

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (KBBI, 2008 : 721). Pada dasarnya, bahasa memiliki keterkaitan erat dengan sosial budaya suatu masyarakat. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi langsung akan tetapi juga dapat menjadi suatu cerminan dari masyarakat yang menggunakannya.

Negara Jepang merupakan salah satu negara yang kental dengan kebudayaan yang unik, salah satunya adalah etika dalam berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Adapun etika tersebut yaitu *Aizuchi* (Memberikan respon), *Aisatsu* (Memberi salam) dan *Zoutoubunka* (Budaya pemberian hadiah). Ketika orang Jepang berbicara, mereka sangat memperhatikan etika dan mementingkan perasaan lawan bicara guna membangun hubungan komunikasi yang baik, sehingga diharuskan memakai *aizuchi* saat berkomunikasi. Horiguchi (dalam Otsuka, 2005 : 56) menjelaskan *aizuchi* adalah ekspresi ataupun ungkapan yang disampaikan lawan tutur untuk menanggapi informasi yang disampaikan penutur pada saat penutur sedang memakai haknya untuk berbicara.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada kehidupan sehari-hari, umumnya penutur bahasa Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang cenderung memiliki kebiasaan untuk diam dan menyimak ketika penutur sedang berbicara. Hal itu

menandakan bahwa mitra tutur memberikan ruang agar penutur dapat berbicara dengan bebas. Sementara itu, penutur bahasa Jepang saat berkomunikasi memiliki kebiasaan untuk memberikan respon secara verbal maupun non verbal. Hal ini memiliki arti bahwa seorang lawan bicara memahami dan mendengarkan dengan baik. Perbedaan cara merespon dalam berkomunikasi antara penutur bahasa Indonesia dan penutur bahasa Jepang, menyebabkan penutur bahasa Jepang merasa tidak nyaman bahkan menjadi salah paham jika berkomunikasi dengan penutur bahasa Indonesia. Penutur bahasa Indonesia yang tidak biasa dengan respon verbal atau disebut dengan *aizuchi*, akan menyebabkan penutur bahasa Jepang mengindikasikan bahwa penutur bahasa Indonesia tidak mendengarkan pembicaraan dengan baik atau tidak mengerti poin penting yang telah dibicarakan. Hal ini terjadi karena ada berbagai jenis bentuk dan fungsi *aizuchi*. *Aizuchi* tidak memiliki makna leksikal tertentu jika dicari dalam kamus akan tetapi penggunaan *aizuchi* dapat diterjemahkan berdasarkan klasifikasi bentuk dan fungsinya masing-masing. Sehingga diperlukan pembahasan khusus dan mendetail untuk menjabarkan klasifikasi *aizuchi* tersebut ke dalam bahasa Indonesia yang tepat dan jelas, agar dapat ditangkap dengan baik oleh penutur bahasa Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang.

Selain itu *aizuchi* sering muncul di dalam media Jepang dan berkaitan dengan berkomunikasi seperti *anime*, drama, film, *talkshow* atau komik yang dinikmati oleh masyarakat, sehingga alasan pemilihan tema *aizuchi* sebagai bahan skripsi dan penulis mengambil film sebagai sumber penelitian. Dalam penelitian ini yaitu film *Hotaru No Haka*.

Film *Hotaru no Haka* adalah sebuah film yang diadaptasi dari novel semi-autobiografi karya Akiyuki Nosaka. Cerita pada novel tersebut ditulis berdasarkan tragedi penyerangan kota Kobe oleh sekutu saat Perang Dunia II pada tanggal 5 Juni 1945 yang menghancurkan lebih dari setengah kota Kobe. Novel tersebut kemudian difilmkan dan disutradarai oleh Isao Takahata. Film ini mendapatkan banyak pujian dari para pengkritik film dan dianggap sebagai film dengan penggambaran perang yang sangat baik. Dengan kesuksesan yang diraihinya, film ini kemudian dibuat ulang pada tahun 2005 dan 2008.

Film *Hotaru no Haka* menceritakan tentang perjuangan kakak beradik yang harus bertahan dalam kondisi perang tanpa kehadiran orang tua mereka. Cerita dalam film ini bermula pada saat Kobe diserang melalui udara oleh tentara sekutu pada tanggal 5 Juni 1945. Sebelum itu, Seita dan Setsuko hidup bahagia bersama dengan ibunya. Mereka hanya tinggal bertiga karena ayahnya adalah seorang tentara Angkatan Laut Jepang dan harus pergi berperang.

