

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Interjeksi bahasa Jepang dan analisis menggunakan teori MSA pada interjeksi sebelumnya sudah banyak dilakukan. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut akan dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu penelitian terhadap interjeksi bahasa Jepang dan penelitian terhadap interjeksi yang menggunakan teori MSA.

Kelompok penelitian pertama adalah penelitian interjeksi bahasa Jepang (Fauzah dkk., 2022; Lia & Yuni, 2024; Putri & Nurhayati, 2024; Setiawan & Dewandono, 2024; Shalika & Mulyadi, 2019; Surjadi & Aryanto, 2022; Tresnasari dkk., 2022; Yasin dkk., 2022). Penelitian-penelitian tersebut merupakan penelitian semantik, pragmatik, dan fonologi menggunakan teori struktural.

Penelitian pertama pada kelompok ini dari Fauzah dkk. (2022) yang melakukan penelitian dengan kajian semantik pada interjeksi yang terdapat dalam anime *Sin'geki no Kyojin*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis, makna, dan fungsi interjeksi. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 3 jenis interjeksi. Lalu, interjeksi dengan jenis yang sama dapat memiliki makna dan fungsi yang berbeda berdasarkan percakapan yang dilakukan.

Penelitian Fauzah dkk. (2022) menemukan tiga interjeksi yang merupakan interjeksi emotif, yaitu *o'*, *ee* dan *yatta*. Interjeksi *o'* dan *ee* disebutkan sama-sama digunakan saat terkejut. Penulis menjelaskan bahwa interjeksi *o'* digunakan untuk

keterkejutan terhadap hal yang tidak terduga sementara interjeksi *ee* digunakan untuk keterkejutan terhadap sesuatu di luar dugaan. Berdasarkan hal ini, deskripsi keduanya masih bersifat umum dan belum spesifik.

Penelitian berikutnya oleh Lia & Yuni (2024) bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi dan penggunaan interjeksi emosi pada kanal YouTube *Naka Risaa Desu*. Penelitian ini menggunakan kajian sosiolinguistik untuk mengetahui tingkat status, keakraban, maupun formalitas penggunaan interjeksi. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 50 data interjeksi emosi. Terdapat beberapa penggunaan interjeksi emosi seperti keakraban, relasi sosial, dan anggota grup.

Penelitian Lia & Yuni (2024) menemukan 3 interjeksi yang termasuk ke dalam interjeksi emotif, yaitu *e*, *ee*, dan *nani*. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa ketiga interjeksi tersebut adalah interjeksi yang mengungkapkan rasa keterkejutan. Berdasarkan hal ini, perbedaan antara 3 interjeksi tersebut masih belum dijelaskan dalam penelitian tersebut.

Berikutnya, Putri & Nurhayati (2024) melakukan penelitian berupa analisis penggunaan interjeksi dalam *game* Genshin Impact. Penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan, makna dan tipe interjeksi dalam bahasa Jepang. Berdasarkan hasil analisis, terdapat 109 data yang diklasifikasikan menjadi 6 tipe interjeksi.

Penelitian Putri & Nurhayati (2024) menemukan beberapa interjeksi emotif seperti *e*, *e'*, *ara* dan *are*. Interjeksi-interjeksi tersebut termasuk dalam tipe *igaikan* atau rasa terkejut. Namun demikian perbedaan dalam aspek makna dan

penggunaannya belum dijelaskan dalam penelitian tersebut. Sehingga tujuan untuk menjelaskannya kepada pemelajar yang tidak memahaminya belum maksimal.

Setiawan & Dewandono (2024) melakukan penelitian terhadap interjeksi yang mengekspresikan emosi heran dan terkejut dalam komik *Jujutsu Kaisen* volume 21-25 karya Gege Akutami. Penelitian tersebut bertujuan untuk memahami penggunaan dan makna interjeksi. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan 59 interjeksi dan 11 di antaranya dilakukan analisis lebih dalam.

Penelitian Setiawan & Dewandono (2024) menemukan interjeksi keterkejutan yang disebutkan mirip satu dengan lainnya, yaitu interjeksi *a* dan *aa*. Meskipun demikian, perbedaan antara keduanya dijelaskan sebatas bahwa *aa* memiliki vokal ganda dibandingkan *a*. Dengan demikian, masih terdapat ruang untuk penelitian lebih lanjut mengenai perbedaannya di luar sekedar vokal ganda.

Berikutnya Shalika & Mulyadi (2019) melakukan penelitian terhadap interjeksi kognitif dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Penelitian tersebut bertujuan mengungkapkan bentuk dan makna dari interjeksi kognitif dalam bahasa Indonesia dan Jepang. Penelitian tersebut menemukan 9 interjeksi kognitif bahasa Indonesia dan 8 interjeksi kognitif dalam bahasa Jepang.

