

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu keunikan dalam budaya komunikasi masyarakat Jepang yaitu kebiasaan untuk memberikan umpan balik atau respon kepada penutur ketika sedang berbicara. Budaya ini sering digunakan dalam percakapan sehari-hari di Jepang. Lawan tutur akan merespons ujaran dari penutur yang sedang berbicara dengan memberikan ungkapan-ungkapan pendek. Hal ini dikenal dengan *aizuchi*. Menurut Maynard (dalam Horiguchi, 1997, hlm. 49-41) *aizuchi* mengacu kepada ungkapan-ungkapan singkat, baik itu berupa tindakan verbal maupun nonverbal, yang digunakan oleh lawan tutur untuk memberikan respon setelah penutur memberikan kesempatan di tengah-tengah percakapan untuk berbicara.

Penggunaan *aizuchi* juga harus diperhatikan dengan seksama, karena jika tidak digunakan dengan tepat, maka akan mengganggu aliran dalam berkomunikasi sehingga menyebabkan kebingungan pada lawan tutur. Selain itu, menggunakan *aizuchi* yang sama secara berulang dalam jangka waktu yang singkat tanpa adanya variasi dapat memberikan kesan yang membosankan dan bahkan juga bisa dianggap sebagai pertanda untuk berhenti berbicara (Edizal, 2010, hlm. 3).

Bagi masyarakat Indonesia, menyela penutur ketika sedang berbicara dianggap sebagai suatu tindakan yang tidak sopan. Lawan tutur akan menunggu penutur untuk menyelesaikan pembicaraannya terlebih dahulu dan baru berbicara setelah gilirannya tiba. Namun, dalam budaya komunikasi masyarakat Jepang, hal ini justru sebaliknya. Memberikan umpan balik atau *aizuchi* kepada penutur pada saat pembicaraan sedang berlangsung dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan merupakan komponen yang sangat penting dalam percakapan. Ini menunjukkan bahwa lawan tutur benar-benar mendengarkan dan memahami apa yang disampaikan oleh penutur. Selain itu, menggunakan *aizuchi* dalam berkomunikasi juga akan membuat nuansa dalam percakapan terasa lebih alami dan tidak kaku.

Contoh penggunaan *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*:

Ibu Chihiro : あそこじゃないほら。
Asoko ja nai hora
 ‘Rumahnya disana, lihat.’

Ayah Chihiro : はあ?
Haa?
 ‘*Huh?*’

Ibu Chihiro : あの隅の青い家でしょう？
Ano sumi no aoi ie deshoushou?
 ‘Pasti rumah biru disebelah sana.’

(*Sen To Chihiro No Kamikakushi*: 00: 02: 03)

Konteks situasi:

Pada saat dalam perjalanan menuju ke rumah baru, ayah Chihiro memberhentikan mobilnya di tengah jalan karena dia berpikir bahwa mereka tersesat sebab jalan yang mereka lewati tersebut menuju ke pintu masuk hutan. Lalu, ibu Chihiro melihat ke luar jendela dan mengatakan bahwa bukankah rumah baru mereka ada di atas sebuah bukit tersebut.

Pada dialog di atas dapat dilihat bahwa ayah Chihiro yang berkedudukan sebagai lawan tutur memberikan respon terhadap tuturan yang diujarkan oleh ibu Chihiro yang berkedudukan sebagai penutur dengan melontarkan kata *はあ* dengan intonasi seperti bertanya. Berdasarkan dari teori yang dikemukakan oleh Horiguchi (1997), kata *はあ* termasuk ke dalam salah satu jenis kosakata *aizuchi* (*aizuchishi*). Selain itu, jika dilihat berdasarkan konteks tuturan yang terjadi pada dialog di atas, *aizuchi* ini digunakan oleh lawan tutur karena tertarik untuk mendengarkan tuturan yang diujarkan oleh penutur dan mengharapkan penjelasan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan fungsi dari *aizuchi* yang dikemukakan oleh Horiguchi (1997) yaitu pertanda mendengarkan (*kiiteru to iu shingou*).

Aizuchi merupakan salah satu aspek yang sangat penting ketika mempelajari bahasa Jepang, karena sering digunakan dalam percakapan

sehari-hari. Oleh sebab itu, sangat penting untuk memahami jenis-jenis, fungsi, serta penggunaannya dengan baik agar dapat menggunakannya secara tepat untuk menghindari munculnya kesalahpahaman saat berkomunikasi dengan penutur asli. Namun, penelitian mengenai *aizuchi* belum terlalu banyak dilakukan dan hal ini membuat penulis menjadi tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai jenis-jenis dan fungsi *aizuchi* yang muncul dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*. Animasi ini dipilih sebagai sumber data karena alur ceritanya yang tidak terlalu rumit dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

