

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia menggunakan bahasa untuk saling berkomunikasi. Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain (Sutedi, 2011:2). Bahasa merupakan alat untuk saling berbagi informasi dan harus mempunyai makna agar maksud dari isi pikiran dapat tersampaikan dengan tepat sebagaimana dijelaskan oleh Alek (2018:7) bahwa bahasa itu mempunyai makna. Dengan demikian, proses berkomunikasi dapat berjalan dengan baik.

Dalam proses komunikasi, bahasa mengalami transformasi. Hal ini sejalan dengan penjelasan Chaer (2014:53) yang menjelaskan bahwa bahasa itu bersifat dinamis. Dinamika bahasa semakin berkembang karena dipengaruhi faktor sosial seperti Jenis kelamin, budaya dan usia. Salah satu kelompok pengguna bahasa yang menunjukkan dinamika tersebut adalah kalangan remaja, yang penggunaannya sangat dipengaruhi oleh media sosial. Hal ini sejalan dengan penjelasan Fatjeriyah et al., (2023) yang menyatakan bahwa saat ini media sosial dapat mempengaruhi bahasa dengan sangat cepat, bahasa yang berkembang membuat setiap remaja menggunakan bahasa itu, tetapi ketika muncul bahasa baru, bahasa yang digunakan diganti dengan bahasa terbaru. Bahasa terbaru dapat berupa bahasa anak muda atau slang.

Slang atau bahasa anak muda adalah ragam bahasa tidak resmi dan tidak baku yang sifatnya musiman, (KBBI, 2025). Keraf (2010:108) menambahkan bahwa slang adalah kata-kata nonstandar, informal yang disusun secara khas; atau kata-kata biasa yang diubah secara arbitrer; atau kata-kata kiasan yang khas, bertenaga dan jenaka yang digunakan dalam percakapan. Terdapat perbedaan yang cukup besar dalam penggunaan individu dan kesadaran linguistik dari kata-kata individu juga bervariasi dari periode ke periode. Selain itu, terdapat pula berbagai jenis slang tergantung pada negara pengguna bahasa tersebut, salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa anak muda dalam bahasa Jepang disebut dengan *wakamono kotoba*. Yonekawa dalam Revin (2021) menjelaskan *wakamono kotoba* sebagai bahasa yang digunakan oleh anak muda usia sekolah



ma sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, menggambarkan sesuatu, serta rahasia. Bahasa anak muda (bahasa) juga sering digunakan secara lisan maupun tulisan di seperti Facebook, Youtube, Line dan juga X.

X merupakan salah satu media sosial yang sering digunakan sebagai media untuk mengunggah teks. Zukhrufillah (2018:103) dalam penelitiannya mengatakan bahwa media sosial X adalah layanan jejaring sosial dan mikroblogdaring yang memungkinkan penggunaanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter yang dikenal dengan sebutan *Tweet* (kicauan). Layanan jejaring ini diciptakan oleh Jack Dorsey pada tahun 2006 dengan nama awal Twitter, namun pada tahun 2022 layanan tersebut kemudian dibeli sahamnya dan diakuisisi oleh Elon Musk. Setelah mendapatkan hak penuh atas Twitter, Elon Musk merubah namanya menjadi X.

Di Jepang, media sosial X mempunyai pengguna aktif yang beragam dari berbagai usia, berdasarkan data survei dari statista.com tahun 2023 terdapat 6 kategori usia seperti yang ditampilkan berikut ini.

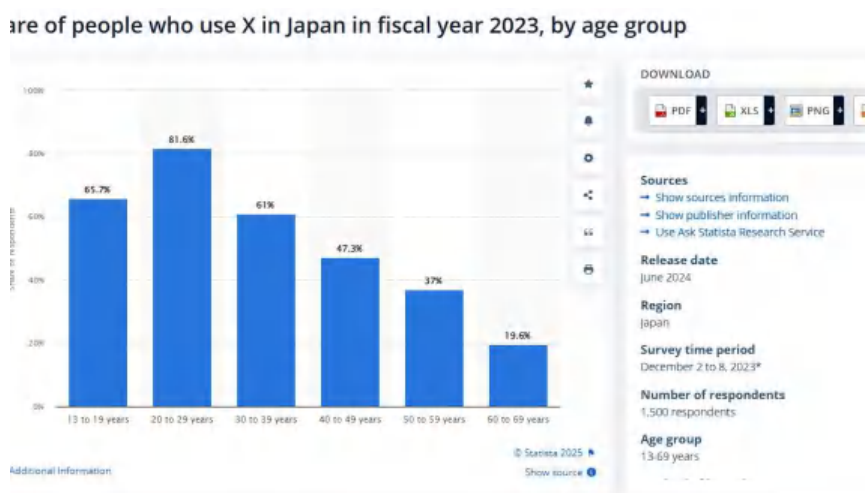


Diagram 1.
Data pengguna X di Jepang berdasarkan usia (2023).