Penelitian Shalika & Mulyadi (2019) sudah membedakan beberapa interjeksi dengan makna yang tidak mirip. Namun, untuk interjeksi dengan makna mirip seperti interjeksi *aa* dan *eeto* yang merupakan ekspresi berpikir belum dapat dijelaskan dengan baik. Berdasarkan hal ini masih terdapat pembahasan yang tersisa mengenai perbedaan antar interjeksi tersebut.

Interjeksi yang digunakan pada turnamen merupakan penelitian oleh Surjadi & Aryanto (2022). Penelitian ini merupakan penelitian dengan ancangan pragmatik untuk membahas interjeksi yang digunakan oleh komentator Turnamen E-sports bernama Identity V. Hasil analisis menunjukkan, penggunaan interjeksi paling banyak adalah saat menghadapi situasi baru sejumlah 12. Selain itu, 11 penggunaan lainnya digunakan untuk memanggil perhatian, menyatakan respons atas pernyataan, menyatakan pemahaman, menyatakan pernyataan setuju, mengungkapkan rasa mendalam, teringat akan sesuatu, mengungkapkan keterkejutan dan terkesan, menyatakan ketidaksetujuan, menarik pernyataan kembali, mencari jawaban, dan salam.

Penelitian Surjadi & Aryanto (2022) menemukan interjeksi emotif yang menyatakan keterkejutan seperti *iya* dan *uoo*. Namun, sama seperti penelitian-penelitian sebelumnya, perbedaan antar interjeksi tersebut masih belum dijelaskan dengan baik. Keduanya sama-sama dideskripsikan sebatas sebagai interjeksi terkejut.

Interjeksi yang digunakan dalam anime merupakan penelitian oleh Tresnasari dkk. (2022) dalam *Tensei Sitara Slime Datta Ken Anime Chapter 1-5*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *kandôsi* serta padanannya di bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat 30 data yang dibagi menjadi 4 klasifikasi.

Penelitian Tresnasari dkk. (2022) mendeskripsikan penggunaan interjeksi berdasarkan situasinya. Beberapa interjeksi yang menyatakan keterkejutan

memiliki situasi yang sama seperti *a* dan *hee* yang sama-sama digunakan dalam situasi ‘aku terkejut melihat sesuatu yang tidak terduga’. Sehingga masih terdapat ruang untuk penelitian lebih lanjut, agar perbedaan antar interjeksi yang mirip tersebut dapat diketahui.

Penelitian interjeksi bahasa Jepang dengan pembandingan bahasa Indonesia juga dilakukan oleh Yasin dkk. (2022). Penggunaan interjeksi emotif bahasa Jepang serta persamaan dan perbedaannya dalam Indonesia merupakan fokus dari penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan, ekspresi kepuasan, kagum, terganggu, kebingungan, dan cemas merupakan kesamaan makna antara interjeksi emotif bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Penelitian Yasin dkk. (2022) menemukan beberapa interjeksi emotif seperti *o* dan *oo*. Namun, penjelasan mengenai keduanya masih terbatas pada deskripsi bahwa kedua interjeksi tersebut menyatakan keterkejutan. Dengan demikian masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk dapat memahami kedua interjeksi tersebut dengan lebih baik.

Belum adanya penjelasan terkait perbedaan antara interjeksi dengan penggunaan yang sama pada penelitian-penelitian tersebut mengakibatkan pembaca seperti pemelajar bahasa Jepang belum mendapatkan penjelasan yang lebih mendalam dibandingkan yang sudah ada di kamus-kamus pada umumnya. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan teori MSA untuk dapat menjelaskan perbedaan interjeksi emotif bahasa Jepang secara jelas dan sederhana seperti yang sudah dilakukan oleh Hasibuan dkk. (2024), Levisen (2019), Lumbantoruan dkk.

(2020), Mulyadi dkk. (2024), Sakaba (2020), Thompson (2019), Viorica (2022) pada bahasa-bahasa lain.

Penelitian pertama dalam kelompok ini adalah oleh Hasibuan dkk. (2024) yang bertujuan dalam mengategorisasikan interjeksi di bahasa Batak Angkola menggunakan teori MSA. Dari hasil penelitian, interjeksi bahasa Batak Angkola dapat dibagi menjadi tiga yaitu kognitif, volitif dan emotif. Kognitif dibagi menjadi 5 kategori, volitif 5 kategori, dan emotif 4 kategori.

