

ANALISIS PENGGUNAAN INTERJEKSI DALAM GRAPHIC NOVEL WARKOP DKI REBORN JANGKRIK BOSS! PART 2 KARYA BENE DION RAJAGUKGUK DKK.

oleh

Ismi Fadhilah*, Armia** & Muhammad Iqbal**
ismifadhilah28@gmail.com, armia@fkip.unsyiah.ac.id, &
muhammad.iqbal@fkip.unsyiah.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Analisis Penggunaan Interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk.” Rumusan masalahnya adalah (1) Jenis-jenis interjeksi apa sajakah yang terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk., (2) Bagaimanakah penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk., dan (3) Interjeksi apa sajakah yang paling dominan yang digunakan dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini adalah Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. Data dalam penelitian ini berupa percakapan yang mencerminkan keragaman bahasa lisan yang terdapat dalam Graphic Novel. Teknik analisis data dilakukan dengan cara (1) seleksi data, (2) klasifikasi data, (3) analisis data, dan (4) menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam Graphic Novel terdapat 4 jenis interjeksi, yaitu (1) interjeksi keheranan, (2) interjeksi panggilan, (3) interjeksi simpulan, dan (4) interjeksi ajakan. Penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu berdasarkan konteks tutur, peristiwa tutur, dan situasi tutur. Penggunaan interjeksi di dalam Graphic Novel memiliki makna berbeda-beda pada setiap tuturan tergantung situasi tuturan. Jenis interjeksi yang paling dominan muncul atau yang paling sering muncul dalam Graphic Novel ialah interjeksi panggilan. Interjeksi panggilan muncul sebanyak 28 kali di dalam Graphic Novel.

Kata kunci: Interjeksi, penggunaan interjeksi, Graphic Novel

ABSTRACT

This study entitled "analysis of the use of the Interjection in the Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk." The formulation of the problem is (1) types of interjection what are featured in the Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk., (2) how is the use of the interjection in the Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk., and (3) what are the Interjection the most dominant being used in the Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. This research used the qualitative approach with a descriptive method. The source of the data in this study was the Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. The data in this research in the form of

* Penulis adalah mahasiswa Jurusan PBI FKIP Unsyiah

** Penulis adalah dosen Jurusan PBI FKIP Unsyiah

conversation that reflects the diversity of spoken language contained in the Graphic Novel. Technique of data analysis done by (1) the selection of data, (2) classification data, (3) data analysis, and (4) draw conclusions. The results showed that in the Graphic Novel there are 4 types of interjection, namely (1) interjection amazemen, (2) interjection call, (3) interjection summary, and (4) interjection solicitation. The use of the interjection in the Graphic Novel influenced by some aspects of that is based on the context of the event, said said, and the situation said. The use of the interjection in the Graphic Novel has a different meaning in each speech is speech is situation dependent. The most dominant kind of interjection or appears most often appear in the Graphic Novel is the interjection of the call. Interjection calls appear as much as 28 times in the Graphic Novel.

Keywords: Interjection, the use of the interjection, Graphic Novel

Pendahuluan

Penelitian ini berkenaan dengan analisis penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk. Arah kajiannya mencakup masalah jenis-jenis interjeksi, penggunaan interjeksi, dan jenis interjeksi yang paling dominan muncul di dalam Grphic Novel. Alasan peneliti memilih topik ini karena banyak kata-kata yang menarik dalam percakapan. Graphic novel dianggap menarik untuk dijadikan subjek penelitian karena di dalam Graphic Novel terdapat bahasa lisan, yaitu bahasa yang mengekspresikan ungkapan dan perasaan dari penutur sendiri maupun lawan tutur. Ungkapan ekspresi itu sendiri sering dikenal dengan interjeksi.