Diagram di atas menjelaskan bahwa terdapat 6 kategori usia yang aktif menggunakan media sosial X. Data di atas terbagi menjadi 6 kategori usia, yaitu 13-19 tahun, 20-29 tahun, 30-39 tahun, 40-49 tahun, 50-59 tahun, dan 60-69 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna media sosial X di Jepang didominasi oleh kelompok umur 20-29 tahun dengan jumlah 81,6%, diikuti 13-19 tahun dengan jumlah 65,7%, dan 30-39 tahun 61%. Usia 20-29 tahun merupakan pengguna *wakamono kotoba* (bahasa muda). Pernyataan dari Yonekawa dalam Revin (2021) bahwa bahasa digunakan anak muda usia sekolah menengah pertama sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun. Salah satu



wakamono kotoba yang banyak digunakan oleh anak muda dalam media sosial X adalah kata *yabai*.



Gambar 1 1.
Unggahan Ryo di X.

「TikTok の会社でもあるバイトダンス社が 開発した「オムニヒューマン」がやばい。一枚の画像に、他の「音声」や「動画」を 組み合わせて喋らせたり歌わせたりできる」

"TikTok no kaisha de mo aru baitodansu sha ga kaisatsu shita "Omunihyuman"ga yabai. Ichimai no gazou ni, hoka no "Onsei" ya "Douga" wo kumiawasete shabesetari utawasetari dekiru".

"OmniHuman," yang dikembangkan oleh Bytedance, perusahaan di balik TikTok, **sungguh menakutkan**. Anda dapat menggabungkan satu gambar dengan "audio" dan "video" lainnya agar dapat membuatnya berbicara atau bernyanyi.

(@ryo_kun0811, 2025)

Data di atas diunggah oleh Ryouchike, seorang pria berusia dua puluh enam tahun yang memiliki sekitar sepuluh ribu pengikut di X. Pada data di atas, Ryouchike menggunakan kata *yabai* yang merujuk kepada kata 「オムニヒューマン」 (*Omnihuman*). *Omnihuman* adalah teknologi AI yang dapat menggabungkan gambar dengan audio.



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Dalam Kamus *Koujien* (Shinmura, 2008:2582) kata *yabai* memiliki makna ketidaknyamanan. Namun, jika dilihat dalam konteks *yabai* pada data di atas tidak merujuk pada definisi berbahaya. Sebaliknya, kata *yabai* justru dimaknai dengan 'menakutkan' karena digunakan Ryouchike untuk menunjukkan keanggungan dari *Omnihuman* yang dapat ditemukan selanjutnya yaitu "Anda dapat menggabungkan satu gambar

dengan "audio" dan "video" lainnya agar dapat membuatnya berbicara atau bernyanyi". Pernyataan ini menjelaskan kemampuan dari Omnihumani serta memperkuat makna positif dari kata *yabai* yang digunakan.

Dengan demikian, kata *yabai* pada data di atas mengalami pergeseran dari makna negatif "berbahaya" atau "ketidaknyamanan" menjadi makna positif "sungguh menakjubkan". Makna "sungguh menakjubkan" yang muncul merupakan makna baru yang tidak memiliki keterkaitan dengan makna dasar "berbahaya." Jika dikaitkan dengan teori pergeseran makna dalam pembentukan *wakamono kotoba* menurut Yonekawa dalam Salsabila (2024), kata *yabai* pada data 1 mengalami pergeseran makna dengan proses penambahan makna baru yaitu penambahan makna yang tidak terkait dengan makna aslinya.