Hal yang menarik bagi penulis sebagai pembelajar Bahasa Jepang adalah kebiasaan orang Jepang yang selalu merespon atau memberi tanggapan kepada lawan bicara saat berkomunikasi. Kebiasaan ini banyak ditemukan dalam film *Hotaru no Haka*. Karena adanya kebiasaan tersebut, maka situasi percakapan atau berkomunikasi akan menjadi lancar dan semakin hidup. Namun di Indonesia berbeda, kebiasaan ini jarang dilakukan atau bahkan tidak dilakukan oleh orang Indonesia, karena orang Indonesia lebih sering diam dan mendengarkan saja ketika lawan bicara atau pembicaraan sedang menyampaikan tuturannya. Dan akan memberi respon atau tanggapan, apabila pembicara bertanya sesuatu hal

kepada lawan bicara. Kebiasaan orang Jepang yang sigap memberi respon terhadap lawan bicara ini disebut dengan *Aizuchi*

Aizuchi yaitu tanggapan atau ungkapan dalam Bahasa Jepang yang berfungsi untuk mengidentifikasi lawan bicara memberikan respon bahwa memahami atau memperhatikan isi pembicaraan atau topik yang disampaikan oleh pembicara. Dalam percakapan terdapat banyak *aizuchi* banyak digunakan yang bertujuan untuk kelancaran proses berkomunikasi, sehingga percakapan tidak terasa kaku. Namun banyak orang tidak mengetahui atau kurangnya pembelajaran tentang *aizuchi*, sehingga tidak mengetahui fungsi dan makna dari tuturan yang sebenarnya. Seperti dalam film *Hotaru no Haka*, terdapat kata "*un*" yang sering digunakan oleh tokoh Seita ketika tokoh Setsuko memanggil atau menyebut nama tokoh Seita, dalam hal ini kata "*un*" yang digunakan oleh tokoh Seita, yang berarti "Ya?" bermaksud untuk merespon panggilan tersebut. Sehingga berfungsi sebagai respon atau tanggapan dan penanda memulai topik percakapan yang akan disampaikan pembicara, atau orang Indonesia sering menggunakan respon "Iya, kenapa?". Respon ini sering digunakan sebagai awal atau permulaan suatu percakapan. Namun secara umum kata "*un*" dalam *aizuchi* yaitu artinya "Ya" dan biasanya digunakan untuk menyatakan persetujuan atas perkataan atau tuturan dari lawan bicara. Terkadang penikmat film atau pembelajar Bahasa Jepang hanya mengartikan *aizuchi* tersebut secara umum saja, tanpa memperhatikan fungsi dan makna dari tuturan yang sebenarnya.

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian adalah upaya untuk penikmat film atau pembelajar Bahasa Jepang agar dapat mengetahui fungsi dan bentuk *aizuchi*

dari dialog antar tokoh yang terdapat pada film. Selain itu juga juga dapat digunakan sebagai contoh pengaplikasian Bahasa Jepang. Maka dari itu skripsi ini akan menganalisis tentang fungsi dan bentuk *aizuchi* yang terdapat dalam film *Hotaru No Haka* dengan menggunakan kajian Sociolinguistik, serta pedoman fungsi *aizuchi* menurut Horiguchi (dalam Otsuka, 2005) dan bentuk *aizuchi* oleh Sakamoto (dalam Tsujimoto, 2008).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu sebagai berikut.

1. Apakah fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam film *Hotaru no Haka*?
2. Apa saja bentuk *aizuchi* yang terdapat dalam film *Hotaru no Haka*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dalam skripsi ini terdapat dua tujuan yang ingin dicapai, yaitu.

1. Mengklasifikasikan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam film *Hotaru No Haka*.
2. Mendeskripsikan bentuk *aizuchi* yang terdapat dalam film *Hotaru No Haka*.

1.4 Batasan Masalah

Aizuchi dalam bahasa Jepang merupakan salah satu etika dalam berkomunikasi. Komunikasi terbagi menjadi dua bentuk, yaitu bentuk komunikasi verbal dan nonverbal. Untuk membatasi permasalahan dalam skripsi ini, penulis hanya memfokuskan pada penggunaan *aizuchi* verbal yang terdapat dalam film *Hotaru No Haka*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, terutama bagi penikmat film Jepang dan pembelajar Bahasa Jepang, ataupun lainnya yang menggunakan *aizuchi* saat percakapan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil skripsi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas pada kajian linguistik. Selain itu hasil skripsi ini juga diharapkan mampu menambah khazanah penelitian tentang sosiolinguistik, khususnya mengenai penggunaan *aizuchi*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil skripsi ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman *aizuchi* dalam bahasa Jepang dan mampu menerapkan pada saat berkomunikasi dengan penutur menggunakan bahasa Jepang. Sehingga hasil dari skripsi ini diharapkan mampu memberikan wawasan tentang fungsi dan bentuk *aizuchi*, sehingga penikmat film Jepang dan pembelajar Bahasa Jepang, khususnya dalam pengguna fungsi dan bentuk *aizuchi*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP DAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan topik penelitian yang diangkat sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Tanaya, I Gede Separta Adi. 2021. Yang berjudul “Fungsi *Aizuchi E* dalam *Anime Tenki No Ko*” Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar (2021). Dalam jurnal tersebut ditemukan fungsi penggunaan *aizuchi e* yang terdapat pada *anime Tenki No Ko* yang berdasarkan berdasarkan teori Horiguchi. Dalam teori yang digunakan tersebut fungsi *aizuchi* terbagi menjadi 5, yaitu (1) *kite iru to iu shingou* (2) *rikai shite iru to iu shingou* (3) *doui no shingou* (4) *hitei no shingou* (5) *kanjou no hyoushutsu*.