Penelitian Hasibuan dkk. (2024) dan penelitian ini memiliki perbedaan yaitu penelitian ini berfokus pada klasifikasi interjeksi yang termasuk ke dalam interjeksi emotif, sementara Hasibuan dkk. (2024) melakukan klasifikasi terhadap seluruh interjeksi dalam bahasa Batak Angkola

Berikutnya, Levisen (2019) membahas interjeksi tertawa dalam bahasa Denmark. Penelitian ini mengusulkan tipe interjeksi baru yang penting dan belum dipertimbangkan dalam penelitian-penelitian interjeksi lintas bahasa berupa ‘interjeksi tertawa’ (seperti *haha* dalam bahasa Inggris). Interjeksi tertawa dalam bahasa Denmark *tøhø* dan *hæhæ* juga dianalisis melalui dua pendekatan analisis makna, yaitu kombinasi dari leksikal semantik dan linguistik antropologi dengan teori MSA untuk menyusun eksplikasinya.

Perbedaan penelitian Levisen (2019) dengan penelitian ini adalah penelitian ini tidak berusaha untuk mengusulkan tipe baru pada interjeksi melainkan klasifikasi dan menjelaskan makna yang terdapat pada interjeksi emotif dalam

bahasa Jepang. Selain itu penelitian Levisen (2019) berfokus pada penggunaan interjeksi dalam ranah politik.

Penelitian interjeksi pada bahasa lokal di Indonesia juga dilakukan oleh Lumbantoruan dkk. (2024) yang bertujuan membagi interjeksi volitif bahasa Batak Toba menjadi beberapa jenis yaitu permintaan diam, permintaan pergi, pemanggilan hewan, permintaan melakukan sesuatu, penghentian seseorang, penyampaian informasi, penarik perhatian, dan permintaan pengulangan tindakan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Lumbantoruan dkk. (2024) adalah pada objek penelitian, penelitian ini memiliki objek berupa interjeksi emotif dalam bahasa Jepang sementara penelitian Lumbantoruan dkk. (2024) memiliki objek interjeksi volitif bahasa Batak Toba.

Penelitian berikutnya oleh Mulyadi dkk. (2024) bertujuan menganalisis interjeksi emotif pada bahasa Asahan Melayu untuk mengetahui tipe semantik serta maknanya. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat dua tipe utama emosi dan sensasi pada interjeksi emotif bahasa Asahan Melayu. Tipe mosi memiliki sub tipe kagum, cinta, takut, marah, dan ragu. Sementara itu, tipe sensasi memiliki sub tipe mulut dan badan. Predikat mental 'pikir', 'tahu', 'ingin', 'rasa' serta elemen waktu 'sekarang' merupakan penyusun dari makna interjeksi emotif bahasa Asahan Melayu.

Perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada metode pengumpulan data. Mulyadi dkk. (2024) melakukan pengumpulan data dengan observasi langsung

pada penggunaan bahasa sehari-hari di tempat publik, sementara penelitian ini memanfaatkan korpus lisan bahasa Jepang sebagai sumber penggunaan interjeksi.

Penelitian oleh Thompson (2019) memiliki fokus terhadap penggunaan interjeksi *Tweaa!* di dalam konteks politik. Penelitian ini mengamati penggunaan *tweaa* dalam Corpus of GhanaWeb Comments in Ghana's 2016 Election (CGCGE16) yang memiliki makna penghinaan terhadap seseorang. Berdasarkan hasil analisis, *tweaa* merupakan kata yang tidak dapat diterima, khususnya pada interaksi asimetris menurut nilai tradisional Ghana. Namun, Warga Ghana bersembunyi melalui anonimitas daring dan menggunakan secara bebas interjeksi *tweaa* ditujukan terhadap figur otoritas untuk mengungkapkan perasaan.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Thompson (2019) menggunakan sumber data korpus dengan sumber tertulis yaitu komentar warga Ghana di media sosial, sementara penelitian ini menggunakan korpus dengan sumber lisan bahasa Jepang.

Penelitian oleh Viorica (2022) juga merupakan penelitian dengan fokus pada interjeksi emotif, khususnya terhadap interjeksi dalam bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan analisis interjeksi yang didasarkan oleh fungsinya, yaitu diskursif, ironis, dan didaktik. Hasil analisis menunjukkan, teori MSA dapat digunakan dalam menyimpulkan makna persis dari konsep-konsep abstrak seperti perasaan dan emosi yang diungkapkan menggunakan interjeksi dalam konteks yang konkret.

Perbedaan penelitian Viorica (2022) dengan penelitian ini yaitu penelitian ini tidak membahas mengenai fungsi interjeksi. Lalu penelitian ini menggunakan korpus dengan sumber lisan untuk mengamati penggunaan interjeksi, berbeda dengan Viorica (2022) yang menggunakan sumber tertulis berupa buku cerita.