Sehubungan dengan analisis di atas, terdapat penelitian relevan mengenai kata *yabai* sebagai *wakamono Kotoba* yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama dilakukan oleh Rizal (2011) dalam skripsinya yang berjudul "Perluasan Makna Kata *Yabai*". Objek penelitian menggunakan blog Ameblo kemudian disusun dalam kuesioner dan disebarakan kepada penutur asli. Hasil penelitian ini menunjukkan kata *yabai* yang pada awalnya memiliki makna negatif yaitu menunjukkan suatu hal yang berbahaya, kini digunakan juga dengan bermacam-macam makna yang positif seperti *saikou* 'paling top', *sugoi* 'keren, hebat atau luar biasa', *totemo* 'sangat', *kakko* 'keren', *yoi* 'bagus atau baik' dan *oishii* 'enak'.

Penelitian kedua dilakukan Prawira (2017) dalam Tesisnya yang berjudul "PERLUASAN MAKNA YABAI SEBAGAI WAKAMONO KOTOBA". Objek yang digunakan oleh Prawira adalah tayangan *Variety Show* berjudul *Hangin' Around with No Plan* di Fuji TV, blog *Ameblo*, dan drama Jepang yang berjudul *My Boss My Hero*. Penelitian ini membandingkan perluasan makna *yabai* dari makna positif dan negatif.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ch et al., (2020) yang berjudul "Semantic Change Of 'Yabai' In Japanese Variety Show". Penelitian ini menganalisis perubahan semantik kata *yabai* dengan objek penelitian dari *Variety Show* Jepang yang berjudul "Itadaki High JUMP". Hasil penelitian ini adalah kata *yabai* mengalami perubahan makna dalam bentuk generalisasi dan ameliorasi. Generalisasi dari *yabai* adalah: 1) khawatir, 2) wajah yang buruk, 3) lelah, 4) tidak nyaman, 5) takut, 6) kesulitan, 7) mengerikan, 8) pedas. Sementara itu, ameliorasi dari *yabai* adalah: 1) tidak dapat dipercaya, 2)



ni memiliki berbeda dengan penelitian di atas. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada karena belum ada penelitian mengenai kata *yabai* di media

Penelitian ini akan mengkaji pada makna kontekstual dari *wakamono kotoba yabai* berdasarkan teori pergeseran makna dengan objek penelitian dari akun media sosial X dari figur yang juga yang merupakan anak muda Jepang. Objek penelitian yang diambil berasal dari unggahan media sosial X yang sekaligus menjadi kebaruan data penelitian. Untuk menjaga relevansi dan validitas data, peneliti membatasi objek penelitian pada akun-akun figur publik Jepang yang berusia 12-30 tahun, populer di kalangan anak muda dan memiliki jumlah pengikut yang signifikan yaitu Vaundy dan Ado. Adapun biografi dari data yang diambil sebagai berikut.

1. Vaundy Engawa merupakan musisi terkenal di Jepang berusia 24 tahun yang dikenal karena kemampuannya menciptakan musik yang memadukan berbagai genre.
2. Ado merupakan seorang musisi wanita berusia 22 tahun yang terkenal karena sering menyanyikan lagu dengan Genre *J-Pop*, *Vocaloid* dan *Rock*. Akun X dari Ado bergabung pada bulan Desember 2024 dan saat ini memiliki 2.6 Juta pengikut.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam penelitian ini terdapat dua tujuan, yaitu

1. Menganalisis makna kontekstual yang muncul dari kata *yabai* berdasarkan teori pergeseran makna pada media sosial X Vaundy dan Ado.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik terkhusus dalam semantik untuk memahami bahasa anak muda atau *wakamono kotoba* secara mendalam.
2. Manfaat praktis
Dalam segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman untuk pembelajar bahasa Jepang, khususnya anak muda yang menggunakan media sosial sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Jepang agar memahami makna dari *wakamono kotoba yabai*.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Semantik

Semantik merupakan cabang dari Linguistik yang membahas dan mengkaji tentang makna dalam bahasa. Leherer (1974:1) mengatakan "Semantik adalah studi tentang makna". Hal tersebut menunjukkan bahwa inti dari bidang studi ini adalah untuk memahami arti atau makna yang terkandung dalam ujaran, kata, atau kalimat. Kridalaksana, (2008:10) menambahkan bahwa makna adalah maksud pembicaraan, pengaruh unit linguistik pada pemahaman persepsi dan perilaku manusia atau kelompok). Dengan demikian, semantik tidak hanya terbatas pada aspek bahasa semata, tetapi juga menyentuh dimensi psikologis dan sosial dalam komunikasi. Dalam bahasa Jepang, Semantik disebut dengan *imiron* (意味論). Sakuma Jun^{ichi} et al. (2004:95) dalam Auza^{Illah} (2017) menjelaskan definisi *imiron*.

