

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan ungkapan *aho* dalam dialek Kansai pada *anime Detective Conan* tahun 2008 sampai tahun 2021 yang bertujuan untuk mendeskripsikan makna dan fungsi ungkapan *aho* yang muncul dalam sumber data. Ruang lingkup penelitian adalah bidang sosiolinguistik. Teori yang digunakan untuk menganalisis data yaitu semantik (Hiejima, 1991), ungkapan *aho* (Matsumoto, 1993), teori konteks (Hymes, 2010) serta teori kata umpatan (Wijana dan Rohmadi, 2013). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis data menggunakan metode padan ekstralingual. Validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi sumber data terhadap 2 (dua) orang *native speaker*. Data yang ditemukan berjumlah 25 (dua puluh lima) data berupa penggalan percakapan antar tokoh yang mengandung ungkapan *aho* dalam dialek Kansai. Hasil penelitian ini menemukan 4 (empat) makna *aho* yang muncul dalam sumber data, antara lain : 1) *baka* dengan fungsi meluapkan emosi marah; 2) *ochame* ‘lugu’ dengan fungsi: a) ungkapan rasa malu dan, b) ungkapan keterkejutan; 3) *ukkarisan* ‘ceroboh’ dengan fungsi: a) ungkapan sindiran, b) ungkapan rasa muak, c) ungkapan keakraban, d) ungkapan keterkejutan, dan e) ungkapan keheranan; dan 4) *noutenki* ‘ceplas-ceplos’ dengan fungsi: a) ungkapan keheranan, b) ungkapan rasa muak, c) ungkapan sindiran, dan d) ungkapan rasa kesal. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan ungkapan *aho* yang paling banyak ditemukan bermakna *ukkarisan* sejumlah 9 data berfungsi untuk mengungkapkan sindiran yang digunakan dengan menggunakan intonasi rendah, mengungkapkan rasa muak yang digunakan dengan menggunakan intonasi rendah dan datar, mengungkapkan keakraban dengan mencairkan suasana sedih ataupun tegang, mengungkapkan keterkejutan sebab mendapat respon yang diluar dugaan penutur, dan mengungkapkan keheranan yang digunakan dengan menggunakan intonasi tinggi dan raut wajah yang kebingungan.

Kata kunci: kata umpatan, *aho*, *anime Detective Conan*

## ABSTRACT

This study examines the use of *aho* expressions in Kansai dialect in the Detective Conan anime from 2008 to 2021 which aims to describe the meaning and function of *aho* expressions that appear in the data source. The scope of the research is the field of sociolinguistics. The theories used to analyse the data are semantics (Hiejima, 1991), *aho* expressions (Matsumoto, 1993), context theory (Hymes, 2010) and swear word theory (Wijana and Rohmadi, 2013). This research is a descriptive qualitative research with data analysis method using extralingual equivalent method. Data validation was conducted using data source triangulation technique on 2 (two) native speakers. The data found were 25 (twenty-five) data in the form of fragments of conversations between characters containing *aho* expressions in Kansai dialect. The results of this study found 4 (four) meanings of *aho* that appear in the data source, including: 1) *baka* with the function of expressing angry emotions; 2) *ochame* 'innocent' with the function: a) an expression of embarrassment and, b) an expression of surprised; 3) *ukkarisan* 'careless' with functions: a) an expression of sarcasm, b) an expression of disgust, c) an expression of familiarity, d) an expression of surprised, and e) an expression of astonishment; and 4) *noutenki* 'blunt' with the function of: a) expression of astonishment, b) expression of disgust, c) expression of sarcasm, and d) expression of annoyance. Based on the results of the study, it can be concluded that the most commonly found *aho* expression means *ukkarisan* a total of 9 data functions to express sarcasm which used by using low intonation, express disgust is used by using low and flat intonation, express familiarity by breaking the sad or tense atmosphere, express surprise because speaker gets a response that is beyond the speaker's expectations, and express astonishment that used by using high intonation and showing a confused look on the face.

Keyword: swear word, *aho*, *Detective Conan anime*