Graphic Novel ini menggunakan banyak interjeksi yang merupakan dari ekspresi para tokoh yang mampu menghidupkan setiap kejadian yang ada di dalam Graphic Novel sehingga peneliti melihat hal tersebut dapat dijadikan data untuk diteliti dalam penelitian ini. Penggunaan interjeksi sudah banyak diteliti, Akan tetapi, penggunaan interjeksi yang terdapat pada tuturan dalam Graphic Novel masih jarang diteliti sehingga peneliti tertarik untuk meneliti interjeksi dengan judul “Analisis Penggunaan Interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk”.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah (1) jenis-jenis interjeksi apa sajakah yang terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk.?, (2) bagaimanakah penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk.?, (3) interjeksi apa sajakah yang paling dominan yang digunakan dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk.? Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan jenis-jenis interjeksi yang terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk., (2) untuk mendeskripsikan penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk., (3) untuk mendeskripsikan jenis interjeksi yang paling dominan yang digunakan dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk. Manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara praktis dan secara teoretis. Secara praktis, bagi peneliti, penelitian ini akan menambah wawasan tentang interjeksi, dan bagi pembaca akan memberikan pengetahuan tentang interjeksi. Selain itu, secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan sumbangsih untuk perkembangan teori-teori kesusastraan. Hasil penelitian ini

juga dapat bermanfaat untuk membantu penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan bidang sastra, khususnya tentang penggunaan interjeksi dalam sebuah karya nonfiksi.

Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif-kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara tepat segala jenis-jenis interjeksi, penggunaan interjeksi, serta menjelaskan atau menemukan jenis-jenis interjeksi yang paling dominan muncul dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk. yang terdiri dari 249 halaman yang ditulis oleh Bene Dion Rajagukguk pada tahun 2017. Data penelitian ini berupa percakapan yang mencerminkan keragaman bahasa lisan yang terdapat dalam Graphic Novel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik telaah dokumen. Teknik ini digunakan karena data dalam penelitian ini diperoleh dengan menelaah dokumen yaitu sebuah Graphic Novel. Adapun langkah-langkah pengumpulan data adalah (1) membaca keseluruhan Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 karya Bene Dion Rajagukguk dkk. dengan teliti, kritis, dan berulang-ulang, (2) peneliti menandai bagian-bagian Graphic Novel yang menyangkut dengan jenis-jenis interjeksi, penggunaan interjeksi, serta jenis interjeksi yang paling dominan muncul. Data yang sudah diperoleh, lalu dicatat dengan cara memindahkan data-data hasil penelitian ke dalam kartu data, kemudian data dianalisis. Contoh format kartu data adalah sebagai berikut.

Hlm.	:
Konteks	:
Tuturan	:
Jenis tuturan	:

Berdasarkan dengan penelitian, langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menganalisis data adalah (1) seleksi data, (2) klasifikasi data, (3) analisis data, (4) menarik kesimpulan.

Hasil Penelitian

1. Jenis Interjeksi yang Terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. yaitu
 - 1) Interjeksi Keheranan

Data 1.

Hlm.	:	9
Konteks	:	Indro merasa heran dan kebingungan saat hakim menjelaskan mengenai hutan. Karena menurutnya tidak ada hubungan hutan dengan lukisan.
Tuturan	:	“Ah! Macem mana?!”
Jeni Tuturan	:	Interjeksi Keheranan

Kata ah pada data (1) di atas menunjukkan bahwa keheranan Indro pada hakim karena ia merasa hakim tidak jelas apa yang sedang ia bicarakan. Hal ini dikarenakan hakim menyangkutpautkan kebakaran hutan dengan lukisan yang mereka tabrak. Interjeksi ah digunakan oleh Indro secara spontan saat ia mendengar hakim membicarakan kebakaran hutan yang menurutnya tidak masuk akal. Interjeksi ah dalam konteks kalimat di atas bermakna keanehan karena ekspresi, dan tuturan Indro yang menunjukkan bahwa ia merasa bahwa apa yang dituturkan hakim itu aneh.

Data 19.

