

ANALISIS PENGGUNAAN *KANDOUSHI AISATSU* PADA ANIME “HYOUKA”

Jehezekiel J. P. M. Kandou¹, Sandra Rakian², Marly C. A. Masoko³

Universitas Negeri Manado

Tondano, Indonesia

jehezekielkandou@gmail.com

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) jenis kata atau kalimat *kandoushi aisatsu* yang terdapat dalam anime “Hyouka,” dan (2) fungsi *kandoushi aisatsu* yang terdapat dalam anime “Hyouka.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah penggalan percakapan yang mengandung unsur *Kandoushi Aisatsu* dalam anime “Hyouka.” Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyimak dan mengutip kalimat sapaan atau salam di dalam anime “Hyouka.” Sumber data penelitian ini adalah episode 1, 3, dan 8 dari total 22 episode anime “Hyouka.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 jenis kata atau kalimat yang mengandung unsur *kandoushi aisatsu*, yaitu: 「おはようございます」*ohayô gozaimasu*, 「こんにちは」*konnichiwa*, dan 「ありがとうございます」*arigatô gozaimasu*. 「おはようございます」*ohayô gozaimasu*, berfungsi sebagai ungkapan persalaman atau sapaan pada pagi hari. 「こんにちは」*konnichiwa*, berfungsi sebagai ungkapan persalaman atau sapaan pada siang hari. 「ありがとうございます」*arigatô gozaimasu*, berfungsi sebagai ungkapan terima kasih terhadap seseorang atas suatu pemberian, perhatian, atau bantuan dari orang lain.

Kata Kunci : *Analisis, Kandoushi Aisatsu, Anime, Hyouka.*

Abstract : The aim of this study is to investigate (1) the type of *kandoushi aisatsu* words or sentences in the anime “Hyouka,” and (2) the functions *kandoushi aisatsu* words or sentences in anime “Hyouka.” This study uses the qualitative-descriptive method since the data collected in this study are the parts of conversations that contain *kandoushi aisatsu* in the anime “Hyouka.” The data collection process is conducted by using observation and note taking the greetings in the anime “Hyouka.” The data sources of this study are the 1st, 3rd, and 8th episodes out of 22 episodes of the anime “Hyouka.” The findings show that there are 3 kinds of words containing *kandoushi aisatsu*, they are: 「おはようございます」*ohayô gozaimasu*, 「こんにちは」*konnichiwa*, and 「ありがとうございます」*arigatô gozaimasu*. 「おはようございます」*ohayô gozaimasu* is used to express the greetings in the morning, 「こんにちは」*konnichiwa* is used to express the greeting in the afternoon, and 「ありがとうございます」*arigatô gozaimasu*, is used to show gratitude toward someone for his/her gift, attention or help.

Keywords : *Analysis, Kandoushi Aisatsu, Anime, Hyouka.*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah “alat untuk menyampaikan sesuatu ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain,” (Ariyanti, 2012). Dengan kata lain, “ketika kita menyampaikan ide, pikiran, hasrat dan keinginan kepada seseorang baik secara lisan maupun secara tertulis, orang tersebut bisa menangkap apa yang kita maksud, tiada lain karena ia memahami yang dituangkan melalui bahasa tersebut,” (Sutedi, 2011). Dalam KBBI (Depdiknas, 2008), Bahasa dimaknai sebagai seperangkat sistem (baik lambang maupun bunyi) yang digunakan manusia untuk berkomunikasi. Sistem ini nampak dalam pengelompokan kelas kata dalam sebuah bahasa. Yazid & Fatwanto (2018) lebih lanjut menjelaskan “kata-kata dalam bahasa dikelompokkan dalam beberapa kelas kata.” Salah satu contoh kelas kata adalah kata seru (interjeksi).

Interjeksi dalam bahasa Jepang disebut *kandoushi*. “Kandoushi salah satu kelas kata yang termasuk pada *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri dan memiliki makna) yang tidak dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi subjek, tidak dapat menjadi keterangan, dan tidak dapat menjadi konjungsi,” (Rahmi, Syahrial & Diana, 2020). Sudjianto dan Dahidi kemudian menerangkan jika “kelas kata ini dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* (unsur pembentuk kalimat) tanpa bantuan kelas kata lain.”