Perbedaan penelitian ini dengan jurnal yang ditulis (I Gede Separta Adi Tanaya ;2021) yaitu penulis menggunakan subjek yang pada *anime Tenki No Ko* dan hanya membahas fungsi penggunaan *aizuchi e* pada *anime* tersebut, sedangkan pada subjek penelitian ini menggunakan film *Hotaru no Haka*, selain itu peneliti akan membahas fungsi dan bentuk *aizuchi* dengan menggunakan beberapa teori tambahan atau sumber lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Tanjung, Faisal. 2017. Yang berjudul “Analisis *Aizuchi EE* dalam film *Flyng Colors* Karya Nobutaka Tsubota Tinjauan Pragmatik” Fakultas ilmu budaya Universitas Andalas Padang (2017) dalam

penelitian tersebut ditemukan tentang penjelasan penggunaan *aizuchi "ee"* yang terdapat dalam film *flying colors* karya Nobutaka Tsubota berdasarkan fungsi pragmatis, menjelaskan fungsi berdasarkan teori Horiguchi (dalam Miyazaki, 2003) dan menjelaskan pengaruh intonasi terhadap *aizuchi ee*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian (Faisal Tanjung ; 2017) yaitu penulis menggunakan tinjauan Pragmatik, sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori tambahan dari Seiichi Makino dan Michio Tsutsui yang terdapat dalam buku *Nihongo Bunpuou Jiten*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sutardi, Tedi. 2017. Yang berjudul “Analisis penggunaan *aizuchi* berdasarkan gender (studi kasus *talk show smap bistro* 12/7/2009 Fuji TV) Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia (2017) dalam penelitiannya tersebut terdapat beberapa pembahasan yang disampaikan penulis, sebagai berikut, jumlah penggunaan *aizuchi* yang ada dalam acara *talk show smap bistro* yang memiliki durasi sekitar 20 menit, mengelompokkan *aizuchi* yang sering digunakan, menganalisis *aizuchi* yang digunakan sesuai gender yang terdapat dalam *talk show* tersebut dan makna kesan atau maksud pembicara berdasarkan intonasi yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sevira, Maulydia. 2018. Yang berjudul “Analisis Fungsi dan Respon *Outoushi* pada percakapan wanita Jepang dalam drama Kanna-San! Karya Kahoru Fukaya” Program studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlang (2018) dalam penelitian tersebut menggunakan teori Horiguchi dan Sakamoto untuk menjelaskan analisis dan bentuk *aizuchi*, seperti menganalisis bentuk *aizuchi* yang digolongkan menjadi (1) *aizuchi shi*, (2)

kurikaeshi, (3) *iikae*, dan (4) *sakidori*. Sakamoto membagi bentuk *aizuchi* menjadi dua golongan yaitu *aizuchi shi* dan *aizuchi teki na hyougen*. Untuk golongan *aizuchi shi*, berupa (1) *outoushi*, (2) *sou kei*, (3) *kantan shi*, dan (4) *shuujoshi*. Sedangkan untuk golongan *aizuchi teki na hyougen* berupa (1) *fukushi*, (2) *keiyoushi* dan (3) *doushi*. kemudian untuk menganalisis fungsi *aizuchi* digunakan teori dari Horiguchi (1997:42-60) berupa (1) *kiteiru to iu shingou*, (2) *rikai shiteiru to iu shingou* (3) *doui no shingou*, (4) *hitei no shingou*, dan (5) *kanjou no hyousutsu*.

2.2 Konsep

Konsep merupakan suatu ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata (lambang Bahasa) (Soedjadi, 2000:14). Adapun konsep yang akan dijelaskan dalam penelitian ini yaitu, Perfilman Jepang, sinopsis film *Hotaru no Haka*, unsur intrinsik dalam film *Hotaru no Haka*, strategi percakapan, pengertian *aizuchi*, klasifikasi *aizuchi* dan fungsi *aizuchi*. Setelah itu peneliti akan menganalisis sesuai data yang sudah dikumpul untuk menemukan hasil penelitian tersebut.

2.2.1 Film

Menurut Kridalaksana (1984:32). Film merupakan media massa yang bersifat audio visual, yang bisa mencapai khalayak banyak. Sehingga dapat diartikan bahwa film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang atau perkumpulan di suatu tempat tertentu. Saat ini,

film telah menjadi suatu media yang dikenal oleh banyak orang, bahkan hampir seluruh lapisan masyarakat. Sehingga film menjadi media yang paling digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, orang dewasa hingga lansia. Sebagai media komunikasi, film pun dapat memberikan hiburan serta menyampaikan pesan moral dan sosial kepada masyarakat yang menikmatinya.

Selain itu juga film juga dapat dijadikan sebagai media perkenalan dan pembelajaran budaya atau Bahasa asing, sehingga memberikan banyak manfaat pengetahuan dan wawasan secara lebih luas bagi penikmatnya, yaitu ketika menonton film dari luar negeri, sehingga penikmat dapat mengetahui budaya dan Bahasa dari negara tersebut.