Penelitian Sakaba (2020) merupakan satu-satunya dengan teori MSA penelitian interjeksi di bahasa Jepang. Selain menganalisis konsep “berbohong” dalam *lie* dan *uso*, penelitian ini juga menganalisis penggunaan interjeksi dari *uso*. Interjeksi *uso* berkaitan dengan pikiran atau pengetahuan dari pembicara terhadap kejadian tidak terduga sehingga dapat dikategorikan ke dalam interjeksi kognitif. Interjeksi *uso* memiliki penggunaan saat pembicara mengetahui sesuatu dari kejadian atau tuturan sebelumnya. Penggunaan interjeksi *uso* dengan tanda tanya seperti *uso?* atau *usodaro?* menunjukkan adanya keterkejutan atau ketidakpercayaan oleh pembicara. Penelitian Sakaba (2020) memiliki perbedaan fokus dengan penelitian ini. Sakaba (2020) berfokus pada konsep kebohongan dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Pembahasan mengenai interjeksi hanya terhadap *uso* yang digunakan sebagai interjeksi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, sudah terdapat banyak penelitian yang berhasil menggunakan teori MSA terhadap interjeksi dalam bahasa lain. Namun, karena setiap bahasa memiliki sistem yang tidak selalu sama, apakah hal tersebut juga dapat diterapkan untuk menjawab permasalahan dalam bahasa Jepang masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini juga memiliki kebaruan pada metode pengumpulan data menggunakan korpus lisan yang belum digunakan oleh penelitian-penelitian interjeksi dengan teori MSA sebelumnya.

Penggunaan korpus lisan memungkinkan variasi penggunaan yang beragam namun tetap dalam penggunaan yang natural.

## **2.2 Landasan Teori**

Beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori MSA, interjeksi, klasifikasi dan kategorisasi, klasifikasi interjeksi, dan kategorisasi interjeksi bahasa Jepang.

### **2.2.1 Metabahasa Semantik Alami**

Metabahasa Semantik Alami (MSA) adalah teori berkembang mulai tahun 1960an di Eropa Timur oleh Andrzej Bogusławski seorang akademisi Polandia dan dilanjutkan oleh Anna Wierzbicka. Berikutnya, Goddard (1998:56-64) menyebutkan bahwa teori MSA merupakan pendekatan parafrase yang disederhanakan didasarkan pada kejelasan dan kesederhanaan.

Analisis semantik ideal MSA atau sering juga disebut eksplikasi menghindari ambiguitas dan siklus definisi melalui penyusunan parafrase dalam istilah yang sesederhana mungkin. Kata-kata rumit, istilah teknis, singkatan, atau simbol logika tidak diperbolehkan dalam eksplikasi dan hanya harus terdiri dari ekspresi sederhana dengan bahasa natural biasa seperti AKU, KAMU, SESEORANG, MELAKUKAN, TERJADI, BERPIKIR, MENGETAHUI, BAIK, BESAR, KARENA. Sebagai sebuah parafrase, eksplikasi harus bersifat menyeluruh, yaitu mampu menggambarkan seluruh makna dari ekspresi yang

dianalisis secara akurat. Eksplikasi tersebut juga perlu dapat diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa melalui penyampaian dalam istilah yang sederhana. Penyusunan eksplikasi secara langsung dan tanpa istilah teknis tersebut bertujuan agar sebisa mungkin hasilnya dapat dipahami pengguna bahasa biasa.

Kemampuan untuk membedakan antara suatu makna umum dan polisemi merupakan keunggulan eksplikasi dalam analisis menggunakan teori MSA (Goddard dkk., 2024). Makna umum adalah ketika satu eksplikasi dapat menjelaskan sebuah kata yang dapat mencakup seluruh penggunaannya. Sementara itu, polisemi adalah ketika dua atau lebih eksplikasi dibutuhkan untuk menjelaskan sebuah kata.

Pengertian ‘makna’ suatu kata, konstruksi atau ekspresi pada teori MSA adalah eksplikasi yang bisa digunakan di konteks yang sama dengan penggunaan aslinya (Goddard dkk., 2024). Konsep makna ini serupa dengan makna yang umumnya tergambar pada kamus dalam konsep tradisional. Oleh sebab itu, suatu makna dapat memiliki lebih dari satu fungsi, dengan kata lain satu makna dapat memiliki banyak penggunaan. Maka, pemahaman terhadap makna dari suatu kata dapat sangat membantu untuk memahami jangkauan penggunaannya.

Eksplikasi disusun menggunakan suatu konsep yang bernama makna asali. Makna asali merupakan konsep atau makna kata paling kecil yang tidak mungkin untuk dipecah lagi (Goddard, 2018:28). Makna asali dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian dan dapat diterjemahkan ke bahasa lain seperti pada daftar makna asali berikut ini.