Menurut Terada Takanao dalam Sudjianto (2010) “*kandoushi* di bagi menjadi empat, yaitu *kandoushi kandou*, *kandoushi yobikake*, *kandoushi outou*, dan *kandoushi aisatsu*.” Lebih lanjut, “*kandoushi aisatsugo* (ungkapan persalaman) ialah kalimat minor berupa klausa atau bukan, bentuknya tetap, yang dipakai dalam pertemuan antara pembicara,

memulai percakapan, minta diri dan sebagainya,” (Sudjianto, 2010). *Kandoushi* dapat ditemui pada komik (*manga*), *anime*, dan drama Jepang.

Kandoushi biasanya diikuti dengan *Keigo*. *Keigo* ialah “bahasa atau kata-kata yang khusus dipergunakan untuk menunjukkan kerendahan hati pembicara dan untuk menyatakan rasa hormat pembicara terhadap teman berbicara atau orang yang dibicarakan,” (Minoru, 1986). Contoh kata *Keigo* pada bagian *Kandōshi Aisatsu* ialah *Go-Yukkuri* (Silahkan Menikmati), *Go-Aisatsu* (Salam, sapaan), *O-Tsukare sama* (Terima Kasih Atas Kerja Kerasnya), *O-Jama shimasu* (Maaf mengganggu, permisi), dan *O-Matase shimashita* (Maaf sudah menunggu).

Anime “*Hyōka*” adalah *anime* yang diproduksi oleh Kyoto Animation. Cerita *anime* ini diangkat dari sebuah novel misteri dengan judul yang sama. *Anime* “*Hyōka*” menceritakan tentang kisah empat anak SMA yang tergabung klub literatur klasik. Tokoh utama dari anime ini ialah Oreki Houtarou. Ceritanya berawal saat kakak kandung Oreki yaitu Oreki Tomoe memintanya untuk bergabung pada klub literatur klasik. Dia ingin adiknya masuk pada klub tersebut dengan tujuan agar klub tidak dibubarkan dan bisa terus eksis. Tokoh Houtarou memiliki karakter suka menghemat energi. Namun dirinya merasa tidak kuasa untuk menolak ajakan sang kakak. Dan akhirnya dia turut bergabung pada klub *kotenbu* tersebut. Setelah Hotaru sampai diruangan klub, dirinya melihat seroang gadis kecil yang terkunci pada sebuah ruangan. Tokoh Utama lainnya yaitu Chitanda Eru, Fukube Satoshi, dan Mayaka Ibara. Sedangkan untuk Tokoh Pendukung ialah Masashi Tougaito (Ketua Klub Mading), Kaho Juumonji (Sahabat Chitanda Eru dan gadis

kuil di Kuil Arekusu), Fuyumi Irisu (Sutradara film amatir Kelas 2-F), Junya Nakajou (Asisten Direktur film amatir Kelas 2-F), Tomohiro Haba (Bagian Peralatan film amatir Kelas 2-F, Misaki Sawakiguchi (Bagian pemasaran film amatir Kelas 2-F), Shouko Yuasa (Ketua Klub Manga), Ayako Kouchi (Anggota terkemuka dari Klub Manga), Youko Itoigawa (Petugas Perpustakaan), Omichi (Guru Matematika), Masakiyo Ogi (Guru bahasa Inggris SMP), dan Sekitani Jun (Pamannya Chitanda Eru). Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Analisis Penggunaan *Kandoushi Aisatsu* pada anime “Hyouka”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013), “penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan terhadap subjek penelitian pada suatu saat tertentu dan berusaha mendeskripsikan seluruh gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.” Metode ini dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan deskripsi terhadap jenis dan fungsi *Kandoushi Aisatsu* yang terdapat dalam anime “Hyouka” Sugiyono dalam Fuad & Nugroho, 2014) lebih lanjut menjelaskan “metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, yaitu data yang terkumpul berbentuk kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.”

