

STATUS, BENTUK, DAN FUNGSI INTERJEKSI DALAM TUTUR LISAN LINTAS GENRE DI YOUTUBE

Fauzan Syafa'ad*, Siti Ainim Liusti

Universitas Negeri Padang

*Email Korespondensi: fauzansyafaad@gmail.com

Abstract

Interjections are lexical units that express emotions, attitudes, or spontaneous reactions and can stand alone as independent utterances. In digital spoken language, primary interjections are intermingled with slang, hortatives, religious expressions, and code-mixing; therefore, the scope of the study must be categorically defined before their forms and functions can be analyzed. This study aims to describe (1) the categorical status of interjections as core or peripheral, (2) primary, secondary, and interjectional phrase forms, and (3) the functions of interjections according to Ameka, with Alwi's subtypes limited to expressive-emotive functions. This study employs a descriptive qualitative approach. The data consist of interjection tokens from twelve videos from 2026 on the channels Tekotok, Windah Basudara, Nihongo Mantappu, and Deddy Corbuzier. The researcher collected data using the observe-and-record technique, then filtered it so that only tokens that met the analysis criteria were retained. The findings indicate that core interjections consist of primary exclamations such as "eh," "wah," "aduh," and "wow," while peripheral interjections consist of conversions, slang, hortatives, religious expressions, or code-mixed utterances, such as "anjay," "gila," "yuk," "alhamdulillah," and "oh my God." Primary forms appear to be more ready-to-use, whereas secondary forms can be understood as the result of function shifts, and interjectional phrases as units that are uttered in their entirety. The research findings indicate four functions—expressive-emotive, expressive-cognitive, conative, and phatic—which do not appear to be one-to-one tied to specific lemmas. Admiration or satisfaction appears to be the most dominant in the corpus, while "wah," "eh," "aduh," "yuk," and "anjay" can shift functions depending on the context of the token. These findings suggest that digital spoken interjections need to be categorized, analyzed at the primary-secondary-phrase level, and interpreted contextually.

Keywords: *interjections, primary interjections, secondary interjections, pragmatic functions, YouTube*

Abstrak

Interjeksi merupakan satuan leksikal yang mengungkapkan emosi, sikap, atau reaksi spontan dan dapat berdiri sebagai ujaran mandiri. Dalam tutur lisan digital, seruan primer bercampur dengan slang, hortatif, ungkapan religius, dan campur kode, sehingga objek kajian perlu dibatasi secara kategoris sebelum dianalisis bentuk dan fungsinya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan (1) status kategoris interjeksi sebagai inti atau pinggiran, (2) wujud primer, sekunder, dan frasa interjektif, serta (3) fungsi interjeksi menurut Ameka, dengan subjenis Alwi hanya pada fungsi ekspresif-emosif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data berupa token interjeksi dari dua belas video tahun 2026 pada kanal Tekotok, Windah Basudara, Nihongo Mantappu, dan Deddy Corbuzier. Peneliti mengumpulkan data dengan teknik simak dan catat, lalu menyaringnya sehingga hanya token yang lolos analisis. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa interjeksi inti berupa kata seru primer seperti *eh*, *wah*, *aduh*, dan *wow*, sedangkan interjeksi pinggiran berupa konversi, slang, hortatif, religius, atau campur kode yang terserukan, seperti *anjay*, *gila*, *yuk*, *alhamdulillah*, dan *oh my God*. Bentuk primer tampak lebih siap pakai, sedangkan bentuk sekunder dapat dipahami sebagai hasil alih fungsi dan frasa interjektif sebagai satuan yang

diserukan secara utuh. Temuan penelitian mengindikasikan empat fungsi—ekspresif-emotif, ekspresif-kognitif, konatif, dan fatis—yang tampaknya tidak terikat satu-satu pada lema tertentu. Kekaguman atau kepuasan tampak paling dominan dalam korpus, sementara *wah*, *eh*, *aduh*, *yuk*, dan *anjay* dapat berpindah fungsi sesuai konteks token. Temuan ini mengindikasikan bahwa interjeksi lisan digital perlu dipilah secara kategoris, dianalisis pada tataran bentuk primer–sekunder–frasa, dan dimaknai secara kontekstual.

Kata Kunci: *interjeksi, interjeksi primer, interjeksi sekunder, fungsi pragmatik, YouTube*

PENDAHULUAN

Interjeksi merupakan kelas kata yang mengungkapkan keadaan mental, sikap, atau reaksi spontan penutur yang secara sintaksis tidak berkedudukan sebagai unsur wajib dalam struktur kalimat (Kridalaksana, 1986; Moeliono et al., 2017). Ameka (1992) menempatkannya sebagai “kelas kata yang universal tetapi terabaikan” yaitu satuan leksikal yang konvensional, dapat menjadi ujaran mandiri, dan tidak merepresentasikan predikat. Dalam tata bahasa Indonesia, interjeksi dapat dikelompokkan sebagai kata tugas yang memadatkan rasa hati (Moeliono et al., 2017), tetapi pengakuan itu tidak berarti setiap satuan singkat yang bernuansa ekspresif otomatis termasuk interjeksi. Keraf (1984) mengakui bahwa kata dari kelas lain dapat dipakai sebagai kata seru; pengakuan itu justru menuntut pemilahan antara kata seru primer dan pemakaian seru yang berasal dari slang, makian, hortatif, atau campur kode (Rahardi, 2019).

Tutur lisan di YouTube menyediakan konteks empiris yang memadai bagi pemilahan tersebut. Konten informal, spontan, dan dekat dengan percakapan sehari-hari menampilkan seruan primer seperti *eh*, *wah*, dan *aduh* beriringan dengan slang evaluatif, makian yang terserukan, hortatif, ungkapan religius, serta frasa campur kode. Kanal Tekotok, Windah Basudara, Nihongo Mantappu, dan Deddy Corbuzier menampilkan genre yang berbeda (mulai dari animasi, live gaming, vlog, dan podcast) sehingga ragam reaksi lisan dapat diamati secara lebih luas daripada pada satu format tuturan. Makna seruan pada medium tersebut tampaknya tidak terikat secara kaku pada bentuknya. Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia sendiri mencatat bahwa satu interjeksi dapat menandai perasaan yang berbeda, misalnya *ih* yang tidak selalu kejijikan (Moeliono et al., 2017). Oleh sebab itu, kajian interjeksi di YouTube memerlukan kerangka yang memisahkan wujud lingual dari fungsi, sekaligus membatasi objek secara kategoris.