「言語の機能が意味の伝達にある以上、意味の問題を避けて通ることはできません。意味論 (semantics) では、言語の性質を、意味の側面に着目して考察します。」

"Gengo no kinou ga imi no dentatsu ni aru ijyou, imi no mondai wo sakete tooru koto wa dekimasen. Imiron de wa, gengo no seishitsu wo, imi no sokumen ni cyakumokushite kousatsushimasu."

"Karena fungsi dari bahasa adalah menyampaikan makna, maka kita tidak bisa menghindari dari permasalahan tentang makna. Ilmu semantik adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik makna bahasa, memperhatikan lalu meninjau dari segi makna".

Penjelasan di atas menegaskan bahwa semantik merupakan salah satu studi linguistik yang membahas tentang makna, karakteristik dan perkembangannya dalam pemahaman persepsi, perilaku serta maksud dari pembahasan atau pembicaraan dari suatu individu atau kelompok.

2.1.1 Makna Kontekstual

terdapat beberapa jenis makna dalam kajian semantik menurut Chaer (2014:289). Diantaranya adalah (1) makna leksikal; (2) makna gramatikal; dan (3) makna kontekstual

Chaer dalam bukunya yaitu '*Linguistik Umum*' menjelaskan bahwa makna makna sebuah leksem yang berada dalam sebuah konteks. Contoh yang diberikan Chaer adalah sebagai berikut:



i kepala nenek belum ada yang putih.

kepala sekolah dia habis menegur murid itu.

eponnya ada pada kepala surat itu.

Kata kepala pada ketiga kalimat di atas memiliki makna yang berbeda. Dalam kalimat (1), kata kepala bermakna bagian tubuh yang di atas leher tempat tumbuhnya rambut (KBBI, 2025). Kemudian dalam kalimat (2), kepala memiliki makna pemimpin; ketua (kantor, pekerjaan, perkumpulan, dan sebagainya) (KBBI, 2025). Dan kata kepala dalam kalimat (3) bermakna nama, alamat, dan keterangan lain dari pengirim (biasanya dari suatu lembaga atau kantor) yang tertera (tercetak) pada bagian atas kertas surat; kop surat (KBBI, 2025).

Makna kontekstual dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2025) adalah makna yang didasarkan atas hubungan antara ujaran dan situasi pemakaian ujaran itu. Maksudnya, tuturan yang dilontarkan penutur memiliki hubungan dengan hal yang terjadi disekitar penutur saat tuturan tersebut dilontarkan. Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa makna kontekstual adalah makna dari sebuah leksem yang berhubungan oleh keadaan atau situasi leksem tersebut digunakan.

2.2 Wakamono Kotoba

Wakamono kotoba adalah bahasa yang berkaitan dengan umur dari penggunaannya. Yonekawa dalam Revin (2021) mendefinisikan *wakamono kotoba* sebagai berikut.

「中学生から 30 歳前後の男女が、仲間 内で、会話促進・娯楽・連帯・イメージ伝達・隠蔽・緩衝・浄化などのために使う、規範 からの自由と遊びを特徴にもつ特有の語や言い回しである。個々の語について個人の使 用、言語意識にかなり差がある。また時代によっても違う」。

(*Chuugakusei kara 30 sai zengo no danjyo ga, nakama naide, kaiwa sokushin, rentai, meeji, dentatsu, inpei, jouka nado no tameni tsukau, kihan kara no jiyuu to asobi o tokuchou ni motsu tokuyuu no go ya ii mawashi de aru. Koko no go ni suite kojiin no shiyuu, gengo ishiki ni kanari sa ga aru. Mata jidai ni yotte mo chigau.*)

“bahasa yang digunakan oleh anak muda usia sekolah menengah pertama sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta rahasia.”