Hlm.	: 201
Konteks	: Indro heran dimana Tv yang di maksud Indro tua itu berada?
Tuturan	: “Eh, tapi mana Tvnya?”
Jenis Tuturan	: Interjeksi Keheranan

Data (19) di atas terlihat bahwa Indro heran dengan apa yang dimaksud Indro tua. Interjeksi eh digunakan oleh Indro secara spontan saat dia memikirkan Tv yang akan digunakan oleh Indro tua. Interjeksi eh dalam konteks kalimat di atas bermakna keheranan karena ekspresi, dan tuturan Indro menunjukkan sikap kaget dan ia merasa aneh dengan apa yang dipikirkannya.

Data 55.

Hlm.	: 101
Konteks	: Dono heran ketika ia melihat Sophie dan Nadia tiba-tiba saja menghilang.
Tuturan	: “Lho, Nadia sama Sophie mana ya?”
Jenis Tuturan:	Interjeksi Keheranan

Data (55) di atas juga menggunakan interjeksi lho seperti pada data (52). Interjeksi lho digunakan oleh Dono karena ia heran dengan Nadia dan Sophie yang hilang tiba-tiba dalam hutan. Ungkapan lho pada data di atas dengan data (52) berbeda tergantung situasi yang terdapat dalam cerita tersebut. Pada data di atas, interjeksi lho digunakan Dono saat mencari Nadia dan Sophie yang secara tiba-tiba menghilang, sedangkan pada data (52) interjeksi lho digunakan penuturnya saat ia merasa heran dengan tas yang dibawa Nadia.

2) Interjeksi Simpulan

Data 34.

Hlm.	: 225
Konteks	: Indro tua mengajak mereka semua untuk masuk ke dalam sebuah rumah makan.
Tuturan	: “Nah.. disini aja.”
Jenis Tuturan	: Interjeksi Simpulan

Data (34) menggunakan interjeksi nah. Interjeksi nah dalam kalimat di atas mengandung makna penyimpulan atas sesuatu yang Indro tua jelaskan atau ungkapkan kepada tiga sekawan tersebut. Indro tua menggunakan interjeksi nah saat ia menemukan channel Tv yang pas yaitu di rumah makan. Interjeksi nah digunakan oleh Indro tua secara spontan saat ia menemukan channel Tv yang pas. Interjeksi nah dalam kalimat di atas bermakna menyimpulkan karena ekspresi dan tuturan Indro tua yang mengarahkan tiga sekawan tersebut untuk berhenti di channel Tv yang sudah ditentukan.

3) Interjeksi Ajakan

Data 3.

Hlm.	: 22
Konteks	: Sophie mengajak Dono, Kasino, dan Indro untuk tidak berputus asa dalam mencari harta karun.
Tuturan	: “Ayo..Jangan kita putus asa! Kita harus cari tas itu..kode harta karunnya jangan sampek lolos!!!
Jenis Tuturan:	Interjeksi Ajakan

Interjeksi yang terdapat pada data (3) di atas menggunakan interjeksi ayo. Interjeksi ayo dalam kalimat di atas digunakan Sophie saat mengajak atau menyemangati teman-temannya agar tidak putus asa dalam mencari harta karun. Interjeksi ayo dalam konteks

kalimat di atas bermakna meminta untuk melakukan sesuatu karena ekspresi dan tuturan Sophie yang meminta teman-temannya untuk mau mencari harta karun sampai dapat.

Data 44.

Hlm.	: 50
Konteks	: Seorang penjaga laboratorium mengajak tiga sekawan dan Sophie untuk mengikutinya masuk ke dalam laboratorium.
Tuturan	: “Langsung aja keruangannya. Mari saya antar.”
Jenis Tuturan:	Interjeksi Ajakan

Data (44) menggunakan interjeksi mari. Interjeksi ini digunakan oleh seorang penjaga laboratorium saat meminta para tiga sekawan serta Sophie untuk mengikutinya masuk ke dalam laboratorium. Interjeksi ini dalam konteks kalimat di atas tidak mengubah makna yaitu mengajak atau meminta seseorang untuk mau menuruti keinginannya. Begitu pun, yang dilakukan penjaga laboratorium saat meminta para tiga sekawan tersebut untuk mengikutinya masuk ke dalam laboratorium.