Khususnya perfilman Jepang yang telah masuk ke Indonesia, Melalui pengenalan tersebut penikmat perfilman Jepang yang awalnya hanya mengenal negara Jepang secara sekilas, mulai terpancing rasa penasaran atau ingin tahu lebih dalam, sehingga tertarik dan mulai mempelajari tentang budaya dan bahasa Jepang lebih lanjut.

Dalam menceritakan sebuah film bisa berupa sinopsis, yaitu suatu ringkasan cerita untuk memberikan suatu gambaran isi dari sebuah film secara garis besar. Dalam sinopsis terdapat 3 (tiga) bagian yaitu pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup.

2.2.2 Percakapan

Dalam berkomunikasi terdapat beberapa unsur penunjang yang digunakan dalam percakapan untuk berjalannya kelancaran proses

berkomunikasi berjalan lancar, unsur tersebut adalah *aizuchi*, *fillers*, *rephrasing*, *topic shift and topic recovery*, dan *avoidance of decisive expression*.

1. *Aizuchi*

Aizuchi yaitu, merupakan ungkapan kata untuk mengindikasikan bahwa lawan bicara terlibat dalam topik yang disampaikan oleh pembicara. *Aizuchi* yang sering digunakan yaitu, はい (*hai*), ええ (*ee*), うん (*un*) そう (*sou*), そうですか (*sou desu ka*), へえ (*hee*), そうですね (*sou desu ne*), ほんとうに (*hontou ni*), それで? (*sore de?*), dan それから? (*sore kara?*)

2. *Filler*

Filler digunakan supaya lawan bicara dapat terlibat dalam pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara. *Filler* dibagi menjadi 6 (enam) jenis, yaitu:

A. *Filler ne* yang berfungsi mengidentifikasi usaha pembicara atau upaya berkomunikasi untuk melibatkan lawan bicara dalam percakapan, dalam hal ini dengan menggunakan partikel *ne*.

B. *Filler anou*, upaya yang digunakan oleh penutur untuk menunjukkan suatu keraguan dalam menyampaikan tuturannya. Selain itu juga *anou* digunakan sebagai penunjuk untuk mencari kata atau frase yang benar.

C. *Filler eeto*, digunakan ketika penutur untuk mencoba mengingat tuturan yang akan disampaikan. Penggunaan *filler eeto* yang terlalu sering atau berlebihan, terkadang akan mengganggu proses kelancaran berkomunikasi.

D. *Filler "nanto ittara ii deshou (ka)"*. Dapat digunakan ketika penutur berusaha mencari ekspresi yang sesuai atau tepat. Sedangkan pada konteks informal dapat menggunakan "*nanto ittara ii ka na/ne*".

E. *Filler maa*. Digunakan untuk menjawab sebuah pertanyaan, yang berfungsi untuk menghindari kesan pasti dari pertanyaan tersebut.

3. *Rephrasing*

Rephrasing. Digunakan pada saat tidak bisa menyebutkan kata yang tepat atau sebagai pengganti kata benda dengan cara memodifikasi kata benda yang akan disampaikan, sehingga dapat mewakili kata benda yang dimaksud oleh penutur.

4. *Topic shift and recovery*

Pada saat berkomunikasi penutur tidak bisa mengganti atau merubah topik tuturan secara tiba-tiba, sehingga langkah yang dapat digunakan ketika penutur ingin merubah topik tuturan. Adapun beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengubah topik tuturan, yaitu *ところで* (ngomong-ngomong...), *話が違います* (topik pembicaraan berbeda, akan tetapi...), *ちょっと話がそれ*

ますが (pembicaraanya agak berbeda, tapi...), 話題が変わり
 ますが (topiknya akan ganti, tapi...), A といえば/ X って (言えば)
 (bicara tentang A...)

Namun ketika penutur ingin kembali pada topik
 pembahasan sebelumnya, maka dapat digunakan penutur yaitu, さ
 っき X って言ったけどさ (ngomong-ngomong tadi kita
 membicarakan tentang X...), さっき話ですが/ さっきの X の 話で
 すが (mengenai pembicaraan yang tadi...), 先ほど申し上げたこと
 ですが先ほどの件ですけど (mengenai yang telah saya info kan
 tadi...)

A. *Avoidance of decisive expression*

Dapat digunakan pada saat penutur akan mengekspresikan
 suatu pendapat. Dengan menggunakan ekspresi yang tidak tegas
 pada saat penutur sedang mengekspresikan tuturannya.

2.3 Landasan Teori

Beberapa teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini untuk
 memecahkan masalah yang dipaparkan sebelumnya, sebagai berikut.

2.3.1 Kajian Sociolinguistik

Menurut Koentjaraningrat (dalam Chaer, 2010:165) bahasa termasuk ke
 dalam bagian dari kebudayaan. Bahasa dan kebudayaan adalah hal yang saling

berhubungan yang merupakan hubungan yang subordinatif, dengan kata lain bahasa merupakan di bawah lingkup kebudayaan.

Namun menurut Masinambouw (dalam Chaer, 2010:165) bahasa dan kebudayaan memiliki hubungan yang koordinatif, yang merupakan hubungan yang sederajat atau memiliki kedudukan yang sama tinggi. Bahasa dan kebudayaan merupakan dua unsur yang melekat pada manusia.