Sejumlah penelitian terdahulu tampaknya telah menempatkan YouTube dan media digital sebagai sumber data yang produktif, tetapi umumnya terbatas pada satu kanal, satu genre, atau satu medium. (Rachmah, 2023) menelaah bentuk dan jenis interjeksi pada satu kanal food vlogger; (Rahmadani, 2023) memakai kajian morfosintaksis dan semantik pada kanal Gadgetin; (Aryaningsih, 2020) mengkaji struktur dan semantik pada kanal Ken&Grat; sedangkan (Tobing et al., 2023) menelaah interjeksi secara sintaksis-pragmatik pada satu tayangan. (Andini & Agustina, 2023) membahas interjeksi secara morfologis pada serial animasi, lalu (Rismaya & Sofyan, 2020) menelaah interjeksi tulis pada komentar Twitter. Studi-studi tersebut cenderung menunjukkan kelimpahan seruan, tetapi belum secara bersamaan memasang pagar kategoris, merinci bentuk primer–sekunder–frasa, dan memisahkan fungsi emotif dari fungsi kognitif, konatif, serta fatis pada beberapa genre tutur lisan YouTube.

Kesenjangan tersebut tampaknya bersifat teoretis, bukan sekadar persoalan jumlah kanal. Klasifikasi tersebut sering merangkum interjeksi ke dalam daftar rasa hati yang

mencampur emosi dengan fungsi tutur, misalnya ajakan, panggilan, dan simpulan disandingkan dengan kekaguman atau kesakitan (Kridalaksana, 1986; Moeliono et al., 2017). Ameka (1992) membedakan interjeksi primer, sekunder, dan frasa interjektif, kemudian membagi fungsi atas ekspresif (emotif dan kognitif), konatif, dan fatis. Perbedaan tersebut dapat mencegah *yuk* atau *woi* dipaksa menjadi “jenis emosi”, serta mencegah slang seperti *anjay* disamakan begitu saja dengan *ah* tanpa menandai asal kategorisnya. Subjenis Alwi tampaknya tetap relevan untuk merinci rasa hati bahasa Indonesia, tetapi hanya setelah token dipastikan berfungsi ekspresif-emotif. Dengan kerangka tersebut, bentuk dapat dipahami tidak semata-mata melalui label dasar–turunan, sedangkan jenisnya tidak harus dipasangkan secara kaku dengan satu lema.

Berdasarkan latar tersebut, penelitian ini menelaah interjeksi dalam konten video YouTube pada empat kanal berbeda genre. Analisis tidak berangkat dari asumsi bahwa semua satuan ekspresif lisan digital adalah interjeksi, melainkan dari penyaringan status kategoris: interjeksi inti (kata seru primer) dan interjeksi pinggiran (konversi, slang, hortatif, religius, atau campur kode yang terserukan). Data yang lolos kemudian dirinci menurut bentuk primer, sekunder, dan frasa interjektif (Ameka, 1992), lalu menurut fungsi. Relasi bentuk dan fungsi dipahami sebagai relasi yang bersifat kontekstual: satu lema dapat menandai fungsi atau subjenis berbeda pada token yang berbeda.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tiga aspek yaitu (1) status kategoris interjeksi; (2) bentuk interjeksi; dan (3) fungsi interjeksi. Hasil penelitian ini diharapkan memperjelas bahwa interjeksi pada komunikasi lisan digital perlu dibatasi secara kategoris terlebih dahulu, dianalisis pada tataran bentuk yang tidak mencampur derivasi dengan alih fungsi, dan dimaknai menurut konteks token, bukan menurut lema semata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dalam kerangka pragmatik-leksikal interjeksi. Definisi objek, pemilahan bentuk, dan penetapan fungsi merujuk pada pengertian bahwa interjeksi sebagai satuan konvensional yang dapat menjadi ujaran mandiri, mengekspresikan keadaan mental, sikap, atau reaksi, serta tidak mengisi predikat. Bentuk dibedakan atas primer, sekunder, dan frasa interjektif. Fungsi dibedakan atas ekspresif-emotif, ekspresif-kognitif, konatif, dan fatis (Borchmann, 2019; Meinard, 2021). Subjenis fungsi dari Alwi dkk. (2010) hanya diterapkan pada token yang berfungsi ekspresif-emotif. Metode deskriptif digunakan untuk mengklasifikasikan data yang muncul secara alamiah dalam tutur lisan. Sejalan dengan itu, penelitian bertujuan mendeskripsikan (1) status kategoris interjeksi lisan digital sebagai inti atau pinggiran, (2) wujud primer–sekunder–frasa, dan (3) fungsi pragmatik interjeksi.

Data berupa token interjeksi pada tutur berbahasa Indonesia, termasuk seruan campur kode yang berfungsi sebagai seruan dalam konteks tutur tersebut. Sumber data ialah dua belas video yang dipublikasikan tahun 2026 dari kanal Tekotok (animasi), Windah Basudara (gaming live), Nihongo Mantappu (vlog), dan Deddy Corbuzier (podcast), masing-masing tiga video, yang dipilih secara purposif. Kriteria pemilihan ialah ragam lisan informal, seruan muncul secara produktif, dan audio dapat ditranskripsi. Satuan hitung ialah token, yaitu setiap kemunculan. Lema diseragamkan setelah ejaan memanjang dinetralisasi sehingga *Wah*, *Waaahhh*, dan *Waaaaa* dihitung sebagai satu tipe bentuk. Pemanjangan bunyi dicatat sebagai varian prosodis, bukan proses derivasional. Setiap token diberi kode kanal dan nomor data sesuai lampiran inventarisasi.

Pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat (Mahsun, 2005). Calon seruan diinventarisasi dari transkripsi, kemudian disaring secara kategoris. Token dikategorikan sebagai interjeksi apabila bersifat konvensional, dapat atau hampir dapat mandiri, dan mengekspresikan reaksi atau sikap tanpa menjadi predikat. Token yang lolos selanjutnya dipilah menjadi interjeksi inti, yaitu kata seru primer, dan interjeksi pinggiran, yaitu konversi, slang, makian, hortatif, ungkapan religius, atau campur kode yang terserukan (Keraf, 1984). Formula ilokusi, vokatif murni, partikel wacana, dan predikat evaluatif tidak menjadi objek analisis pada bagian hasil. Token yang tidak pasti karena overlapping atau artikulasi kabur tidak dihitung.

Analisis terhadap data yang lolos dilakukan secara bertingkat: Pertama, setiap token ditetapkan berstatus inti atau pinggiran. Kedua, bentuk setiap token diklasifikasikan sebagai primer, sekunder, atau frasa interjektif; kliping, reduplikasi, dan pemajemukan idiomatik hanya disebut apabila memang terjadi pada lema itu, sedangkan afiksasi pada leksem asal tidak dianggap pembentukan interjeksi. Ketiga, setiap token diberi satu fungsi Ameka utama berdasarkan stimulus, sikap penutur, dan cara penyampaian; subjenis Alwi diisi hanya jika fungsi itu ekspresif-emosional. Bentuk yang sama boleh mengisi fungsi atau subjenis berbeda pada token yang berbeda. Keabsahan dijaga dengan mencocokkan ulang kode pada kasus perbatasan. Temuan terbatas pada empat kanal dan empat genre sehingga sebaran antargenre dibaca secara kualitatif, bukan sebagai generalisasi kuantitatif penuh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dari dua belas video pada empat kanal YouTube menghasilkan 289 token interjeksi yang memenuhi kriteria analisis. Data tersebut terdistribusi ke dalam 178 token interjeksi inti berupa kata seru primer serta 111 token interjeksi pinggiran yang bersumber dari konversi slang, makian, hortatif, ungkapan religius, dan campur kode. Pada tataran struktur, data mewujudkan ke dalam interjeksi primer, interjeksi sekunder, dan frasa interjektif dengan variasi prosodis tanpa pembentukan melalui proses afiksasi baru. Kemunculan seruan tersebut merealisasikan fungsi ekspresif-emosional, ekspresif-kognitif, konatif, serta fatis yang pemaknaannya sangat bergantung pada konteks tuturan. Uraian terperinci mengenai setiap kategori temuan disajikan secara berurutan pada subbagian berikut.

Status Kategori Interjeksi

Analisis data menunjukkan dua status kategoris interjeksi, yaitu interjeksi inti dan interjeksi pinggiran. Interjeksi inti mencakup kata seru primer yang tidak berasal dari kelas kata lain. Sementara itu, interjeksi pinggiran mencakup satuan dari kelas kata lain, slang, makian, ungkapan religius, hortatif, atau campur kode yang berfungsi sebagai seruan mandiri.

Tabel 1. Status kategoris interjeksi

Status	Kriteria	Contoh tipe
Inti	Kata seru primer; tidak dipakai sebagai predikat atau kelas kata lain	<i>eh, wah, wow, aduh, ih, yah, hah, mmm, woi, tsk, uwa</i>
Pinggiran	Konversi, slang, makian, hortatif, religius, atau campur kode yang berfungsi sebagai seruan	<i>anjay, gila, goblok, nice, yuk, alhamdulillah, oh my God, mantap jiwa</i>

Interjeksi inti terlihat mendominasi konstruksi seruan pendek yang dapat dilekatkan pada pola intonasi tertentu. *Eh* tampaknya merupakan prototipe yang paling fleksibel. Pada “*Eh, mama, mamamah mah jangan, mah!*” (Tkt:41) satuan itu menahan mitra tutur tanpa menjadi argumen predikat. Fungsi seruan yang sama bertahan pada “*Eh, suara game pas gak?*” (Wdb:10) dan “*Eh, beneran lagi di Bangkok*” (Nhm:42). Temuan ini tampaknya memperlihatkan karakteristik interjeksi lisan digital yang relatif singkat, spontan, dan longgar secara sintaksis (Licup et al., 2026).

Wah dan *wow* tampaknya merealisasikan reaksi evaluatif yang ringkas. “*Wah, enak!*” (Nhm:30) dan “*Wah, gila kalian keren-keren banget*” (Nhm:171) dapat memuji objek di hadapan penutur, sedangkan “*Wow! Keren banget*” (Nhm:97) serta rentetan *wow* pada vlog kuliner dan wisata bekerja sebagai seruan kagum yang mandiri. *Mmm* pada “*Mmmm!*” (Nhm:22) dan “*Mmm, wenak, ya*” (Nhm:144) adalah seruan kepuasan rasa; yang dikategorikan sebagai bentuk inti ialah *mmm*, bukan klausa penjelas yang mengikutinya.

Nyeri, kaget, dan sebal juga tergolong ke dalam bentuk inti. “*Aduh, cap mobilnya jadi ikut berlobang juga*” (Tkt:12) dan “*Waaaaa, mata guaa, mata guaaaa!*” (Tkt:120) dapat dipahami sebagai jeritan primer berbentuk *aduh* dan *uwa*. “*Uwwaaahh!*” (Tkt:55) serta “*Hwaaaaa!*” (Wdb:80) adalah seruan kaget yang tidak perlu leksem lain. “*Ih, gak berani gua!*” (Tkt:157) dan “*Tsk, bencong!*” (Tkt:42) menandai ketidaksukaan atau sebal. “*Yeeeeeeeeee, percuma dong gua numpang*” (Tkt:16) dan “*Yah, jumpscare gua lagi*” (Wdb:256) menempatkan *yee/yah* pada kekecewaan. *Hah* pada “*Hah... ada mekanik lean?*” (Wdb:44) dan *woi* pada “*Woi! Mangkok mana yang berani lempar aku pakai batu, ha?*” (Tkt:127) tetap inti karena tidak berasal dari nomina, verba, atau slang evaluatif. Pemanjangan bunyi tampaknya tidak mengubah status inti. *Wah, Waaahhh, dan Waaaaa* adalah satu lema, yang berubah ialah prosodi, bukan kelas kata. Dengan demikian, inti dapat dicirikan melalui kesiapan bentuk primer, bukan semata-mata melalui ejaan transkripsi.