4) Interjeksi Panggilan

Data 42.

Hlm.	: 42
Konteks	: Penjaga perpustakaan memanggil tiga sekawan tersebut untuk membayar uang denda buku Nadia.
Tuturan	: “Ehh.. nanti dulu, buku ini siapa yang bayar? 2 tahun tidak dikembalikan.”
Jenis Tuturan	: Interjeksi Panggilan

Data (42) menggunakan interjeksi eh. Interjeksi tersebut digunakan penjaga perpustakaan saat memanggil tiga sekawan tersebut saat mereka hendak pergi. Penjaga

perpustakaan meminta mereka untuk membayar seluruh uang denda buku Nadia. Penjaga perpustakaan memanggil mereka dengan tidak menyerukan nama mereka. Interjeksi eh merupakan kata seru yang termasuk interjeksi panggilan.

Data 43.

Hlm.	: 45
Konteks	: Penjaga perpustakaan memanggil tiga sekawan tersebut saat mereka kabur ketika diminta untuk membayar denda buku Nadia.
Tuturan	: “Heii... jangan lari kalian.”
Jenis Tuturan:	Interjeksi Panggilan

Interjeksi yang terdapat pada data (43) merupakan interjeksi hei. Interjeksi tersebut digunakan penjaga perpustakaan secara spontan saat melihat tiga sekawan itu kabur saat diminta bayar uang denda buku Nadia. Interjeksi ini merupakan kata seru yang termasuk jenis interjeksi panggilan. Interjeksi hei dalam konteks kalimat di atas mengandung makna memanggil yang digunakan penjaga perpustakaan saat memanggil tiga sekawan tersebut.

Data 47.

Hlm.	: 64
Konteks	: Sophie memarahi penjaga laboratorium tersebut karena ia merasa sang penjaga laboratorium tersebut menjebak mereka.
Tuturan	: “Heh, kamu mau celakai kami ya?”
Jenis Tuturan	: Interjeksi Panggilan

Data (47) di atas menggunakan interjeksi heh. Interjeksi tersebut digunakan Sophie karena ia kesal dan marah kepada penjaga laboratorium yang menjebak mereka. Interjeksi heh digunakan Sophie secara spontan karena

ia tidak mengetahui nama penjaga laboratorium tersebut.

2. Jenis Interjeksi yang Paling Dominan Muncul dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk.

Interjeksi keheranan dalam Graphic Novel muncul sebanyak 14 kali. Interjeksi ah hanya muncul 1 kali, interjeksi eh muncul sebanyak 5 kali, dan interjeksi loh muncul sebanyak 8 kali. Interjeksi panggilan muncul sebanyak 28 kali di dalam Graphic Novel. Interjeksi he muncul sebanyak 4 kali, interjeksi halo muncul 1 kali, interjeksi hei muncul sebanyak 11 kali, dan interjeksi eh muncul sebanyak 13 kali. Interjeksi simpulan hanya terdapat satu bentuk interjeksi yang digunakan dalam Graphic Novel, yaitu nah. Interjeksi ajakan muncul sebanyak 27 kali di dalam Graphic Novel. Bentuk interjeksi ayo muncul sebanyak 26 kali, sedangkan interjeksi mari hanya muncul 1 kali.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat empat jenis interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. Adapun interjeksi tersebut meliputi interjeksi keheranan, interjeksi panggilan, interjeksi simpulan, dan interjeksi ajakan. Penggunaan interjeksi di dalam Graphic Novel dipengaruhi oleh aspek konteks tutur, peristiwa tutur, dan situasi tutur. Interjeksi yang terdapat dalam Graphic Novel memiliki makna yang berbeda-beda tergantung konteks dan situasi tutur. Dari keempat jenis interjeksi tersebut yang paling sering muncul atau yang paling banyak muncul ialah interjeksi panggilan, yang muncul sebanyak 28 kali.