Budaya di dalam masyarakat berfungsi sebagai sistem yang mengatur interaksi manusia, sedangkan kebahasaan merupakan suatu sistem yang berfungsi sebagai sarana berlangsungnya interaksi antar manusia, Hubungan tersebut sangat berpengaruh di dalam kajian sosiolinguistik. Sosio adalah masyarakat dan linguistik adalah kajian tentang bahasa. Jadi, sosiolinguistik adalah kajian yang mempelajari bahasa dan pemakaiannya dalam konteks sosial dan kebudayaan (Rene Appel, Gerad Hubert, Greus Meijer, 1976:10)

Pendapat tentang kajian sosiolinguistik dijelaskan lebih terperinci lagi oleh Chaer (2010:2-4) menyebutkan bahwa sosiolinguistik merupakan ilmu antar disiplin antara sosiologi dan linguistik. Sosiologi adalah kajian objektif dan ilmiah mengenai manusia di dalam masyarakat, serta proses sosial yang ada di dalam masyarakat. Ilmu Sosiologi mempunyai tujuan untuk mengetahui bagaimana masyarakat itu terjadi, berlangsung dan tetap ada. Dengan mempelajari masalah sosial yang ada di dalam suatu masyarakat akan diketahui cara-cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungannya, bagaimana mereka bersosialisasi dan menempatkan diri dalam tempatnya masing-masing di kehidupan bermasyarakat Sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang

mempelajari bahasa sebagai objek kajiannya. Dengan demikian kajian sociolinguistik merupakan bidang ilmu antar disiplin yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa di dalam masyarakat serta hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat.

Kajian sociolinguistik berfungsi sebagai cara dalam aspek atau segi sosial tertentu. Fishman (dalam Chaer, 2010:7) menyatakan bahwa sociolinguistik menjelaskan cara menggunakan bahasa dalam aspek atau segi sosial tertentu. Aspek-aspek kemasyarakatan itu sebagai berikut:

siapa yang berbicara, dengan ragam bahasa apa, dengan siapa berbicara, kapan berbicara dan bagaimana cara mengakhiri pembicaraan. Menurut Dell Hymes (dalam Rohmadi, 2017:30) ketika berkomanikasi hendaknya diperhatikan beberapa komponen tutur yang terkenal dengan akronimnya *SPEAKING*. Tiap-tiap huruf dalam akronim tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. *Setting* dan *scene*. *Setting* berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung. Sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat dan waktu, atau situasi psikologi pembicara.
2. *Participant* adalah pihak-pihak yang terlibat dalam suatu tuturan bisa sebagai penutur dan penutur, penyampaian pesan atau pengirim dan penerima.
3. *Ends*, merupakan maksud dan tujuan tuturan.
4. *Act Sequence*, mengacu pada bentuk dan isi ujaran yang digunakan oleh penutur.

5. *Key*, mengacu pada cara dan semangat seorang penutur dalam menyampaikan pesan. Apakah dengan sombong rendah hati, angkuh atau dengan cara yang lain.
6. *Instrumentalies*, mengacu pada jalur bahasa yang digunakan seperti bahasa lisan, tertulis, isyarat dan lain sebagainya.
7. *Norm of interaction*, mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi
8. *Genre*, mengacu pada bentuk penyampaian suatu pesan. Apakah dalam bentuk puisi, prosa, do'a dan lain sebagainya.

2.3.2 Pengertian *Aizuchi*

Menurut Horiguchi (1997) dalam Otsuka (2001:48) mendefinisikan *aizuchi* sebagai berikut:

「あいづちは、話し手が発話権を行使している間に、聞き手が話し手から送られた情報を共有したことを伝える表現」

Romaji:

“*aidzuchi wa, hanashite ga hatsuwa-ken wo kōshi shiteiru aida ni, kikite ga hanashite kara okurareta jōhō wo kyōyū shita koto wo tsutaeru hyōgen*”

Terjemahan:

“*Aizuchi* adalah ungkapan yang disampaikan lawan tutur atau pendengar untuk menanggapi informasi yang disampaikan penutur atau pembicara pada saat penutur sedang memakai haknya untuk berbicara.”

Pengertian *aizuchi* adalah umpan balik berupa respons yang berbentuk ungkapan oleh masyarakat Jepang pada umumnya sebagai timpalan yang terjadi antara penutur dengan mitra tutur. Serta merupakan tanda bahwa lawan tutur mendengarkan atau tertarik pada pembicaraan tersebut. Jika mitra tutur tidak memberikan umpan balik, penutur akan merasa bahwa ia tidak dihargai dan menurut masyarakat Jepang, tidak memberikan pengumpan balik adalah perbuatan yang kurang sopan. Maynard dalam Ide (2007) anggukan kepala juga dapat dikatakan sebagai *aizuchi*.