Penelitian mengenai *aizuchi* sebelumnya telah pernah dilakukan oleh penelitian terdahulu yaitu Miyaniga (2013) menganalisis *aizuchi* yang digunakan oleh pembelajar bahasa Jepang dalam percakapan informal pada saat berinteraksi dengan penutur asli. Ambarwati (2014) menganalisis penggunaan *aizuchi* *dansei* dan *josei* dalam animasi *Hyouka* episode 1-5. Sutardi (2017) menganalisis penggunaan *aizuchi* berdasarkan gender. Hamida (2019) melakukan analisis kontrastif antara *aizuchi* yang terdapat dalam bahasa Jepang dan bahasa Sunda, dan Taufiq (2020) menganalisis *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Tenki no Ko*. Pada penelitian kali ini, terdapat perbedaan yang signifikan mengenai analisis *aizuchi* yang dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Namun, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Taufiq (2022) yang menganalisis jenis-jenis dan fungsi dari *aizuchi*.

Taufiq (2022) menggunakan sumber data berupa dialog yang mengandung *aizuchi* dalam animasi *Tenki no Ko*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik dokumentasi, analisis, catat data serta pengamatan. Fokus penelitian ini yaitu mengklasifikasikan jenis-jenis dan fungsi dari *aizuchi* berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Kubota dan Horiguchi. Sedangkan pada penelitian ini, sumber data yang digunakan berasal dari dialog yang mengandung *aizuchi* dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data simak, libat, bebas, dan cakap

(SLBC). Penelitian ini menggunakan teori Horiguchi (1997) untuk menganalisis jenis-jenis dan fungsi dari *aizuchi* yang muncul dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*, serta penggunaan dari *aizuchi* tersebut. Selain mengklasifikasikan jenis dan fungsi *aizuchi*, penelitian ini juga menggunakan pendekatan pragmatik berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Searle agar dapat memberikan perspektif yang luas tentang penggunaan *aizuchi*.

B. Rumusan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini menjadi lebih sistematis, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Apa saja jenis-jenis *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*?
2. Apa saja fungsi-fungsi dari *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*?
3. Bagaimanakah penggunaan *aizuchi* dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak meluas maka permasalahan akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari dialog yang mengandung *aizuchi* yang dilontarkan oleh delapan tokoh, yaitu: Chihiro, Ayah Chihiro, Ibu Chihiro, Haku, Rin, Kamaji, Yubaba dan Zeniba. Tokoh-tokoh ini dipilih karena mereka sering menggunakan *aizuchi* sebagai respon terhadap suatu ujaran.
- b. Penelitian hanya menganalisis jenis, fungsi, dan penggunaan *aizuchi* yang terdapat dalam dialog yang dilontarkan oleh delapan tokoh dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*.
- c. Penelitian hanya akan mengklasifikasikan jenis, fungsi, dan

menjelaskan penggunaan *aizuchi* yang ditemukan dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi* berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Horiguchi (1997) dan Searle.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan jenis-jenis *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*.
2. Untuk menjelaskan fungsi yang terkandung pada *aizuchi* dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*.
3. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *aizuchi* dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah perbendaharaan keilmuan linguistik bahasa Jepang, khususnya mengenai jenis-jenis dan fungsi *aizuchi* sebagai suatu kajian pragmatik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan, yaitu:

a. Bagi pembelajar

- 1) Dapat menambah wawasan mengenai *aizuchi* khususnya yang dikaji dari sudut pandang pragmatik.
- 2) Dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi pengajar

- 1) Dapat memberikan pengajaran secara khusus mengenai *aizuchi* dalam bahasa Jepang.
- 2) Dapat dijadikan sebagai acuan dalam bahan ajar

khususnya mengenai *aizuchi* yang terdapat dalam bahasa Jepang.

c. Bagi penulis

- 1) Dapat menambah wawasan mengenai *aizuchi* khususnya yang dikaji dari sudut pandang pragmatik.
- 2) Dapat memberikan pengalaman yang berharga untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan serta keterampilan berbahasa Jepang yang telah dipelajari.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan rancangan laporan penelitian yang bertujuan untuk mempermudah dalam penulisan skripsi. Pada penelitian ini terdiri dari lima bab yang di dalamnya dibagi menjadi beberapa sub-bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Kajian Pustaka. Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menunjang kegiatan penelitian yaitu pragmatik, tindak tutur, aspek-aspek tindak tutur, *aizuchi*, jenis-jenis *aizuchi*, fungsi *aizuchi*. Selain itu, pada bab ini juga terdapat hasil penelitian terdahulu yang relevan.

BAB 3 Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB 4 Analisis Data dan Pembahasan. Bab ini mencakup analisis data yang berasal dari hasil penemuan dan penjelasan mengenai analisis *aizuchi* yang terdapat dalam animasi *Sen To Chihiro No Kamikakushi*.

BAB 5 Simpulan, Implikasi dan rekomendasi. Bab ini terdiri dari simpulan, implikasi serta rekomendasi berdasarkan penemuan dan pembahasan yang telah dilakukan.