Selanjutnya, Interjeksi Pinggiran dapat dipahami sebagai kategori yang menjelaskan produktivitas tutur informal tanpa meniadakan batas kategori. *Anjay* pada “*Anjay, penguin gila yang kita mainin kemaren, ges*” (Wdb:42) dan “*Aaanjir, gobloy, gas tabung taix*” (Wdb:128) berfungsi sebagai seruan, tetapi asalnya eufemisme atau makian. *Gila* pada “*Gila, grafiknya bagus banget, hujannya real banget, guys*” (Wdb:114) dan *gokil* pada “*Gokil, gookil*” (Tkt:326) adalah adjektiva evaluatif yang digunakan sebagai seruan. *Goblok* pada “*Goblok, tolol goblok!*” (Tkt:2) serta *bacot* pada “*Baaaacooottt, gak caya gua*” (Tkt:32) dapat dipertahankan sebagai seruan karena, dalam token tersebut, berfungsi bukan sebagai predikat klausa.

Evaluatif gaming dan campur kode tampaknya sangat produktif di kanal Windah Basudara dan kemudian muncul pula dalam vlog. “*Nice, nice tinggal nunggu helikopternya, coy*” (Wdb:238), “*GG, GG GG gila, guys*” (Wdb:19), dan “*W game*” (Wdb:15) adalah slang evaluatif yang dipadatkan menjadi seruan. Frasa *oh my God* pada “*Oh my God, look at the graphic, guys!*” (Wdb:112) dan *what the hell* pada “*What the hell, man*” (Wdb:7) merupakan campur kode yang terserukan utuh. Pada Nihongo Mantappu, pinggiran juga terisi leksem Jepang yang dipakai sebagai seruan kagum atau nikmat, misalnya *egui* (Nhm:224) dan *umai* (Nhm:312).

Lapisan religius dan hortatif mengisi pinggiran yang lebih formulaik, tetapi tetap dapat berfungsi sebagai penanda seruan. “*Alhamdulillah, bapaakk, Anto lolos paaakk!*” (Tkt:329) dan “*Alhamdulillah, bisa masak, bersyukur, ya*” (Wdb:295) dapat dipahami

sebagai ungkapan syukur yang telah terleksikalkan sebagai seruan, bukan sebagai klausa doa yang diuraikan. “Syukurlah, Pak Hidayat bisa tetap berangkat kerja besok pagi” (Tkt:8) dan “Aamiin!” (Nhm:162) berada di jalur yang sama. Yuk pada “Yuk, Ibu-ibu ikut Ani review mobilnya Pak Hidayat!” (Tkt:4) serta *let’s go* pada “Let’s go, let’s go let’s go let’s go!” (Wdb:2) adalah hortatif yang terserukan; statusnya pinggiran karena berasal dari perangkat ajakan, bukan dari kata seru primer.

Mantap jiwa pada Nhm:88 memperlihatkan pemajemukan idiomatik yang dipakai sebagai seruan tunggal. Seperti *oh my God*, satuan itu tidak dipecah menjadi dua lema biasa. Pinggiran, dengan demikian, tampaknya menampung konversi dan frasa sepanjang tokennya berfungsi menyeru, bukan menerangkan.

Keempat genre tampaknya menampilkan distribusi status yang berbeda. Pertama, Kanal Tekotok didominasi pada interjeksi inti pendek seperti *eh, aduh, yah, woi*, dengan pinggiran lokal *goblok, bacot, gokil, astaga*, dan *alhamdulillah*. Kanal Windah Basudara menonjolkan pinggiran evaluatif dan campur kode—*anjay, gila, nice, GG, oh my God*—di samping inti kaget seperti *hwaah* dan *hah*. Vlog Nihongo Mantappu menumpuk inti *wah, wow, mmm* sebagai reaksi kagum dan nikmat, lalu menambahkan pinggiran *mantap, umai, egui*. Podcast Deddy Corbuzier menampilkan campuran inti kognitif-afektif (*hah, waduh, duh*) dan pinggiran evaluatif (*gokil, gila*) dalam interaksi multi-penutur.

Pemilahan inti–pinggiran mengindikasikan bahwa interjeksi lisan digital tidak sepenuhnya homogen secara sumber kategoris. Inti menyediakan bentuk siap pakai yang mana interjeksi pinggiran memperluas inventaris lewat slang, makian, hortatif, religius, dan campur kode yang terserukan. Kedua status tersebut dapat menjadi landasan bagi perincian bentuk primer–sekunder–frasa serta analisis fungsi pada bagian berikutnya.

Bentuk Interjeksi

Berdasarkan struktur morfologis dan sintaksisnya, data terklasifikasi ke dalam tiga bentuk yaitu interjeksi primer, interjeksi sekunder, dan frasa interjektif.

Tabel 2. Klasifikasi bentuk interjeksi

Kategori	Ciri bentuk	Contoh tipe
Primer	Kata seru nonderivatif; tidak dipakai sebagai predikat atau kelas lain	<i>eh, wah, wow, aduh, duh, ih, yah, hah, mmm, woi, uwa, tsik</i>
Sekunder	Lema dari slang, makian, evaluatif, hortatif, religius, atau bahasa lain yang terserukan	<i>anjay, gila, goblok, nice, yuk, alhamdulillah, umai, egui</i>
Frasa interjektif	Gabungan kata yang terserukan utuh	<i>oh my God, what the hell, oh shit, ya ampun, mantap jiwa, astaghfirullahaladzim</i>

Interjeksi Primer menyediakan bentuk paling siap pakai dalam tutur lisan digital. *Eh* pada “Eh, mama, mamamah mah jangan, mah!” (Tkt:41) dan “Eh, suara game pas gak?” (Wdb:10) tidak berafiks, tidak berreduplikasi, dan tidak berkomposisi. *Wah* pada “Wah, enak!” (Nhm:30) serta *wow* pada “Wow! Keren banget” (Nhm:97) tampaknya sama-sama primer meskipun *wow* berasal dari bahasa Inggris; dalam korpus ini keduanya tidak dipakai sebagai nomina atau verba. *Mmm* pada “Mmmm!” (Nhm:22) dan “Mmm, enak, ya” (Nhm:144) dapat dipahami sebagai seruan primer yang menandai kepuasan rasa.