Dalam Otsuka (2001:48) membagi bentuk-bentuk ungkapan *aizuchi* sebagai berikut:

1. Bentuk umum, yaitu ええ (*ee*), うん (*un*), はい (*hai*), ああ (*aa*), はあ (*haa*), へえ (*hee*), ううん (*uun*), そう (*sou*), そうです (*sou desu*), そうですか (*sou desu ka*), そうですね (*sou desu ne*), そうだね (*sou dane*).
2. Bentuk kompleks, yaitu ああ、はいはい (*aa, hai hai*), ああ、なるほどね (*aa, naruhodone*), あ、そうですか (*a, sou desu ka*).
3. Bentuk lainnya yaitu ねえ (*nee*), ですね(え) (*desu ne(e)*), なるほど (*naruhodo*).

2.3.2.1 Fungsi *Aizuchi*

Menurut Horiguchi (1997) dalam Otsuka (2005:56) membagi *aizuchi* ke dalam lima fungsi, yaitu:

1. 聞いているという信号 (Tanda jika lawan bicara mendengarkan)

Menjelaskan bahwa lawan tutur mendengarkan pembicaraan penutur. Penutur akan terus melanjutkan pembicaraannya dengan menerima *aizuchi* ini. Kata yang biasa dipakai adalah うん(*un*), はい(*hai*), ええ(*ee*), はあ(*haa*), あー(*aa*) dan え(*e*)

2. 理解しているという信号 (Tanda jika lawan bicara memahami pembicaraan)

Menjelaskan bahwa lawan tutur mengerti apa yang dibicarakan oleh penutur, misalkan なるほど(*naruhodo*), ええ(*ee*), bentuk そう(*sou*) seperti そうですね(*soudesune*), そうかそうか(*souka souka*), そうそう(*sousou*) dan lainnya.

3. 同意の信号 (Tanda jika lawan bicara menyetujui pembicaraan)

Menjelaskan bahwa lawan tutur menyetujui isi dari pembicaraan penutur, biasanya ungkapan yang akan muncul adalah bentuk はい(*hai*), seperti はいはい(*haihai*) dan うん(*un*), bentuk そう(*sou*) seperti そうですね(*sou desune*) dan lainnya.

4. 否定の信号 (Tanda jika lawan bicara tidak menyetujui pembicaraan)

Menjelaskan bahwa lawan tutur tidak menyetujui isi dari pembicaraan penutur. Lawan tutur akan memberi respon kepada penutur bahwa ia tidak setuju dengan kalimat dari penutur. Ungkapan yang akan

muncul adalah bentuk いいえ (*iie*), それはちょっと (*sore wa chotto*),
ううん (*uun*) dan lainnya.

5. 感情の表出 (Sebagai ungkapan perasaan)

Mengekspresikan perasaan lawan tutur ketika mendengarkan pembicaraan penutur, misalkan mengekspresikan rasa senang, sedih, kaget, marah, ragu, rasa sayang, rendah diri, simpati dan lain-lain. Ungkapan yang akan muncul adalah あらあー (*araa*), ほおー (*hoo*), へえ (*hee*), 本当に (*hontou ni*), まじ (*maji*).

2.3.2.2 Bentuk-bentuk *Aizuchi*

Sakamoto (Dalam Tsujimoto , 2007 : 36) membagi bentuk *aizuchi* menjadi dua golongan , yaitu あいづち詞 (*aizuchi shi*) dan あいづち自治的な表現 (*aizuchi teki na hyougen*) .

Pada golongan あいづち詞 (*aizuchi shi*) dibagi menjadi 4 bentuk *aizuchi* meliputi :

1 . 応答詞 (*outoushi*)

Outoushi merupakan bentuk *aizuchi* berupa respon sebagai bentuk jawaban terhadap pertanyaan . Bentuk ini memiliki beberapa contoh *aizuchi* berupa はい (*hai*) , うん (*un*) , ええ (*ee*) , はー (*ha~*) .

2. ソウ系 (*soukei*)

Soukei merupakan bentuk *aizuchi* yang berawalan "sou".

Beberapa contoh dari *aizuchi soukei* adalah そう (sou), そうですか (sou desuka), そっか (sokka), そうね (sou desune), dan lain sebagainya.

3. 感嘆詞 (kantan shi)

Kantan shi merupakan bentuk *aizuchi* yang mengekspresikan rasa kekaguman atau bertanya - tanya. Bentuk ini memiliki beberapa contoh *aizuchi* berupa わあ (waa), ええ (ee), おー (o~), ほー (ho-), dan lain sebagainya.

4. 終助詞 (shuujoshi)

Shuujoshi merupakan bentuk ekspresi partikel *aizuchi* yang digunakan pada akhir kalimat. Contohnya berupa ねー (ne), ですねー (desune-), でしょう (deshou-), dan lain sebagainya.

Sedangkan untuk golongan あいづち自治的な表現 (*aizuchi teki na hyougen*) berupa :

1. 副詞 (Fukushi)

Fukushi merupakan bentuk ekspresi *aizuchi* kata keterangan contohnya berupa 本当に (hontou ni), なるほど (naruhodo), dan lain sebagainya.

2. 形容詞 (keiyoushi)

Keiyoushi merupakan bentuk ekspresi *aizuchi* berupa kata sifat contohnya adalah *すごい (sugoi)*, *えらい (erai)*, *大変 (taihen)*, dan lain sebagainya .