Berdasarkan teori di atas, anak muda yang menggunakan *wakamono kotoba* berada pada rentang usia sekolah menengah yaitu 12 tahun sampai kurang lebih 30 tahun, baik pria maupun wanita dan digunakan kepada orang sahabat untuk menciptakan suasana yang santai dan ringan.



n *Wakamono Kotoba*

Yonekawa dalam Salsabila (2024) menjelaskan proses-proses utama yang mendasari pembentukan kata-kata gaul anak muda di Jepang yang terbagi menjadi delapan bagian sebagai berikut.

1. Pelesapan Kata (省略/Shoryaku)

Shoryaku adalah proses yang melibatkan penghilangan sebagian atau seluruh suku kata dari kata dasar untuk menghasilkan kata baru yang lebih pendek dan mudah untuk diucapkan. Menurut Yonekawa, proses pelesapan kata dalam *wakamono kotoba* memiliki tujuh proses pembentukan yaitu:

- Menghilangkan bagian depan kata, seperti dalam kata つかれた (*tsukareta*) yang berubah menjadi (つ)かれた ((*tsu*) *kareta*) yang bermakna 'lelah' atau 'penat'.
- Menghilangkan bagian belakang kata, seperti yang terjadi dalam kata すごい (*sugoi*) yang berubah menjadi すご (い) (*sugo(i)*) yang bermakna 'hebat' dan 'luar biasa'.
- Menghilangkan bagian tengah kata, dalam hal ini terjadi pada kata おもしろい (*omoshiroi*) yang berubah menjadi おも (し) ろい (*omo(shi)roi*) yang bermakna 'menarik'.
- Menghilangkan bagian akhir dari kata pertama dan kata kedua (dalam kata majemuk) yang dapat dilihat pada kata コンビニ (エンス) スト (ア) (*Konbini(ensu) suto(a)*) yaitu 'Minimarket'.
- Menghilangkan akhir dari kata pertama di dalam kata majemuk, seperti dalam kata スマートフォン (*sumaato fon*) yang berubah menjadi スマ (ー ト) フォン (*suma(ato) fon*) yang bermakna 'smartphone'.
- Menghilangkan akhir dari kata kedua di dalam kata majemuk. Dapat ditemukan pada kata 大丈夫じゃない (*daijoubu janai*) yang berubah menjadi kata 大丈夫じゃ(ない) (*daijoubu ja(nai)*) yang berarti 'tidak baik-baik saja'.
- Mempersingkat kalimat atau frasa, seperti dalam kata こんにちは (*konnichiwa*) yang berubah menjadi kata こんちゃ (*koncha*) yang berarti 'selamat siang'.



n Bahasa Asing (外来語/*gairaigo*).

an bahasa asing dalam *wakamono kotoba*, bahasa asing khususnya pada bahasa Inggris untuk memperkaya salnya kata *cool* berubah menjadi クール (*kuuru*) yang berarti

3. Permainan Kata (語呂合わせ/*goroawase*).

Permainan kata atau *Goroawase* adalah penggabungan yang melibatkan kata-kata berbunyi serupa atau makna yang terkait untuk menciptakan kata baru yang lucu atau menarik. Misalnya kata かawaii (*kawaii*) yang berarti 'imut' dan すごい (*sugoi*) yang berarti 'luar biasa' digabungkan menjadi kata かawaiiすぎ (*kawaisugi*) yang berarti 'sangat imut'.

4. Campuran Kata (混合/*kongou*).

Campuran kata atau *kongou* merupakan proses pencampuran kata antara dua kata atau lebih untuk digabungkan menjadi satu kata baru dan menghasilkan makna yang baru pula. Contoh yang dapat dilihat dari kata オタク (*otaku*) yang memiliki arti 'penggemar fanatik' dan ギャル (*gyaru*) yang berarti 'gadis yang berpakaian modis' yang ketika digabungkan menjadi sebuah kata baru yaitu オタギャル (*otagyaruru*) yang berarti 'penggemar fanatik yang berpakaian modis'.

5. Penggunaan Morfem Bebas.

Morfem bebas adalah kata yang memiliki makna sendiri dan tidak terikat dengan kata lain. Contoh dari penggunaan morfem bebas ini meliputi kata: ね (*ne*) yang berarti 'kan', よ (*yo*) yang berarti 'lho' dan だ (*da*) yang berarti 'sih'.