Interjeksi ah pada Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. hadir dengan jumlah yang sedikit, yaitu 1 kali. Interjeksi ah

merupakan kata seru yang termasuk jenis interjeksi keheranan. Seperti pada kalimat, “Ah! macam mana!?” (data 1), kalimat tersebut merupakan sikap keheranan yang ditunjukkan Indro saat ia merasa ada hal yang ganjil dalam persidangan tersebut. Hal ini terbukti dari adanya ekspresi serta tuturan yang ditunjukkan Indro saat hakim menceritakan tentang hutan terbakar, karena menurutnya itu sebuah keganjilan karena tidak sesuai dengan peristiwa yang mereka alami. Interjeksi eh juga merupakan jenis interjeksi keheranan. Interjeksi ini hadir sebanyak 5 kali dalam Graphic Novel. Seperti yang terdapat pada kalimat, “Eh, Kas itu apa?” (data 7), kalimat tersebut digunakan oleh penutur saat dia merasa ada hal yang ganjil dirasakannya. Interjeksi loh yang juga merupakan kata seru termasuk jenis interjeksi keheranan. Interjeksi ini hadir sebanyak 8 kali dalam Graphic Novel tersebut. Interjeksi ini digunakan penutur saat ia merasa ada sesuatu yang aneh ketika mendengar sesuatu. Hal ini dibuktikan dengan adanya percakapan sebelumnya yang membuat penutur kebingungan dan merasa heran seperti pada kalimat, “Kau tidak setia!” kalimat tersebut dituturkan oleh lawan tutur tanpa sebab yang tidak diketahui oleh penutur.

Interjeksi lainnya dapat dilihat pada kalimat, “Heh! Tolong jaga sikap kalian,” (data 12), interjeksi tersebut merupakan kata seru yang termasuk jenis interjeksi panggilan. Interjeksi heh hadir sebanyak 4 kali. Interjeksi ini dalam konteks kalimat tersebut, mengandung arti menegur seseorang atau meminta seseorang agar mau mendengar apa yang diucapkannya, karena menurut penutur sikap para tiga sekawan tersebut tidak sopan dalam memperlakukan polisi wanita. Interjeksi hei dalam Graphic Novel hadir sebanyak 11 kali. Salah satu contohnya seperti, “Hei.. tinggal kau, sadar diri kau,” (data 22), atau “Hey bapak tua, lepaskan aku.” (data 24), Kedua contoh tersebut memiliki arti yang

sama yakni, kata seru yang merupakan jenis interjeksi panggilan. Akan tetapi, mengandung makna yang berbeda. Pada contoh kalimat pertama, “Hei.. tinggal kau, sadar diri kau,” mengandung arti yang biasa saja, karena penutur menggunakannya untuk memanggil lawan tuturnya yang lebih muda. Sedangkan pada contoh kalimat kedua, “Hey bapak tua, lepaskan aku.” Mengandung arti yang tidak sopan, karena penutur menggunakan interjeksi tersebut kepada orang yang lebih tua. Selain itu, interjeksi halo yang juga digunakan penutur dalam Graphic Novel saat memulai pembicaraan melalui telepon, seperti, “Halo sayang,” (data 54), interjeksi halo tidak mengubah makna. Interjeksi ini digunakan pada saat memulai suatu pembicaraan. Selain itu, interjeksi halo hanya muncul 1 kali dalam Graphic Novel.

Interjeksi ayo juga terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. seperti pada kalimat, “Ayo lari!!!,” (data 4), atau “Ayo Nadia, kamu masuk duluan,” (data 29), kedua contoh tersebut memiliki arti yang sama yakni kata seru yang termasuk interjeksi ajakan. Bentuk interjeksi ayo dalam Graphic Novel hadir paling banyak dibandingkan dengan interjeksi lainnya. Interjeksi tersebut hadir sebanyak 26 kali. Selain itu, juga terdapat bentuk interjeksi mari yang digunakan penutur saat mempersilakan lawan tuturnya masuk, seperti, “langsung aja keruangannya. Mari saya antar,” (data 44), dalam kalimat tersebut penjaga laboratorium mempersilakan atau meminta tiga sekawan tersebut untuk masuk ke dalam laboratorium.