Tabel 1. Daftar Makna Asali

|                                                              |                                           |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <b>AKU, KAMU, SESEORANG, SESUATU~HAL, ORANG, BADAN~TUBUH</b> | <i>substantives</i>                       |
| <i>i, you, someone, something~thing, people, body</i>        |                                           |
| <b>JENIS, BAGIAN</b>                                         | <i>relational substantives</i>            |
| <i>kinds, parts</i>                                          |                                           |
| <b>INI, SAMA, LAIN</b>                                       | <i>determiners</i>                        |
| <i>this, the same, other~else</i>                            |                                           |
| <b>SATU, DUA, SEMUA, BANYAK, BEBERAPA</b>                    | <i>quantifiers</i>                        |
| <i>one, two, some, all, much~many, little~few</i>            |                                           |
| <b>BAIK, BURUK</b>                                           | <i>evaluators</i>                         |
| <i>good, bad</i>                                             |                                           |
| <b>BESAR, KECIL</b>                                          | <i>descriptors</i>                        |
| <i>big, small</i>                                            |                                           |
| <b>PIKIR, TAHU, INGIN, RASA, LIHAT, DENGAR</b>               | <i>mental predicates</i>                  |
| <i>know, think, want, don't want, feel, see, hear</i>        |                                           |
| <b>UJAR, KATA, BENAR</b>                                     | <i>speech</i>                             |
| <i>say, words, true</i>                                      |                                           |
| <b>LAKU, TERJADI, GERAK, SENTUH</b>                          | <i>actions, events, movement</i>          |
| <i>do, happen, move</i>                                      |                                           |
| <b>SUATU TEMPAT, ADA, SESUATU~SESEORANG</b>                  | <i>location, existence, specification</i> |
| <i>be (somewhere), there is, be (someone/something)</i>      |                                           |
| <b>PUNYA</b>                                                 | <i>possession</i>                         |
| <i>(is) mine</i>                                             |                                           |

|                                                                                          |                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| <b>HIDUP, MATI</b>                                                                       | <i>life and death</i>         |
| <i>live, die</i>                                                                         |                               |
| <b>BILA~KAPAN, SEKARANG, SEBELUM, SESUDAH, LAMA, SEBENTAR, BEBERAPA SAAT, WAKTU~SAAT</b> | <i>time</i>                   |
| <i>when~time, now, before, after, a long time, a short time, for some time, moment</i>   |                               |
| <b>DI MANA~TEMPAT, DI SINI, DI ATAS, DI/KE BAWAH, JAUH, DEKAT, DI SEBELAH, DI DALAM</b>  | <i>place</i>                  |
| <i>where~place, here, above, below, far, near, side, inside, touch</i>                   |                               |
| <b>TIDAK, MUNGKIN, DAPAT, KARENA, JIKA</b>                                               | <i>logical concepts</i>       |
| <i>not, maybe, can, because, if</i>                                                      |                               |
| <b>SANGAT, LEBIH</b>                                                                     | <i>intensifier, augmentor</i> |
| <i>very, more</i>                                                                        |                               |
| <b>SEPERTI</b>                                                                           | <i>similarity</i>             |
| <i>like~as</i>                                                                           |                               |

Diadaptasi dari Goddard & Wierzbicka (2014:12) dan Verawaty dkk. (2020)

Makna asali memiliki beberapa catatan, pertama eksponen makna asali yang berupa morfem terikat, kata, atau frasa dapat memiliki makna tambahan atau disebut juga bersifat polisemi. Berikutnya, terdapat aloleksi (varian kombinasi) dari makna asali yang bersifat spesifik bahasa. Terakhir, properti kombinasi sintaksis spesifik pada setiap makna asali.

Makna asali dalam semua bahasa tidak terhindarkan dari polisemi pada eksponennya (Goddard, 2018:45). Contohnya dalam bahasa Melayu makna asali

*FEEL* memiliki eksponen RASA yang memiliki makna lainnya selain dari makna asali *FEEL*. Makna tersebut adalah ‘rasa’ seperti pada konteks ‘merasakan makanan’ yang merupakan suatu makna kompleks, sehingga bukan merupakan makna asali. Hal tersebut bukanlah sebuah permasalahan, karena yang terpenting adalah dalam berbagai bahasa terdapat satu makna, makna yang paling sederhana.

Konsep berikutnya adalah aloleksi yang berlawanan dengan polisemi, yaitu situasi ketika makna asali memiliki lebih dari satu realisasi leksikal (Goddard, 2008). Contohnya adalah keberadaan *I* dan *me* yang merupakan realisasi dari pronomina orang pertama dalam bahasa Inggris. Secara tata bahasa, menukar kedua bentuk *I* dan *me* akan menciptakan efek tidak wajar yang sulit ditoleransi dalam ekspikasi.