3. 動詞 (*doushi*)

Doushi merupakan bentuk ekspresi *aizuchi* kata kerja contohnya seperti *わかる (wakaruru)*, *ありえない (arienai)*, *いえてる (ieteru)*, dan lain sebagainya .

Selain itu bentuk *aizuchi* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya:

1. うなずき (*Unazuki*)

Digunakan ketika lawan bicara memiliki pendapat atau pemikiran yang sama dengan pembicara. *Aizuchi* nya yaitu *ああ (aa)*、*やっぱり (yappari)* dan *そうですね (soudeshou ne)*.

2. 驚き (*Odoroki*)

Odoroki tersebut terbagi menjadi 3, yaitu.

A. Digunakan pada saat lawan bicara terkejut dengan topik yang disampaikan oleh pembicara. *Aizuchi* yang digunakan yaitu *おや (oya)*, *あら (ara)*, *まあ (maa)*.

B. Ekspresi terkejut secara berlebihan yang dilakukan oleh lawan bicara terhadap topik pembicaraan. *Aizuchi* yang digunakan yaitu *あら大変 (ara taihen)*, *まあ大変 (maa taihen)*.

C. Digunakan oleh lawan bicara untuk mengungkapkan rasa terkejut dan bingung. *Aizuchi* yang digunakan yaitu いやはや (*iyahaya*), あらあら (*ara-ara*).

3. 喜怒哀楽 (*Kido airaku*)

Digunakan untuk mengekspresikan emosi secara manusiawi yang dilakukan oleh lawan bicara terhadap topik yang disampaikan oleh pembicara. *Aizuchi* yang digunakan yaitu よかったですね (*yokatta desu ne*), がっかりですね (*gakkari desu ne*).

4. 関心を示す (*Kanshin wo shimesu*)

Digunakan ketika lawan bicara memiliki ketertarikan terhadap topik yang disampaikan oleh pembicara. *Aizuchi* yang digunakan yaitu なるほど。それからどうしました。 (*naruhodo. Sore kara doushimashita*), ほう (*hou*)

5. 了解 (*ryoukai*)

Digunakan pada saat sudah menanyakan suatu urusan atau keperluan maksud pembicaraan dan menunjukkan mengerti atau memahaminya. *Aizuchi* yang digunakan yaitu 分かりました (*wakarimashita*), 承りました (*uketamawarimashita*), かしこまりました (*kashikomarimashita*).

6. 同意 (*doui*)

Doui terbagi menjadi 3, yaitu.

A. Digunakan ketika lawan bicara hendak menyatakan persetujuan secara sopan. *Aizuchi* yang digunakan yaitu 異存はございません (*izon ha gozaimasen*)

B. Digunakan untuk mengekspresikan persetujuan pada saat menyetujui pendapat dari pembicara tanpa syarat. *Aizuchi* yang digunakan, yaitu まっ たくおっしゃるとおりです (*mattaku ossharu toori desu*)

C. Digunakan pada saat lawan bicara hendak mengungkapkan persetujuan pendapat secara kuat terhadap pembicara. *Aizuchi* yang digunakan yaitu これはもちろん (*kore ha mochiron*), 当然のことです (*toozen no koto desu*).

7. 讓歩 (*Jyouho*)

Digunakan pada saat menerima pendapat keseluruhan secara bantahan atau pendapat dan yang lain sebagainya dari lawan bicara. Dalam *Jyouho* memiliki beberapa bagian, diantaranya.

- A. Ketika mendapatkan informasi baru
- B. Ketika kita terkejut atau merasa terhadap informasi baru yang didengar.
- C. Ketika Setuju dengan Lawan Bicara
- D. Ketika tidak setuju dengan lawan bicara
- E. Saat memberikan reaksi pujian dan rendah hati

2.3.2.3 Intonasi *Aizuchi*

Penggunaan intonasi pada saat menggunakan *aizuchi*, merupakan unsur yang penting, sama halnya dengan penggunaan kata-kata dan pemilihan waktunya. Pada saat pengucapan *aizuchi* sering diucapkan dengan intonasi yang menurun, namun ada situasi di mana pengucapan *aizuchi* dengan intonasi naik. Dalam penggunaan *aizuchi* dengan intonasi naik, terdapat 3 (tiga) jenis bentuk keadaan, diantaranya.

- A. Untuk menyampaikan kata yang tidak jelas atau tidak familiar yang diucapkan oleh pembicara. Pada saat lawan bicara tidak mendengarkan atau tidak memahami dengan jelas apa yang dikatakan pembicara, maka lawan bicara akan mengulang kalimat dengan intonasi naik. Berikut contoh percakapannya.

会話例：

女：遠藤君

男：うん

女：明日飲み会あるよね

男：うん、かんげいかいでしょ？

女：うん 集合場所はどこだったっけ？

男：あ、集合場所はねえ、あそこの病院あるよね？

女：えっ？

男：あの大学病院

女：あ、はいはい

男：そこのむかいのマックの前

女：マック？ ^

男：うんとねー、マクドナルド

女：あー、マクドナルドね

男：うん、そこの前で待ち合わせ

女：はい

男：あ、時間わかるかな？

女：ううん

男：時間は 8 時

女：8 時？ ^

男：うん

UNMAS DENPASAR

Dalam contoh percakapan di atas yang menggunakan kata "マック？ ^" (*Makku*) dengan intonasi naik adalah ungkapan pendengar atau lawan bicara tidak mengetahui kata yang dimaksud pembicara atau kata tersebut asing / tidak familiar bagi pendengar atau lawan bicara. Sedangkan kata " 8 時？ " dengan intonasi naik digunakan oleh pendengar atau lawan bicara digunakan untuk memperjelas maksud waktu yang disampaikan pembicara.