Sumber data pada penelitian ini adalah *Kandoushi Aisatsu* yang terdapat dalam anime “Hyouka” Episode 1, 3 dan 8. Secara total anime “Hyouka” memiliki 22 episode, namun peneliti memilih untuk mebatasi sumber datanya pada 3 episode saja.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik simak. “Metode simak adalah teknik yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti,” (Sudaryanto, 1993). Teknik ini digunakan oleh peneliti karena objek penelitian ini tayangan *anime*. Peneliti juga menggunakan teknik catat (*note taking*), di mana peneliti mencatat kata atau kalimat yang mengandung *kandoushi aisatsu*. Data yang diperoleh melalui proses pengumpulan data selanjutnya dianalisis oleh peneliti dengan membuat klasifikasi *kandoushi aisatsu*. Klasifikasi ini didasarkan pada jenis dan fungsi *kandoushi aisatsu* dalam anime “Hyouka”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini diperoleh melalui dialog atau percakapan dalam bentuk jenis kata atau kalimat yang mengandung unsur *Kandôshi Aisatsu* pada Anime “Hyouka” dari episode 1, episode 3, dan episode 8. Berdasarkan hasil proses menyimak dan mencatat jenis kata atau kalimat yang mengandung unsur *Kandoushi Aisatsu*, maka diperoleh 3 jenis *kandoushi aisatsu* sebagai berikut:

- a) *Ohayou Gozaimasu* (おはようございます)
- b) *Kon'nichiwa* (こんにちは)
- c) *Arigatou gozaimasu* (ありがとうごさいます)

Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat 3 jenis kata atau kalimat *kandoushi aisatsu* yang ditemukan dalam anime “Hyouka” episode 1, episode 3, dan episode 8, maka pembahasan hasil tersebut dapat dilihat tabel 1, 2 dan 3 di bawah ini:

Tabel 1. Penjelasan *Kandoushi Aisatsu*: *Ohayou Gozaimasu* (おはようございます) dalam anime “Hyouka”

Frekuensi	Bagian Episode	Durasi (Menit : Detik)	Fungsi <i>Kandôshi Aisatsu</i>
2	Eps. 1	Tidak di temukan	Ungkapan salam atau sapaan yang diucapkan pada waktu pagi hari
	Eps. 3	Tidak di temukan	
	Eps. 8	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : 20 • 1 : 33 	

Tabel 2. Penjelasan *Kandoushi Aisatsu*: *Kon'nichiwa* (こんにちは) dalam anime “Hyouka”

Frekuensi	Bagian Episode	Durasi (Menit : Detik)	Fungsi <i>Kandôshi Aisatsu</i>
1	Eps. 1	05:52	Ungkapan salam atau sapaan yang diucapkan pada waktu siang hari.
	Eps. 3	Tidak di temukan	
	Eps. 8	Tidak di temukan	

Tabel 3. Penjelasan *Kandoushi Aisatsu*: *Arigatou gozaimasu* (ありがとうございます) dalam anime “Hyouka”

Frekuensi	Bagian Episode	Durasi (Menit : Detik)	Fungsi <i>Kandôshi Aisatsu</i>
4	Eps. 1	11 : 28	Ungkapan rasa terima kasih atas suatu

Eps. 3	<ul style="list-style-type: none"> • 9 : 04 • 4 : 49 	0 1	pemberian, perhatian, atau bantuan dari orang lain.
	Eps. 8	17 : 34	

Dalam penelitian ini ditemukan 3 jenis kata atau kalimat mengandung unsur *Kandôshi Aisatsu* pada Anime “Hyouka” ialah *Konnichiwa* fungsinya sebagai ungkapan persalaman atau sapaan yang diucapkan pada waktu siang hari dengan frekwensi kemunculan hanya 1 kali saja di bagian episode 1, kemudian kata *Ohayô Gozaimasu* fungsinya sebagai ungkapan persalaman atau sapaan yang diucapkan pada waktu pagi hari dengan frekwensi kemunculan sebanyak 2 kali pada episode 8 saja, dan yang terakhir *Arigatô Gozaimasu* fungsinya sebagai ungkapan rasa terima kasih terhadap seseorang atas sebuah pemberian, perhatian, atau bantuan, dengan frekuensi kemunculan sebanyak 4 kali dengan rincian 1 kali terdapat di episode 1, 2 kali terdapat di episode 3, dan 1 kali pada bagian episode 8.

Kemudian, berikut ini adalah data dalam bentuk hasil percakapan *kandoushi aisatsu* yang ditemukan dengan menggunakan tangkapan layar beserta dengan kutipan percakapan dan sinopsisnya di tandai dengan huruf **hitam tebal**, serta juga dengan durasi dan episode yang di ambil.

Data 1

Tangkapan Layar / Sampel Gambar



Kutipan / Sampel Percakapan

Chitanda Eru : こんにちは!

Konnichiwa!

Selamat Siang!

あなたって古典部

だったんですか。

折木さん。

Anata tte Koten-bu

dattan desu ka.