Aloleksi dalam suatu bahasa mungkin berbeda dengan aloleksi pada bahasa lainnya karena aloleksi memiliki sifat spesifik bahasa. Aloleksi *I* dan *me* dalam bahasa Inggris contohnya tidak selalu ditemukan dalam bahasa lainnya, seperti bahasa Indonesia maupun bahasa Jepang. AKU yang merupakan makna asali dari pronomina orang pertama mampu secara bersamaan menempati posisi *I* dan *me* tanpa menyebabkan kesulitan penerimaan ekspikasi dalam bahasa Indonesia. Hal tersebut juga terdapat dalam bahasa Jepang, *WATASI* yang merupakan makna asali pronomina orang pertama juga secara bersamaan menempati posisi *I* dan *me* dalam bahasa Jepang.

Makna asali dalam semua bahasa memiliki sesuatu yang disebut ‘tata bahasa konseptual’, yaitu tata bahasa makna asali. Makna asali memiliki properti sintaksis

yang disebut 'sintaksis universal'. Sintaksis universal terdiri dari tiga jenis, kombinasi dasar merupakan jenis pertama, contohnya seperti makna asali kategori substantif dan kategori relasi antar substantif dapat berkombinasi dengan kategori penentu untuk membentuk suatu unit semantik: TEMPAT YANG SAMA, SATU BAGIAN, ORANG LAIN, BANYAK JENIS, SATU BAGIAN, SESUATU INI, dan seterusnya.

Sintaksis universal kedua adalah valensi dasar serta perluasannya. Tata bahasa kecil yang dimiliki oleh setiap makna asali mengatur bagaimana elemen lain dari metabahasa dapat berkombinasi, dan sering kali memungkinkan adanya struktur valensi atau disebut juga sebagai opsi tata bahasa (Goddard, 2018:53). Contohnya, makna asali TERJADI memungkinkan untuk tidak hanya membicarakan SESUATU TERJADI tapi juga SESUATU TERJADI KEPADA SESUATU atau SESUATU TERJADI KEPADA SESEORANG.

Sintaksis universal ketiga adalah pada makna asali seperti INGIN, PIKIR, dan, TAHU terdapat kemungkinan komplemen proporsional. Contohnya, makna asali TAHU dapat muncul pada kerangka seperti AKU INGIN SESUATU TERJADI SEKARANG atau AKU TAHU SESUATU TERJADI DI TEMPAT INI.

Teori MSA memiliki beberapa konsep penting lainnya, yaitu molekul semantik, pola semantik, elemen dasar derivasi, dan molekul leksiko-sintaktis. Molekul semantik merupakan makna unit leksikal berupa paket dari komponen (Goddard, 2010). Berbeda dengan beberapa konsep sederhana seperti tindak tutur, nilai, emosi, dan relasi pribadi yang dapat secara langsung disusun eksplikasinya

menggunakan makna asali, konsep lainnya seperti tumbuhan dan hewan, berbagai aktivitas manusia, dan artefak perlu menggunakan molekul semantik menengah untuk eksplikasinya. Contohnya, eksplikasi dari verba seperti lari, makan, dan pukul membutuhkan konsep bagian tubuh. Selain itu, konsep seperti ‘bulat’, ‘panjang’, ‘datar’, ‘keras’ dan lainnya dibutuhkan untuk eksplikasi kosakata konkret.

Pola semantik adalah kecenderungan kesamaan pola eksplikasi pada domain semantik yang sama (Goddard, 2018). Eksplikasi dapat menjadi sepanjang 6-10 teks semantik pada makna yang kompleks. Namun, terdapat pada suatu pola eksplikasi pada contohnya kata pada bagian tubuh seperti pundak, mata dan tangan. Awalnya terdapat suatu komponen, berikutnya komponen tersebut diikuti oleh komponen lain, dan kemudian komponen berikutnya, sehingga menghasilkan apa yang disebut sebagai pola.

Elemen dasar derivasi merupakan cara selain menggunakan molekul semantik saat ada makna leksikal yang kompleks pada suatu eksplikasi (Goddard dkk., 2024). Elemen dasar derivasi pertama kali dimanfaatkan untuk mengatasi relasi derivasi, contohnya seperti antara *knife* yang merupakan nomina dan *to knife* (*someone*) yang merupakan verba. Ide dasarnya adalah memunculkan makna yang lebih sederhana pada eksplikasi dengan makna yang lebih kompleks. Contohnya adalah *knife* yang merupakan makna lebih sederhana muncul pada eksplikasi *to knife* yang lebih kompleks.

Terakhir, konsep molekul leksiko-sintaktis merupakan pembahasan terkini pada perkembangan teori MSA. Idenya adalah makna asali dapat muncul pada konstruksi gramatikal yang tidak dapat dipecah lagi namun tetap memiliki fungsi sebagai sebuah unit utuh pada eksplikasi konsep lainnya. Hal tersebut pada dasarnya merupakan konstruksi dengan fungsi serupa molekul semantik yang terdapat makna asali.

