

**ANALISIS AIZUCHI DALAM ANIMASI *SEN TO CHIHIRO NO*
KAMIKAKUSHI: KAJIAN PRAGMATIK**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh:

Putri Rivia Haniva

1902718

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2023

LEMBAR HAK CIPTA

*ANALISIS AIZUCHI DALAM ANIMASI SEN TO CHIHIRO NO
KAMIKAKUSHI: KAJIAN PRAGMATIK*

Oleh:

Putri Rivia Haniva

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Putri Rivia Haniva 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, fotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin
penulis


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Putri Rivia Haniva

*ANALISIS AIZUCHI DALAM ANIMASI SEN TO CHIHIRO NO
KAMIKAKUSHI: KAJIAN PRAGMATIK*

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen pembimbing I:



Drs. Aep Saeful Bahri, M. Pd.

NIP. 196008061988031002

Dosen Pembimbing II

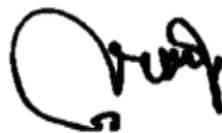


Dra. Neneng Sutjiati, M. Hum.

NIP. 196011081986012001

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang



Nuria Harustiani, M.Ed., Ph.D.

NIP. 198209162010122002

ANALISIS AIZUCHI DALAM ANIMASI *SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI*: KAJIAN PRAGMATIK

ABSTRAK

Dalam budaya komunikasi masyarakat Jepang, memberikan umpan balik atau *aizuchi* kepada penutur ketika sedang berbicara merupakan hal yang sangat lumrah dan merupakan komponen penting dalam sebuah percakapan. Penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis jenis-jenis dan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen to Chihiro no Kamikakushi* yang ditinjau dari sudut pandang pragmatik berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Horiguchi Sumiko dan Searle. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu simak bebas libat cakap (SLBC). Sumber data yang digunakan yaitu berupa tuturan yang mengandung *aizuchi* yang diujarkan oleh delapan tokoh dalam animasi *Sen to Chihiro no Kamikakushi* yaitu, Chihiro, Ayah Chihiro, Ibu Chihiro, Haku, Rin, Kamaji, Yubaba, dan Zeniba. Berdasarkan dari analisis data yang telah dilakukan, ditemukan 3 jenis *aizuchi* dalam film animasi ini yaitu kosakata *aizuchi* (*aizuchishi*) sebanyak 59 data, pertanda pengulangan (*kurikaeshi*) sebanyak 12 data, dan bentuk lainnya (*sono ta*) sebanyak 10 data. Pada penelitian ini ditemukan 5 fungsi *aizuchi* dalam film animasi ini yaitu pertanda mendengarkan (*kiiteiru to iu shingou*) sebanyak 11 data, pertanda memahami isi tuturan (*rikai to iu shingou*) sebanyak 24 data, pertanda setuju dengan pernyataan penutur (*doui no shingou*) sebanyak 15 data, pertanda penolakan (*hitei no shingou*) sebanyak 13 data, pertanda ungkapan perasaan (*kanjou no hyougen*) sebanyak 18 data. Lalu, setelah ditinjau dari sudut pandang pragmatik ditemukan bahwa *aizuchi* yang berfungsi sebagai pertanda penolakan (*hitei no shingou*) setara dengan jenis tindak tutur komisif, dan *aizuchi* yang berfungsi sebagai pertanda ungkapan perasaan (*kanjou no hyougen*) setara dengan tindak tutur ekspresif. Selain itu, dalam penelitian ini ditemukan bahwa satu bentuk *aizuchi* memiliki dua fungsi yang berbeda. Dan juga, peneliti menemukan bahwa dua bentuk *aizuchi* yang berbeda dapat digunakan dalam sebuah tuturan.

Kata kunci: *aizuchi, jenis-jenis, fungsi, pragmatik*

ANALYSIS OF *AIZUCHI* IN *SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI* ANIMATION: A PRAGMATICS STUDY

ABSTRACT

In Japanese communication culture, giving backchannels or *aizuchi* to the speaker while speaking is very common and is an important component of a conversation. The author conducted a research that aims to analyze the types and functions of *aizuchi* found in *Sen to Chihiro no Kamikakushi* animation from the pragmatics point of view based on the theory proposed by Horiguchi Sumiko and Searle. The method used in this research is descriptive method with qualitative approach. The data processing technique used is *simak bebas libat cakap* (SLBC). The data source used is in the form of speech containing *aizuchi* uttered by eight characters in *Sen to Chihiro no Kamikakushi* animation, namely, Chihiro, Chihiro's father, Chihiro's mother, Haku, Rin, Kamaji, Yubaba, and Zeniba. Based on the data analysis, three types of *aizuchi* were found in this animated film: *aizuchi* vocabulary (*aizuchishi*) as much as 59 data, repetition sign (*kurikaeshi*) as much as 12 data, and other forms (*sono ta*) as much as 10 data. In this research, there are 5 functions of *aizuchi* in this animated film, namely a sign of listening (*kiiteiru to iu shingou*) as much as 11 data, a sign of understanding the content of speech (*rikai to iu shingou*) as much as 24 data, a sign of agreeing with the speaker's statement (*doui no shingou*) as much as 15 data, a sign of rejection (*hitei no shingou*) as much as 13 data, a sign of expression of feelings (*kanjou no hyougen*) as much as 18 data. Then, after reviewing from a pragmatic point of view, it was found that *aizuchi* that functions as a sign of rejection (*hitei no shingou*) is equivalent to the type of commissive speech act, and *aizuchi* that functions as a sign of expression of feelings (*kanjou no hyougen*) is equivalent to expressive speech acts. In addition, this study found that one form of *aizuchi* has two different functions. Also, the researcher found that two different forms of *aizuchi* can be used in an utterance.