Nyeri, kaget, dan sebal juga terwadahi oleh interjeksi primer (Widiatmoko & Waslam, 2017). “Aduh, cap mobilnya jadi ikut berlobang juga” (Tkt:12) memakai *aduh* utuh, sedangkan “Duh, gua lagi nyari generator nih” (Wdb:155) memendekkannya menjadi

duh. Pemotongan (kliping) itu tampaknya tidak mengubah status primer namun yang berubah agaknya ialah wujud fonologis yang lebih cepat dan informal. Reduplikasi pada “Aduh-duh!” (Ddc:274) menegaskan nyeri, tetap pada lema primer yang sama. Jeritan “Uwaaaaahh!” (Tkt:55), “Waaaaa, mata guaa, mata guaaaa!” (Tkt:120), dan “Hwaaaaa!” (Wdb:80) dapat dipandang sebagai bentuk primer onomatopea. “Ih, gak berani gua!” (Tkt:157), “Tsk, bencong!” (Tkt:42), dan “Yah, jumpscare gua lagi” (Wdb:256) menampilkan *ih*, *tsk*, dan *yah* sebagai seruan mandiri.

Beberapa primer menandai reaksi kognitif atau pemanggilan tanpa berpindah kelas kata. *Hah* pada “Hah... ada mekanik lean?” (Wdb:44), *oh* pada “Oh, ternyata ngeres” (Tkt:164), serta *lah/loh* mandiri pada “Loh! Sejak kapan ada pertigaan?” (Tkt:263) dapat tetap dikategorikan sebagai primer. *Woi* pada “Woi! Mangkok mana yang berani lempar aku pakai batu, ha?” (Tkt:127) dapat dipahami sebagai seruan pemanggil primer, bukan sapaan nomina. *Ssh/shsh* pada Tkt:287 termasuk primer konatif yang menekan bunyi, bukan leksem dari kelas lain.

Proses pada primer terbatas dan terperinci. Selain kliping *aduh*→*duh* dan reduplikasi *aduh-duh*, tidak teridentifikasi afiksasi yang menghasilkan kata seru baru. Pemanjangan *Anjayyyyyyy* tidak relevan di sini karena anjay bentuk sekunder. Pada bentuk primer, *Aaahhh* dan *Waaahhh* hanya menaikkan intensitas. Morfologi interjeksi lisan, pada lapisan primer, terletak pada kesiapan bentuk singkat dan pada variasi prosodis, bukan pada derivasi yang produktif.

Interjeksi Sekunder memperluas inventaris dengan menarik lema non-seruan ke posisi seruan (Widiatmoko & Waslam, 2017). *Anjay* pada “Anjay, pinguin gila yang kita mainin kemaren, ges” (Wdb:42) dan *anjir* pada “Anjir, epic banget nih game sumpah, guys” (Wdb:244) berasal dari eufemisme makian, meskipun token itu tampaknya tidak berpredikat. *Gila* pada “Gila, grafiknya bagus banget, hujannya real banget, guys” (Wdb:114) dan *gokil* pada “Gokil, gookil” (Tkt:326) adalah adjektiva evaluatif yang terserukan. *Goblok* pada “Goblok, tolol goblok!” (Tkt:2) serta *bacot* pada “Baaaacooottt, gak caya gua” (Tkt:32) tergolong sebagai sekunder hanya pada token yang benar-benar menyeru.

Slang komunitas gaming tampaknya membentuk kategori sekunder yang relatif padat di kanal Windah Basudara. *Nice* pada “Nice, nice tinggal nunggu helikopternya, coy” (Wdb:238), *GG* pada “GG, GG GG gila, guys” (Wdb:19), dan *W* pada “W game” (Wdb:15) lebih tepat dipahami bukan sebagai huruf atau singkatan biasa, melainkan sebagai lema evaluatif yang telah mengalami konversi menjadi seruan. *Shit* pada “Shit, man! Brutal banget, cok!” (Wdb:72) dan *damn* pada “Damn, damn apa nih, guys?” (Wdb:24) adalah makian Inggris yang dialihfungsikan menjadi seruan. Pada vlog, sekunder juga terisi leksem Jepang seperti *egui* (Nhm:224) dan *umai* (Nhm:312) dipakai sebagai seruan nikmat, bukan sebagai predikat dalam klausa Jepang yang utuh.

Hortatif dan religius mengisi kategori sekunder yang lebih formulaik. *Yuk* pada “Yuk, Ibu-ibu ikut Ani review mobilnya Pak Hidayat!” (Tkt:4), dan *ayo* pada “Ayo, Ibu-ibu kita sama-sama pompa ban mobilnya!” (Tkt:6) berasal dari perangkat ajakan. *Alhamdulillah* pada “Alhamdulillah, bapaakk, Anto lolos paaakk!” (Tkt:329) serta “Alhamdulillah, bisa masak, bersyukur, ya” (Wdb:295) dapat dipahami sebagai ungkapan Arab yang telah mengalami leksikalisasi dan berfungsi sebagai seruan syukur. “Syukurlah, Pak Hidayat bisa tetap berangkat kerja besok pagi” (Tkt:8) dan “Aamiin!” (Nhm:162) berada di jalur yang sama. Fenomena tersebut tampaknya bukan afiksasi interjeksi bahasa Indonesia, melainkan pemindahan fungsi leksem siap pakai ke posisi seruan.