### 2.2.2 Interjeksi

Interjeksi adalah kata-kata untuk mengekspresikan reaksi, sikap seseorang, atau keadaan mental terhadap sesuatu dan biasanya dapat berdiri sendiri (F. K. Ameka & Wilkins, 2006). Selanjutnya, Wierzbicka (1992) mendefinisikan interjeksi sebagai tanda linguistik yang menggambarkan kondisi mental dari pembicara. Interjeksi adalah kelas kata selain verba dan nomina yang terdapat dalam semua bahasa (F. Ameka, 1992).

Bunyi seperti velar frikatif pada *ugh*, klik pada *tsk*, *tsk* yang bukan merupakan standar pada suatu bahasa, atau kombinasi bunyi seperti pada *mmm* dan *psst* yang di kata-kata normal tidak diperbolehkan merupakan penyimpangan interjeksi dari konvensi fonologi suatu bahasa (Goddard, 2014a). Oleh karena itu, pengucapan interjeksi tidak selalu dapat direpresentasikan melalui pengejaan konvensional. Penyimpangan fonologi tersebut terkait simbolisasi bunyi yang merupakan penggunaan interjeksi dengan peniruan reaksi atau aksi fisik seperti muntah, meludah, menghela nafas dan terengah.

Interjeksi secara morfologis biasanya tidak mengalami derivasi atau infleksi dalam bahasa yang menggunakannya. Oleh sebab itu, interjeksi memiliki kecenderungan tidak mengalami perubahan bentuk (F. K. Ameka & Wilkins, 2006). Namun, beberapa bahasa memiliki interjeksi yang mengalami infleksi sehingga ini bukan merupakan fitur interjeksi dengan tanpa pengecualian. Derivasi, yang merupakan kombinasi interjeksi dengan morfem lain yang mengubah kelas kata juga terjadi pada interjeksi dalam berbagai bahasa.

Wierzbicka (1992) menyebutkan beberapa kriteria interjeksi yaitu:

1. dapat digunakan dengan sendirinya;
2. mengekspresikan makna yang spesifik;
3. tidak terdapat tanda lain (dengan makna spesifik);
4. tidak homofon dengan item leksikal lain yang maknanya termasuk ke dalam maknanya itu sendiri; dan
5. merujuk pada kondisi mental atau tindakan mental terkini (contohnya ‘aku merasa ...’, ‘aku ingin ...’, ‘aku berpikir ...’, ‘aku tahu ...’).

### **2.2.3 Klasifikasi dan Kategorisasi**

Menurut Jacob (2004) klasifikasi dan kategorisasi memiliki tujuan yang sama, yaitu mengelompokkan fenomena yang berhubungan. Namun, terdapat perbedaan di antara klasifikasi dan kategorisasi yaitu dalam aspek proses, batasan, anggota, kriteria, tipikal, dan struktur. Pada aspek proses, klasifikasi bersifat sistematis yang didasarkan analisis terhadap ciri yang diperlukan dan mencukupi.

Sementara itu, kategorisasi bersifat fleksibel dan kreatif yang didasarkan pada kesamaan dalam konteks tertentu.

Pada aspek batasan, klasifikasi bersifat kaku dan tetap, setiap kelas harus eksklusif dan tidak boleh tumpang tindih. Kategorisasi bersifat tidak kaku, memungkinkan tumpang tindih, dan dapat berubah sesuai konteks. Hal ini menyebabkan keanggotaan klasifikasi bersifat ketat sehingga suatu entitas hanya bisa menempati satu kelas tertentu. Sementara itu, kategorisasi memiliki keanggotaan yang fleksibel sehingga suatu entitas bisa menempati beberapa kategori sekaligus.

Dalam menentukan kriteria suatu kelompok, klasifikasi menentukan kelas berdasarkan aturan tetap, sementara kategorisasi bisa bervariasi dan berubah-ubah. Lalu, pada aspek tipikalitas, klasifikasi tidak bergradasi atau semua anggota dianggap sama, tidak ada yang lebih khas. Sementara itu, kategorisasi bisa bergradasi, dengan melakukan pengurutan berdasarkan seberapa khas anggotanya. Terakhir, dari aspek struktur klasifikasi hierarkis dan bersifat tetap dalam hubungan superordinat-subordinat. Sementara itu kategorisasi bersifat fleksibel dan tidak harus hierarkis.

#### **2.2.4 Klasifikasi Interjeksi**

Wierzbicka (1991) mengklasifikasikan interjeksi yang berdasarkan kondisi mental atau tindak mental pembicara menjadi tiga, yaitu emotif, volitif dan kognitif.