Interjeksi lainnya yang terdapat pada Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. yakni interjeksi nah. Interjeksi ini hadir hanya 1 kali dalam Graphic Novel tersebut. Interjeksi nah digunakan penutur untuk menyimpulkan

sesuatu seperti, “Nah.. disini aja,” (data 34), dalam kalimat tersebut terlihat jelas bahwa penutur menyimpulkan perihal chanel Televisi yang sudah ditentukan tempatnya. interjeksi ini merupakan kata seru yang termasuk interjeksi simpulan.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. yaitu (1) jenis-jenis interjeksi yang terdapat dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. meliputi, interjeksi keheranan, interjeksi panggilan, interjeksi simpulan, dan interjeksi ajakan., (2) penggunaan interjeksi dalam Graphic Novel ini dapat digunakan tiap awal dan akhir kalimat tergantung konteks kalimatnya. Masing-masing interjeksi tersebut memiliki makna berbeda-beda pada setiap tuturan. Makna yang terdapat dalam setiap interjeksi juga dipengaruhi oleh situasi tuturan. Makna interjeksi akan bermakna biasa saja apabila lawan dan situasi tuturan orang yang dikenal atau orang yang lebih muda darinya, (3) jenis interjeksi yang paling banyak muncul dalam dalam Graphic Novel Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss! Part 2 Karya Bene Dion Rajagukguk dkk. yaitu interjeksi panggilan yang muncul sebanyak 28 kali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan interjeksi, peneliti mengalami kesulitan dalam menganalisis data penggunaan interjeksi dikarenakan kurangnya referensi yang tepat dalam menganalisis penggunaan interjeksi. Oleh karena itu, diharapkan bagi peneliti lain untuk menambah referensi terkait analisis penggunaan interjeksi agar memudahkan penganalisisan data. Selain itu, bagi pembaca yang sedang memilih

penggunaan interjeksi sebagai penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi.

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan dkk. 2003. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anonim. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka.
- Angellya, Ika Kartika. 2014. "Analisis Penggunaan Interjeksi dalam Novel 'T Spookhuis (Gedhong Setan) Karya Suparto Brata'". *Jurnal Program Studi Bahasa dan Sastra Jawa*, Volume 5(1): 44-55.
- Arsita, Adya. 2016. "Realisme Magis dalam Kajian Visualisasi Bahasa pada Novel Grafis *The Photographer: Into War-Torn Afganistan, with Doctors without Borders*". Skripsi Universitas Gadjah Mada.
- Budiarti, Sri. 2015. "Realisme Magis dalam Kajian Visualisasi Bahasa pada Novel Grafis *The Photographer: Into War-Torn Afganistan. With doctors Without Borders*". Skripsi Universitas Gadjah Mada.
- Bogdan, dan Taylor, 2007 dalam J.Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Chaer, Abdul. 2008. *Sintaksis Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Depdiknas. 2009. *Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa. Jakarta: Mizan Media Utama.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Pusat Bahasa. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djajasudarma, Fatimah. 1993. *Metode Linguistik Rancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Eresco.
- Gravett, Paul. 2005. *Graphic Novel: Everything You Need to Know*. USA. Peter Stanbury.
- Harumiyati, Titen. 2013. "Analisis Struktural-Semiotik Novel Grafis *Persepolis* Karya Marjane Satrapi". Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia, untuk pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Kridalaksana, Harimurti. 2005. *Kamus Linguistik, edisi ketiga*. Jakarta: PT. Pustaka Utama.
- Komariyah, Siti. 2016. "Interjeksi dalam Novel *Donyane Wong Culika* Karya Suparta Brata". *Jurnal Balai Bahasa Jawa Timur*, Volume 4(1): 55-64.
- Leech, Geoffrey. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.