Satu hal perlu ditegaskan agar analisis bentuk tidak mundur ke derivasi semu. *Bajingan* pada token seruan (Ddc:9) tidak dibaca sebagai hasil akhiran -an yang membentuk interjeksi. Afiksasi itu sudah selesai pada tataran nomina dan yang membuatnya interjeksi ialah konversi. Dengan demikian, kategori sekunder tampaknya berkenaan dengan alih fungsi, bukan dengan pembentukan kata seru dari awal.

Frasa interjektif adalah satuan polileksemal yang terserukan utuh dan tidak dipecah menjadi dua temuan terpisah. “Oh my God, look at the graphic, guys!” (Wdb:112) dan “OMG, tulang megalodon is real, guys” (Wdb:181) dapat diperlakukan sebagai satu tipe frasa, bukan sebagai *oh* primer yang diikuti klausa Inggris. “What the hell, man” (Wdb:7), “What the fuck is going on, man?” (Wdb:54), “Holy shit!” (Wdb:148), dan “Oh shit!” (Wdb:201) membentuk kelompok frasa makian-reaksi yang produktif pada siaran langsung *gaming*.

Frasa berbahasa Indonesia dan campuran juga muncul. “Ya ampuuun, kesian banget!” (Tkt:23) dapat dipahami sebagai frasa seruan iba yang telah mengalami pembekuan. “Astaghfirullahaladzim, astaghfirullah, astaghfirullahaladzim” (Tkt:167) serta “Astaghfirullahaladzim ya Allah, apaan tuh?” (Wdb:254) dihitung sebagai frasa religius yang terserukan, berbeda dari lema tunggal *alhamdulillah* yang sekunder. Mantap jiwa (Nhm:88; Nhm:297) adalah pemajemukan idiomatik yang dipakai sebagai satu seruan. “Fire in the hole!” (Tkt:129) dan “Let’s go, let’s go let’s go let’s go!” (Wdb:2) adalah frasa hortatif atau seruan siaga yang tidak diuraikan kata demi kata.

Beberapa frasa melekat pada bentuk primer tanpa meniadakan status frasa. *Oh wow* pada rangkaian reaksi Nihongo Mantappu (Nhm:111, Nhm:169) berbeda dari *wow* tunggal; *oh iya* pada “Oh iya, hampir lupa” (Tkt:11) berbeda dari *oh* kognitif mandiri pada Tkt:164. Keputusan tersebut tampaknya menjaga agar transkripsi tidak memecah satuan yang bagi penutur sudah satu hembusan seruan.

Keempat kanal tampaknya menampilkan tekanan bentuk yang berbeda pada data yang lolos. Tekotok memperlihatkan produktivitas pada bentuk primer pendek seperti *eh*, *aduh*, *yah*, *woi*, *ih* dengan bentuk sekunder lokal *goblok*, *bacot*, *gokil*, dan *yuk*, serta frasa seperti *ya ampun* dan *astaghfirullahaladzim*. Windah Basudara menonjolkan bentuk sekunder slang dan frasa campur kode: *anjay*, *gila*, *nice*, *GG*, *oh my God*, *what the hell*, *let’s go*. Nihongo Mantappu didominasi bentuk primer seperti *wah*, *wow*, *mmm* dan sekunder *mantap*, *umai*, *egui*, dengan frasa *oh wow* serta *mantap jiwa*. Deddy Corbuzier menampilkan bentuk primer kognitif-afektif (*hah*, *waduh*, *duh*) bersama sekunder evaluatif (*gokil*, *gila*) dalam giliran multi-penutur.

Fungsi Pragmatik Interjeksi

Penetapan fungsi merujuk pada taksonomi Ameka yang mencakup empat kategori yaitu ekspresif-emotif, ekspresif-kognitif, konatif, dan fatis (Ponsonnet, 2023). Subkategori rasa hati diterapkan khusus pada fungsi ekspresif-emotif (Shalika & Mulyadi, 2019).

Tabel 3. Fungsi interjeksi

Fungsi Interjeksi	Isi operasional	Subjenis Alwi	Contoh tipikal
Ekspresif-emotif	Manifestasi afektif terhadap objek, kondisi tubuh, atau situasi	kekaguman/kepuasan, kekesalan, kejjjikan, kesakitan, kekagetan, kekecewaan, kesedihan, kelegaan, kesyukuran, harapan	<i>wah, mmm, ih, aduh, hwaa, yah, alhamdulillah</i>

Ekspresif-kognitif	Kesadaran, keheranan, inferensi, atau ketidakselarasan informasi	—	<i>oh, hah, loh, waduh, oh iya</i>
Konatif	Pengarahan perhatian atau tindakan mitra tutur	—	<i>eh, woi, yuk, ayo, let's go, please, help, ssh</i>
Fatis	Pemeliharaan atau pengisian saluran tutur	—	<i>hmm, heem, yoi</i>

Kekaguman atau kepuasan tampak sebagai subjenis yang paling dominan dalam sampel, terutama karena objek konten banyak dinilai secara instan. “Wah, gila kalian keren-keren banget” (Nhm:171) dan “Wow! Keren banget” (Nhm:97) memuji kemampuan atau tontonan. “Mmm, enak, ya” (Nhm:144) dan “Mmmm!” (Nhm:22) menandai kepuasan rasa; yang dihitung ialah *mmm*, bukan klausa penjelas di belakangnya. “Oh my God, look at the graphic, guys!” (Wdb:112), “Gokil, gokil!” (Tkt:326), “Nice, nice tinggal nunggu helikopternya, coy” (Wdb:238), serta umai (Nhm:312) memadatkan penilaian positif yang jika diuraikan akan menjadi klausa. Dominasi ini tidak serta-merta menunjukkan bahwa tutur YouTube selalu positif; fenomena tersebut lebih mungkin mencerminkan karakteristik genre dalam korpus, yang banyak menampilkan objek untuk dievaluasi.