6. Pembalikan unsur-unsur kata.

Pembalikan unsur-unsur kata merupakan proses pembagian unsur kata menjadi dua bagian yang kemudian diubah atau dibalikkan posisinya menjadi sebaliknya. Misalnya dalam kata 物本 (*monohon*) yang berasal dari kata 本物 (*honmono*) yang memiliki arti 'barang asli'.

7. Mengalami perubahan bunyi.

Perubahan bunyi merupakan proses yang terjadi pada bunyi salah satu silabi, biasanya berubah menjadi bunyi (i), (e) atau (o). Contoh yang paling sering ditemui adalah kata すごい (*sugoi*) yang berubah menjadi すげえ (*sugee*) yang berarti 'luar biasa'. Dari contoh kata tersebut, terjadi perubahan i (*go*) yang berubah menjadi silabi (*ge*).



8. Mengalami pergeseran makna.

Pergeseran makna merupakan suatu proses yang dialami oleh suatu kata yang tidak mengalami perubahan bentuk melainkan perubahan terhadap arti atau makna dari kata tersebut sehingga menjadi tren atau banyak disukai dan dikatakan oleh para remaja.

2.2.2 Pergeseran Makna pada *Wakamono Kotoba*

Pergeseran makna adalah bergesernya atau berubahnya suatu makna kata menjadi luas (generalisasi), menyempit (spesialisasi), membaik (ameliorasi), memburuk (peyorasi), pertukaran tanggapan (sinestesia), dan persamaan sifat (asosiasi) (Wiyanti et al., 2022). Yonekawa dalam Salsabila (2024) menjelaskan bahwa pergeseran makna merupakan salah satu dari proses pembentukan *wakamono kotoba*. Proses tersebut terbagi atas tiga kategori sebagai berikut.

1. Penambahan makna baru

Penambahan kata baru merupakan proses pergeseran dimana kata mendapatkan makna baru yang tidak terkait dengan makna aslinya. Seperti dalam kata やばすぎる (*yabasugiru*) yang makna awalnya 'terlalu berbahaya' sekarang juga bisa digunakan untuk kata yang berarti 'luar biasa' atau 'keren'.

2. Perluasan makna asli

Perluasan makna asli merupakan proses pergeseran dari makna kata asli yang diperluas untuk mencakup cakupan yang lebih luas. Seperti dalam kataすごい (*sugoi*) yang awalnya berarti 'hebat' namun sekarang juga bisa digunakan untuk mengungkapkan berbagai taraf intensitas, seperti 'luar biasa' dan 'menakutkan'. Makna yang diperluas dalam proses ini masih berkaitan dengan makna aslinya

3. Penyempitan makna asli

Penyempitan makna asli merupakan makna kata asli yang dipersempit untuk fokus pada aspek tertentu. Contoh: かわいい (*kawaii*) yang makna awalnya adalah 'menawan' atau 'menggemaskan' sekarang hanya digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang 'lucu' atau 'imut'saja.

2.3 Makna Kata *Yabai* (やばい)



ata *yabai* dalam kamus *Koujien* (Shinmura, 2008:2582) agai berikut.

(形)

Kei)

る。危険である。「やばいことになる」

Futsugou de aru. Kiken de aru. (yabai koto ni naru)

(Yaba.i) (adjektiva)

Ketidaknyamanan. Bahaya (Menjadi hal yang berbahaya).

2.4 Kelas Kata (品詞分類/Hinshi Bunrui)

Kelas kata adalah pembagian dalam kata yang diklasifikasikan pada jenis dan fungsinya masing-masing. Hal ini sejalan dengan penjelasan KBBI (2025) bahwa Kelas kata merupakan kelas atau golongan (kategori) kata berdasarkan bentuk, fungsi, atau maknanya. Kelas kata dalam bahasa disebut sebagai 品詞分類 (*hinshi bunrui*).

Kata *yabai* pada berasal dari kata sifat I (I-keyoushi). Namun dalam *wakamono kotoba*, kata *yabai* lebih sering digunakan dalam kelas kata *Kandoushi*. Sudjianto dan Dahidi (2004:149) menjelaskan bahwa 「感動詞」 (*Kandoushi*) atau Interjeksi merupakan kata yang dapat berdiri sendiri. *Kandoushi* digunakan untuk menyatakan ekspresi, perasaan, cara memanggil, cara menjawab dan lain sebagainya.