Oreki-san.

Kamu juga anggota

klub sastra klasik,

Sdra. Oreki?

Oreki Houtarou : 誰だ?

Dare da?

Siapa, ya?

Chitanda Eru : 分かりませんか。

千反田です。

千反田えるです。

Wakarimasen ka.

Chitanda desu.

Chitanda Eru desu.

Tidak kenal, ya?

Aku Chitanda.

Chitanda Eru.

Oreki Houtarou : すまん、

全然分からな

いんだが。

Suman,

zenzen wakaranain da ga.

Maaf, aku sama sekali

tidak kenal.

Chitanda Eru : 折木 奉太郎さんです

よね。1年B組の?

Oreki Houtarou-san

desu yo ne.

Ichi-nen B-gumi no?

Kamu Oreki Houtarou

dari Kelas 1-B, 'kan?

Oreki Houtarou : ああ。

Aa.

Iya.

Chitanda Eru : 私、

1年A組なんです

Watashi, ichi-nen

A-gumi nan desu.

Aku ini dari kelas 1-A.

“Hyouka” Eps. 1: *Dentou aru Koten-bu no Saisei*

(伝統ある古典部の再生 – Klub

Sastra Bangkit Kembali) 05 : 52 – 06 : 17
(22 Detik)

Data 2

Tangkapan Layar / Sampel Gambar



Kutipan / Sampel Percakapan.

Oreki Houtarou : それでよければ、
手伝ってもらおう。

*Sore de yokereba,
tetsudatte morau.*

Bila kamu
tidak keberatan,
aku akan menolongmu.

Chitanda Eru : ありがとう
ございます。

Arigatou gozaimasu

Terima Kasih

どうか、よろしく

お願いします。

Douka, yoroshiku

onegaishimasu.

Kumohon

bimbingannya!

“Hyouka” Eps. 3. *Jijou aru Koten-bu
no Matsuei*

(事情ある古典部の末裔 – Penerus
Aktivitas Klub Sastra Klasik) 08 : 57 –
9 : 08 (12 Detik)

Data 3

Tangkapan Layar / Sampel Gambar



Kutipan Percakapan.

Oreki Houtarou : おい

Oi
Ya?

Chitanda Eru : おはようございます!

Ohayou gozaimasu!

Selamat Pagi!

迎えに きちやいました!

Mukae ni

Kicchaimashita!

Aku datang

untuk menjemputmu!

Oreki Houtarou : なんてお嬢様だ。

Nante Ojou-sama da.

Dasar tuan putri

yang satu ini...

“Hyouka” Episode 8: *Shisha-kai ni ikou!*

(*試写会に行こう!* - Ayo Pergi ke Pemutaran!

21 : 19 – 21 : 23 (5 Detik)

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data *kandoushi aisatsu* pada anime “Hyouka”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. *Kandoushi aisatsu* yang ditemukan pada anime “Hyouka”, terdapat pada Episode 1, Episode 3, dan Episode 8 dengan 3 jenis kata atau kalimat yang mengandung unsur *kandoushi aisatsu* yaitu: 「おはようございます」 *ohayô gozaimasu*, 「こんにちは」 *konnichiwa*, dan 「ありがとうございます」 *arigatô gozaimasu*.

Fungsi *kandoushi aisatsu* dalam anime “Hyouka”, yaitu : 「おはようございます」 *ohayô gozaimasu*, berfungsi sebagai ungkapan persalaman atau sapaan pada pagi hari. 「こんにちは」 *konnichiwa*, berfungsi sebagai ungkapan persalaman atau sapaan pada siang hari. 「ありがとうございます」 *arigatô gozaimasu*, berfungsi sebagai ungkapan rasa terima kasih terhadap seseorang atas sebuah pemberian, perhatian, atau bantuan.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti mengharapkan agar peserta didik mempelajari *kandoushi aisatsu* lebih dalam lagi terlebih fungsinya dapat memahami dan menggunakan *kandoushi aisatsu* dengan tepat dalam situasi percakapan tertentu. Selain itu peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya bisa menganalisis *kandoushi* dari anime lainnya sehingga menawarkan konteks dan dimensi yang berbeda dari *Kandoushi Aisatsu*.