Kekesalan terpisah dari kejijikan. “Ih, gak berani gua!” (Tkt:157) menolak paksaan, bukan menyatakan muak sensoris. “Tsk, bencong!” (Tkt:42) dan “Yaelah, dia juga gak tau” (Tkt:115) adalah sebal atau jengkel. “Goblok, tolol goblok!” (Tkt:2) terucap sebagai kekesalan, bukan sebagai predikat. Kejijikan yang memenuhi rubrik tampak pada “Shit, man! Brutal banget, cok!” (Wdb:72), yaitu reaksi terhadap objek yang secara sensoris menjijikkan. Pemisahan itu mencegah token “bernuansa negatif” digabung ke satu kotak.

Kesakitan, kekagetan, dan kekecewaan juga terhitung interjeksi jika stimulusnya sesuai. “Waaaaa, mata guaa, mata guaaaa!” (Tkt:120) dan “Ehhakhh, akhh, aduuuhhh!” (Tkt:174) dapat dikategorikan sebagai nyeri. “Uwwaaahh!” (Tkt:55), “Hwaaaaa!” (Wdb:80), dan “Aanjir, gobloy, gas tabung taix” (Wdb:128) adalah kekagetan spontan. “Ah, gua udah semangat padahal mau nyetir, loh” (Wdb:173), “Yeeeeeeeeee, percuma dong gua numpang” (Tkt:16), serta “Yah, jumpscare gua lagi” (Wdb:256) menandai harapan yang gagal atau sesal. “Aduh, capek” (Tkt:67) lebih dekat pada kekesalan atau kelelahan daripada kesakitan; token itu tampaknya tidak seharusnya ditarik ke kategori nyeri hanya berdasarkan lema “aduh”.

Subjenis yang lebih jarang pun tetap terwakili oleh token yang secara kontekstual tepat. “Ya ampuun, kesian banget!” (Tkt:23) dan “Wah, kasian, ya” (Ddc:107) adalah iba atau kesedihan, bukan kekaguman. “Syukurlah, Pak Hidayat bisa tetap berangkat kerja besok pagi” (Tkt:8) dan “Woleeeess!” (Tkt:83) menandai kelegaan. Kesyukuran terwadahi alhamdulillah pada “Alhamdulillah, bapaakk, Anto lolos paaakk!” (Tkt:329) dan “Alhamdulillah, bisa masak, bersyukur, ya” (Wdb:295). Harapan tampak pada “Aamiin!” (Nhm:162) dan pada “Yook, bisa yook dapet kerja, yook” (Tkt:313), yang berbeda dari yuk pengajak pada token lain.

Fungsi kognitif menampung seruan yang menandai perubahan pengetahuan, bukan gejala afek semata. “Oh, ternyata ngeres” (Tkt:164) dan “Oooohh, gitu cara mainnya” (Tkt:107) dapat dipahami sebagai inferensi atau kesadaran mendadak. “Oh iya, hampir lupa” (Tkt:11) menandai pengingat yang baru muncul. “Hah... ada mekanik lean?” (Wdb:44) dan “Loh! Sejak kapan ada pertigaan?” (Tkt:263) menilai ketidakcocokan informasi.

“Waduhh, di sini Mas harus disuruh milih nih” (Tkt:309) lebih dekat pada keheranan kognitif daripada kesedihan atau kesakitan, meskipun lema-nya berkerabat dengan aduh.

Frasa campur kode pun dapat bersifat kognitif apabila stimulusnya ialah keanehan informasi, bukan kagum atau jijik. “What the hell, man” (Wdb:7) dan “What the fuck is going on, man?” (Wdb:54) pada sejumlah token menilai premis atau peristiwa yang tidak masuk akal. Token semacam itu tidak otomatis dimasukkan ke kekesalan hanya karena berbunyi kasar. Yang terutama terindikasi ialah proses kognitif penutur: kesadaran, keheranan, atau penolakan terhadap kecocokan faktual.

Fungsi konatif cenderung mengarahkan mitra tutur, daripada menumpahkan afek ke dalam diri. “Eh, mama, mamamah mah jangan, mah!” (Tkt:41) menahan dan memanggil. “Woi! Mangkok mana yang berani lempar aku pakai batu, ha?” (Tkt:127) meminta perhatian secara keras. “Yuk, Ibu-ibu ikut Ani review mobilnya Pak Hidayat!” (Tkt:4) dan “Ayo, Ibu-ibu kita sama-sama pompa ban mobilnya!” (Tkt:6) adalah ajakan. “Let’s go, let’s go let’s go let’s go!” (Wdb:2), “Please, please please!” (Wdb:226), “Help!” (Wdb:239), dan “Tolong, cepat!” (Wdb:240) mendorong tindakan. “Shsh shsh... cep” (Tkt:287) menekan mitra agar diam atau segera. Subjenis Alwi tidak dicantumkan karena yang diutamakan ialah daya arah terhadap orang lain.

Fungsi fatis yang ditemukan hanya sedikit, namun tetap ada. “Heemmm, kita review apanya lagi, ya?” (Tkt:13) mengisi jeda dan menjaga saluran sambil menunda proposisi. “Yoi, guys!” (Nhm:1) membuka kontak sebelum ajakan atau topik. Fungsi itu berbeda dari kekaguman maupun dari pemanggilan konatif yaitu yang dijaga ialah saluran tutur, bukan objek penilaian dan bukan perintah.

Dapat disintesis bahwa karakteristik genre tersebut memengaruhi kecenderungan distribusi bentuk dan fungsi interjeksi pada keempat kanal yang diteliti. Kanal animasi Tekotok menonjolkan interjeksi inti pendek seperti *eh*, *aduh*, *yah*, dan *woi* yang menjalankan fungsi konatif serta emotif lokal. Kanal *live gaming* Windah Basudara memadatkan pemakaian interjeksi sekunder slang dan frasa campur kode seperti *anjay*, *gila*, *nice*, *GG*, serta *oh my God* untuk merespons dinamika permainan secara spontan. Sementara itu, vlog Nihongo Mantappu mengutamakan fungsi ekspresif-emotif berupa kekaguman dan kepuasan sensoris melalui lema *wah*, *wow*, *mmm*, serta kata serapan *umai* dan *egui*. Kanal siniar Deddy Corbuzier menampilkan perpaduan bentuk kognitif-afektif seperti *hah*, *waduh*, dan *duh* bersama bentuk evaluatif seperti *gokil* dan *gila* dalam pola interaksi argumentatif antarnarasumber.