Interjeksi emotif merupakan interjeksi dengan komponen ‘aku merasakan sesuatu’ di dalam maknanya. Dibandingkan istilah leksikal emosi seperti *schadenfreude* di bahasa Jerman, *xandra* di bahasa Rusia, *tesknota* di bahasa Polandia, atau *anxiety* di bahasa Inggris, interjeksi emotif lebih tidak konvensional sehingga maknanya menjadi lebih tidak bersifat spesifik-bahasa. Namun, tetap terdapat perbedaan pada interjeksi emotif antar bahasa seperti interjeksi yang menggambarkan perasaan jijik *yuk* di bahasa Inggris tidak sama dengan *fu, fe*, dan *tfu* di bahasa Polandia.

Interjeksi volitif merupakan interjeksi dengan komponen ‘aku menginginkan sesuatu’ dan tidak memiliki komponen ‘aku merasakan sesuatu’. Interjeksi volitif dalam banyak bahasa dapat dibagi menjadi dua berdasarkan tingkat kepentingannya, yaitu kelompok interjeksi minor yang ditujukan kepada hewan dan kelompok interjeksi utama yang ditujukan kepada manusia.

Interjeksi kognitif adalah ekspresi global atau tidak dapat dianalisis yang menggambarkan kondisi mental pembicara tanpa terkait dengan perasaan maupun keinginan. Interjeksi kognitif memiliki komponen ‘aku memikirkan sesuatu’ atau ‘aku tahu sesuatu’ dan tanpa komponen emotif ‘aku merasakan sesuatu’ atau komponen volitif ‘aku menginginkan sesuatu’.

### 2.2.5 Kategorisasi Interjeksi Bahasa Jepang

Takahashi (2005:173) menyebutkan interjeksi atau dalam bahasa Jepang *kandôsi* sebagai kelas kata yang dapat dengan sendirinya menjadi kalimat

independen maupun menjadi kata independen dalam suatu kalimat dengan makna serupa yang mengungkapkan perasaan pembicara. Terdapat beberapa istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk interjeksi seperti *tansi*, *kansi*, *katansi*, *tansi*, *kandôsi* dan lain sebagainya sampai dengan tahun 1890 (Ishikawa, 2018).

Interjeksi bahasa Jepang dikategorikan menjadi 19 kategori menurut Namatame (1996:197-203). Sembilan belas kategori tersebut yaitu:

1. suara yang diungkapkan saat menghadapi kejadian tiba-tiba (*a*, *aa*, *a'*, *ara*, *maa*, *oo*, *o'*, *oya*, *ya*, *waa*, *wa'*);
2. kata yang mengungkapkan perasaan 'aneh' atau 'tidak mengerti' terhadap sesuatu yang dilihat atau didengar (*are*, *oya*, *oyaoya*);
3. suara yang diucapkan ketika terkejut mendengar cerita orang lain atau ketika merasakan sesuatu secara mendalam setelah melihat atau mendengar sesuatu (*ee*, *hee*, *maa*, *fuun*, *hô*);
4. suara yang diungkapkan saat terkejut dan heran (*iyaiya*, *nantomaa*);
5. suara yang diucapkan untuk mengungkapkan kegembiraan (*aa*, *ara*, *maa*, *waa*);
6. suara yang diucapkan untuk mengungkapkan kesedihan (*aa*, *oo*);
7. suara yang diucapkan untuk mengungkapkan ekspektasi dan penyesalan (*ce'*, *chikushou*, *shimatta*, *yareyare*, *oyaoya*, *areare*);
8. suara yang diucapkan ketika bahagia karena berhasil (*simeta*, *simesime*, *umai*, *yatta*, *yokatta*);
9. ekspresi untuk menunjukkan penghinaan atau meremehkan sesuatu (*che'*, *nan'da*, *nanisa*, *fun*, *he'*);

10. kata-kata yang digunakan untuk mencaci atau menghina lawan (*baka, bakayarou, tikusô, konoyarô*);
11. suara tertawa (*ahaha, hahaha, wahaha, fuu, fufufu, ehehe, hehehe, ohoho, hohoho*);
12. jeritan (*kya, wa'*);
13. suara yang dikeluarkan untuk memberikan semangat ketika melakukan suatu gerakan (*ei'', essa'', seeno'', dokoisho, yoisho, wasshoi*);
14. kata- kata yang diucapkan terhadap lawan bicara agar memperhatikan pembicara (*moshi, moshimoshi, ano, chotto, ne, you, na, oi, yai, kora, kore*);
15. ajakan atau desakan (*saa, nee, you*);
16. kata-kata untuk memerintah atau mendesak agar memperhatikan sesuatu (*sora, sore, hora, shii'', shi''*);
17. kata-kata ketika ragu lalu memikirkannya (*eeto, saa, hate*);
18. kata-kata untuk menunjukkan teringat sesuatu (*hahaa, naruhodo, sôka, sôda*); dan
19. kata-kata untuk memulai percakapan, menyambungkan percakapan, mempersiapkan percakapan, menghilangkan kecanggungan, menarik perhatian lawan bicara (*ee, anô, sana*).