Keywords: *aizuchi*, types, functions, pragmatic.

アニメ「千と千尋の神隠し」における相槌の分析：語用論の観点から 要旨

日本のコミュニケーション文化においては、話しながら相槌を打つことがごく普通のことため、会話の重要な要素である。筆者は、Horiguchi Sumiko と Searle が提唱した理論に基づき、アニメ「千と千尋の神隠し」に見られる相槌の種類と機能を語用論の観点から分析することを目的とした研究を行った。本研究において用いた手法は、質的アプローチを用いた記述法である。使用したデータ処理技法は Simak, Bebas, Libat, Cakap (SLBC) である。使用したデータソースは、アニメ「千と千尋の神隠し」に登場する 8 人のキャラクター、「千尋、千尋の父、千尋の母、ハク、リン、釜爺、湯婆婆、銭婆」が発した相槌を含む音源である。データ分析の結果から、このアニメ映画においては 3 種類の相槌が見られた。相槌し語彙が 59 データ、くりかえし記号が 12 データ、そのたが 10 データである。さらに、このアニメ映画には 5 つの相槌機能があることがわかった。すなわち、聞いているという信号 11 データ、理解というが 24 データ、同意の信号が 15 データ、否定の信号が 13 データ、感情の表現が 18 データである。そして、語用論的な観点から検討した結果、否定の信号として機能する相槌は、コミッシブな発話行為に相当し、記号感情の表現として機能する相槌は、表現的な発話行為に相当することがわかった。さらに、本研究においては、1 つの相槌が 2 つの異なる機能を持つことを発見した。さらに、1 つの発話の中で 2 つの異なる形の相槌が使われることもわかった。

キーワード：相槌、種類、機能、語用論

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iii
ABTRACK	iv
要旨	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
F. Sistematika Penulisan	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	7
A. Pragmatik	7
B. Tindak Tutur	9
C. Aspek-Aspek Tindak Tutur	13
D. Aizuchi	14
E. Waktu Pengucapan Aizuchi	17
F. Jenis-Jenis Aizuchi	18
G. Fungsi Aizuchi	22
H. Penelitian Terdahulu	25

BAB 3 METODE PENELITIAN	28
A. Metode Penelitian.....	28
B. Data dan Sumber Data	29
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Analisis Data	30
E. Sinopsis	30
BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Pembahasan Jenis-Jenis Aizuchi	32
B. Pembahasan Fungsi-Fungsi Aizuchi	53
C. Pembahasan Penggunaan Aizuchi	77
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	80
A. Simpulan	80
B. Implikasi	81
C. Rekomendasi	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	83

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti. (2020). *Pragmatik: Teori dan Analisis (Buku Ajar)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Arini Ambarwati. (2014). *Aizuchi Oleh Dansei Dan Josei Dalam Anime Hyouka Episode 1-5 Karya Yasuhiro Takemoto*. Malang: Universitas Brawijaya
- Edizal. (2010). *Tutur Kata Manusia Jepang (日本人のものの言い方)*. Padang: Kayu Pasak.
- Horiguchi, Sumiko. (1997). *Nihongo Kyouiku To Kaiwa Bunseki*. Tokyo: Yoroshi o shuppan.
- Kunjana, Rahardi (2005). *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Leech, Geoffrey. (1993). *Prinsip-Prinsip Pragmatik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Matsura, Kenji. (1994). *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Meylinia Nur Alfrida Taufiq. (2022). *Analisis Aizuchi Dalam Anime Tenki No Ko*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Miyanga, Aiko (2013). *Nihongo gakushusha no aizuchi hyogen no bunseki-sesshoku bamen no zatsudan deta wo moto ni*. Japan: Kanazawa Daigaku Ryuugakusei Sentaa Kiyuu.
- Nadar. (2009). *Pragmatik & Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hamida, Ovilia Astari. (2019). *Analisis Kontrastif Ungkapan Aizuchi Dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Sunda*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Parera, Daniel. (2004). *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga.
- Solikhin, Nurhadha (2020). *Analisis Tindak Tutur Komisif Dalam Anime Shingeki No Kyoujin Karya Hajime Isyama*. Padang: Universitas Andalas.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. (2018). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Upi Press.
- Sutedi, Dedi. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Upi Press.
- Tedi Sutardi. (2017). *Analisis Penggunaan Aizuchi Berdasarkan Gender (Studi Kasus Talk Show SMAP BISTRO FUJI TV 12/7/2009)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yule, George. (2014). *Pragmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.