SIMPULAN

Interjeksi dalam tutur lisan video di YouTube dalam penelitian ini terbagi ke dalam dua status kategoris, yaitu interjeksi inti berupa kata seru primer dan interjeksi pinggiran yang bersumber dari konversi slang, makian, ungkapan religius, partikel hortatif, serta campur kode. Pada tataran struktur, data mewujud ke dalam interjeksi primer, interjeksi sekunder, dan frasa interjektif. Modifikasi bentuk primer terbatas pada kliping fonologis dan reduplikasi, sedangkan bentuk sekunder lahir murni dari alih fungsi sintaktis tanpa proses afiksasi derivatif baru. Pemanjangan bunyi pada ujaran bertindak sebagai variasi prosodis penegas intensitas tuturan.

Realisasi pragmatik interjeksi mencakup empat fungsi utama, yaitu ekspresif-emotif, ekspresif-kognitif, konatif, dan fatis. Relasi antara bentuk lingual dan fungsi tuturan bersifat kontekstual sehingga satu lema dapat mengemban fungsi yang berbeda bergantung pada stimulus tuturan. Distribusi bentuk dan fungsi ini memperlihatkan variasi

lintas genre, seperti dominasi fungsi konatif pada animasi, slang evaluatif pada siaran langsung permainan (*gaming*), ekspresi kekaguman pada vlog, serta respons kognitif-argumentatif pada siniar (*podcast*). Penelitian selanjutnya dapat memperluas korpus data serta menerapkan analisis kuantitatif komparatif antargenre secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameka, F. K. (1992). Interjections: The universal yet neglected part of speech. *Journal of Pragmatics*, 18, 101–118. [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(92\)90048-g](https://doi.org/10.1016/0378-2166(92)90048-g)
- Andini, F., & Agustina. (2023). Karakteristik Interjeksi Dalam Serial Animasi Nussa Dan Rarra: Kajian Morfologis. *Persona.*, 2(4), 703–715. <https://doi.org/10.24036/jpers.v2i4.190>
- Aryaningsih, C. (2020). *Interjeksi pada video penilai makanan (food vlogger) dalam saluran YouTube Ken&Grat: Suatu kajian struktur dan semantik*. Skripsi. Universitas Padjadjaran.
- Borchmann, S. (2019). Non-spontaneous and communicative emotive interjections. *Scandinavian Studies in Language*, 10(1), 7–40. <https://doi.org/10.7146/sss.v10i1.114668>
- Keraf, G. (1984). *Tata bahasa Indonesia untuk sekolah lanjutan atas*. Nusa Indah.
- Kridalaksana, H. (1986). *Kelas kata dalam bahasa Indonesia*. Gramedia.
- Licup, M. D., Ramos, R. R., & Jr., R. P. D. (2026). Syntax in reddit comments: An analysis of responses on coping with life's lowest points. *Journal of Language and Pragmatics Studies.*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.58881/jlps.v5i1.146>
- Mahsun. (2005). *Metode penelitian bahasa: tahapan strategi, metode, dan teknik*. RajaGrafindo Persada.
- Mao, A. (2017). Conceptuality and Context-Sensitivity of Emotive Interjections. *Open Journal of Modern Linguistics*, 7(1), 41–51. <https://doi.org/10.4236/ojml.2017.71004>
- Meinard, M. E.-M. (2021). Le défi définitoire de l'interjection et de l'onomatopée : une étude contributive, axée sur l'anglais contemporain. In *HAL (Le Centre pour la Communication Scientifique Directe)*. Centre National de la Recherche Scientifique. <https://theses.hal.science/tel-03608244>
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., Tjatur, S. S., Sasangka, W., & Sugiyono, S. (2017). *Tata bahasa baku Bahasa Indonesia. Edisi ketiga*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nugroho, R. A., & Setyaningsih, N. (2019). Interjections In Semarang Javanese: A Sociopragmatic Approach. *Humanika*, 26(2), 10. <https://doi.org/10.14710/humanika.v26i2.22184>
- Ponsonnet, M. (2023). Interjections. In *SPIRE - Sciences Po Institutional REpository* (pp. 564–572). <https://doi.org/10.1093/oso/9780198824978.003.0047>
- Rachmah, F. (2023). *Interjeksi dalam konten YouTube food vlogger Farida Nurhan*. Skripsi. UIN Madura.
- Rahardi, R. K. (2019). *Pragmatik: konteks intralinguistik dan konteks ekstralinguistik*. Amara Books.
- Rahmadani, R. A. D. N. H. (2023). *Interjeksi dalam video ulasan barang aneh pada kanal YouTube Gadgetin: Kajian morfosintaksis dan semantik*. Skripsi. Universitas Padjadjaran.

- Rismaya, R., & Sofyan, A. N. (2020). Interjeksi dalam komentar terhadap cuitan akun twitter @Asknonym: Kajian Morfologi. *Mabasan*, 14(2), 181–194. <https://doi.org/10.26499/mab.v14i2.354>
- Shalika, M. P., & Mulyadi, M. M. (2019). Cognitive interjection In Indonesian and Japanese. *Humanika*, 26(1), 32. <https://doi.org/10.14710/humanika.v26i1.22053>
- Tobing, R. M. L. A. L., Wagiaty, W., & Kadir, P. M. (2023). Interjeksi sebagai strategi tuturan imperatif dalam tayangan youtube “umay shahab karirnya hancur dan juga sukses semua karena iqbaal!”: Kajian sintaksis pragmatik. *Pena Literasi*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.24853/pl.6.1.65-77>
- Widiatmoko, B., & Waslam, W. (2017). Interjeksi Dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik. *Pujangga*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.47313/pujangga.v3i1.330>