A. Untuk mengekspresikan rasa terkejut lawan bicara terhadap informasi atau topik pembicaraan yang diberikan oleh pembicara yang tidak sesuai dengan ekspektasi lawan bicara. Ketika pembicara mengucapkan hal yang berbeda dengan pemikiran, maka lawan bicara *そうですか (sou desu ka)*, dengan intonasi yang meningkat. Berikut contoh percakapannya.

会話例：

女：そういえばさあ、最近プトラさん見ないよねえ

男：そうですか？^毎日学校来てますよ

女：えっ、そうなの

男：ええ

B. Untuk mengekspresikan rasa terima kasih kepada pembicara dengan rendah hati saat pembicara memuji lawan bicara. Orang Jepang pada saat dipuji sering mengucapkan *そうですか* dengan intonasi yang meninggi atau meningkat. Sebagai ungkapan rendah hati yang dilakukan dengan ekspresi perasaan secara di luar dugaan. Berikut contoh percakapannya.

会話例：

山田：おはようございます

田中：ああ、山田さん

山田：はい

田中：こないだのレポートねえ、よくできたよ

山田：ああ、そうですか。ありがとうございます

田中：うん、これからわからりもがんばって

山田：はい

Ketika mengucapkan *そうですか* dengan menggunakan intonasi yang menurun atau dengan intonasi yang benar benar rendah. Namun pengucapan intonasi yang naik akan membuat kesan bahwa lawan tidak tertarik terhadap topik yang disampaikan oleh pembicara.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam skripsi ini adalah sumber data primer. “Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari data asli” (Sugiyono, 2016:104). Sumber data primer yang digunakan pada skripsi ini berupa film *Hotaru No Haka*. Film *Hotaru No Haka* merupakan adaptasi dari novel semi-autobiografi karya Akiyuki Nosaka yang merupakan gambaran tragedi penyerangan Kota Kobe oleh sekutu saat Perang Dunia II pada tanggal 5 Juni 1945. Film ini berdurasi satu jam 40 menit.

3.2 Metode dan Teknik pengumpulan Data

Pada metode penelitian mencakup cara melakukan penelitian yang berupa bahan atau materi penelitian, alat, jalan penelitian, variabel, data yang akan disiapkan dan analisis data”. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah simak. “Metode simak digunakan untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa” (Mahsun, 2014:94).

Teknik yang digunakan dalam skripsi ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

1. Teknik Catat

Teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu dengan cara mencatat data-data yang diperlukan dalam hal ini berupa aizuchi yang terdapat pada film *Hotaru No Haka*.

2. Teknik Pengkategorian

Setelah mencatat dan mengumpulkan data-data, kemudian data tersebut dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan jenis aizuchi.

3.3 Metode dan Teknik Analisis Data

Sudaryanto dalam Zaim (2014:94) menyatakan bahwa “Analisis data adalah upaya penelitian menangani langsung masalah yang terkandung pada data. Penangan ini terlihat dari adanya tindakan mengamati data, menganalisis, mengklasifikasi, menguji hasil analisis, dan mengemukakan kaidah kebahasaan”. Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Menurut Mahsun (2014:257), “Analisis kualitatif fokusnya pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan sering kali melukisnya dalam bentuk kata-kata daripada angka-angka”. Metode analisis deskriptif kualitatif yang dimaksud dalam skripsi ini adalah metode penelitian yang menggunakan data kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menyajikan data-data dalam bentuk tulisan, kemudian menjelaskan sesuai dengan permasalahan yang ada.

Langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data dalam skripsi ini, yaitu:

1. Reduksi data yaitu dengan cara merangkum, memilih hal-hal pokok, memilih hal-hal yang sesuai dengan rumusan masalah dan batasan masalah. Reduksi data memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencari bila diperlukan.

2. Menerjemahkan data, yaitu data dalam bahasa Jepang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk mempermudah analisis dan penyajian data.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi yaitu menyampaikan hasil analisis sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang digunakan. Kesimpulan dalam skripsi ini adalah menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal yaitu fungsi dan bentuk *aizuchi* yang terdapat pada film *Hotaru No Haka*.

3.4 Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian hasil analisis data dalam skripsi ini disajikan dengan menggunakan metode informal. Zaim (2014:114) menyatakan bahwa :Metode penyajian informal dilakukan dengan menggunakan kata-kata biasa”. Hasil analisis data disajikan dengan cara memaparkan fungsi dan bentuk *aizuchi* yang terdapat pada film *Hotaru No Haka* dengan menerangkan hasil analisis data menggunakan bahasa Indonesia dengan uraian kata-kata biasa yang mudah dimengerti.