REFERENSI

- Adrian, N. C. (2015). *The Influence Of The Anime Culture On The Consumer Behavior*. Editura Arhipelag XXI.
- Aghnia, M. C. (2012). *Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center. Jurnal Seni Rupa dan Desain. 1* (1), 1-6.
- Ariyanti, G. V. (2012). Fukugoumeishi yang Terbentuk dari Makna Unsur-Unsur Pembentuknya (tinjauan semantik). *Students e-Journal, 1*(1), 7.
- Bunkachô. (1985). *Kotoba Shirizu – Keigo Ôkurasho Insatsukyoku*, Tokyo.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chusnawati, E. H. (2014). *Analisis Makna Perubahan Diri Pada Pembaca Manga*. (Unpublished Skripsi Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Danasasmita, W & Sudjianto. (1983). *Pengantar Tata Bahasa Jepang*. Bandung: BSC.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dikta, P. (2017). *Pop-Culture In Public Diplomacy : Anime and Manga As Japan's Softpower In Indonesia*. Indonesia : President University.
- Djomi, A. (2017). *Analisis Kandoushi (Kata Seru) dalam Bahasa Jepang yang Menyatakan Kandou pada Komik Boku Dake ga Inai Machi Volume 1-6 (Kajian Pragmatik)*. (Unpublished Skripsi FIB UNDIP)
- Fuad, A., & Nugroho, K. S. (2014). *Panduan praktis penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ikhwanul, I. (2016). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen Dalam Membeli Produk Anime (Studi*

- Deskriptif Toko All Blue Distro Anime Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Intan, A. (2021). *Pengaruh Anime Kakegurui Terhadap Perilaku Remaja Pecinta Judi Virtual Di Komunitas Roleplayer Quesera* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Isnavia, T. (2019). *Analisis Kandoushi Yobikake dalam Anime Kiseijuu Sei no Kakuritsu*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kridalaksana, H. (1983). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia.
- Lu, S. (2019). *The Influence Of Japanese Anime On The Values Of Adolescent*. China: University of Jinan.
- Masuoka, T & Yukinori, T. (1989). *Kiso Nihongo Bunpou*. Tokyo: Kuroshio Shuppan, A.
- Mc.Clain, Y. (1981). *Handbook of Modern Japanese Grammar*. Tokyo: Hokusei Press.
- Millah, I. (2017). *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. (Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang).
- Minoru, N. (1986). *Kokugo Jiten*. Tokyo: Iwanami Shôten.
- Motojiro, M. (1986). *Shoho no Kokubunpô*. Tokyo: Shoryûdô.
- Mukhtar. (2013). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nadia, F. (2020). *Ilokusi Kandoushi Outou Dalam Drama Seigi No Mikata Karya Satoru Nakajima: Tinjauan Pragmatik*. (Doctoral dissertation, Universitas Andalas)
- Napier, S. J. (2005). *Anime from akira to howl's castle: experiencing contemporary japanes animation*. New york: palgrave Macmillan.
- Nelson, A. N. (2008). *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc.A.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahmi, D. W., Syahrial, S., & Diana, K. (2020). *Penggunaan Kandoushi Yang Menyatakan Perasaan Dilihat Dari Power Dan Solidarity* (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- Ruh, B. (2014). *Stray Dog of Anime*. New York: Palgrave Macmillan.
- Siswanto, A. V. (2012). *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*. Jogjakarta: Graha Ilmu.
- Soelistyowati, D. (2019). Ragam Interjeksi Bahasa Jepang. *Deskripsi Bahasa*, 2(2), 174-181.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjianto, A D & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2010). *Gramatikal Bahasa Jepang Jepang Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Pustaka Baru Press.
- Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang (Edisi IV)*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Takanao, T. (1984). *Chuugakusei no Kokubunpou*. Tokyo: Shoryudo.
- Yazid, A. S., & Fatwanto, A. (2018). Penentuan Kelas Kata Pada Part of Speech Tagging Kata Ambigu Bahasa

- Indonesia. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 2(3), 157-166.
- Yuliani. (2003). *Studi tentang film animasi Jepang (anime) dan perkembangannya di Indonesia: tinjauan deskriptif pada periodisasi 1980-2003*. (Unpublised Skripsi, Universitas Kristen Petra Surabaya)
- Zahrawan, M., Sudjianto, S & Sugihartono, S. (2017) Analisis Keigo dalam Fukushima Bi Book PT. Fukushima Industries, Co. Ltd. *EDUJAPAN*, 1(1), 35-42.