 'PKS Deklarasi Anies Baswedan sebagai Bakal Calon Presiden 2024.'" *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 9 (1): 653–65. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i1.2557>.
- Sunarni, Nani. 2008. "Tindak Tutur Penolakan dalam Bahasa Jepang (Suatu Kajian Pragmatik)." Universitas Negeri Surabaya.
- Takanao, Terada. 1984. *Chuugakusei no Kokubunpou*. Tokyo: Shoryudo.

Yasu, Namatame. 1996. *Nihongo Kyoshi no tame no Gendai Nihongo Hyogen Buntan*. Jepang: Kabushiki Kaisha Honjinsha.

Yule, George. 2006. *Pragmatics*. Oxford: Oxford University Press.