

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi manusia. Suatu bahasa erat kaitannya dengan masyarakat sosial budaya yang berbicara bahasa tersebut. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi pribadi, tetapi juga dapat mencerminkan masyarakat yang menggunakannya. Salah satu ciri khas dari masyarakat Jepang saat berkomunikasi adalah penggunaan *aizuchi*, yang merupakan salah satu etika dalam berkomunikasi. Ezaki (1994) menyatakan “Orang Jepang yang merespon dua kali lebih banyak dari orang Amerika menjadi bukti bahwa budaya *aizuchi* sudah mendarah daging dalam kegiatan komunikasi orang Jepang.”( p.52).

Penggunaan *aizuchi* berkaitan dengan tuturan sebelum munculnya *aizuchi*, menurut Horiguchi (1997) dalam Faisal (2017), *aizuchi* memiliki arti 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から送られた情報を共有したことを伝える表現」。  
*Aizuchi wa, hanashite ga hatsuwaken o koushi shiteiru aida ni kikite kara okurareta jyouhou o kyoyuu shita koto o tsutaeru hyougen.*  
*Aizuchi* adalah ungkapan yang disampaikan lawan tutur untuk menanggapi informasi yang disampaikan penutur pada saat penutur sedang memakai haknya untuk berbicara.

*Aizuchi* adalah ungkapan yang sering digunakan dalam percakapan bahasa Jepang. *Aizuchi* digunakan oleh pendengar untuk menunjukkan bahwa

pendengar sedang bereaksi, memperhatikan, atau memahami isi ucapan pembicara. *Aizuchi* juga merupakan cara untuk membujuk pendengar untuk melakukan sesuatu dan untuk meyakinkan pembicara bahwa pendengar aktif dan berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi. *Aizuchi* tidak sedikit muncul pada percakapan-percakapan dalam buku pelajaran, komik, novel, anime, talkshow maupun film. Berikut salah satu contoh penggunaan *aizuchi* dalam percakapan pada film *Stand By Me Doraemon 2*.

### Data (1)

大人ジャイアン : じゃのび太、迷<sup>まよ</sup>うな帰ろうよ。  
大人のび太 : うん、ジャイアン。  
大人スネ夫 : とはいえオートドライブだからまちがえないけどね。  
大人ジャイアン : だな。。ドハハハハッ。  
Gian Dewasa : Sampai jumpa Nobita! Jangan tersesat.  
Nobita Dewasa : **Iya**, Gian.  
Suneo Dewasa : Tak mungkin tersesat memakai kemudi otomatis.  
Gian Dewasa : Benar juga.

(Stand By Me Doraemon 2, 0.41 – 0.51)

Bentuk dan fungsi *aizuchi* pun banyak macamnya, sesuai dengan konteks pada saat percakapan sedang berlangsung. Menurut Kubota (2001) terdapat 7 fungsi *aizuchi* yaitu 1) *kiite iru to iu shingo* (fungsi sebagai tanda mendengarkan pembicaraan), 2) *rikai shite iru to iu shingou* (fungsi sebagai tanda memahami isi pembicaraan), 3) *doui no shingou* (fungsi tanda persetujuan), 4) *hitei no shingou* (fungsi sebagai tanda penyangkalan), 5) *kanjou no hyoushutsu* (fungsi tanda ungkapan perasaan), 6) *ma wo motaseru*

*shingou* (fungsi tanda penyambung jeda), dan 7) *jyouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou* (fungsi tanda untuk menambahkan, mengoreksi dan meminta informasi) (p.42).

Pada data (1) muncul *aizuchi* berupa ungkapan うん (*un*). *Aizuchi* ini termasuk ke dalam fungsi *aizuchi doui no shingou* dikarenakan Nobita selain menyetujui apa yang Gian katakan dimana Gian meminta Nobita agar berhati-hati di jalan Nobita juga menyetujui dengan memakai *aizuchi* di tengah-tengah percakapan dan termasuk ke dalam bentuk ungkapan atau *aizuchishi*.

### **Data (2)**

ドラえもん：結婚式を見るのはまた今度にしない。

のび太　：そうだね、早く現代に帰ろう。

Doraemon: Bagaimana kalau kita saksikan pernikahannya lain hari?

Nobita　：Boleh, ayo kembali ke masa kini.

(Stand By Me Doraemon 2, 2.07 – 2.13)

Pada data (2) muncul *aizuchi* berupa ungkapan そうだね (*soudane*). *Aizuchi* ini termasuk ke dalam fungsi *aizuchi doui no shingou*. Nobita mengirimkan tanda persetujuan ke Doraemon bahwa Nobita setuju untuk menunda melihat pernikahannya dan memilih untuk kembali ke zamannya untuk bertemu dengan Shizuka, dan termasuk ke dalam bentuk *aizuchi* tunggal. Percakapan di atas menunjukkan bahwa Nobita selalu memberikan respon kepada Gian dan Doraemon meskipun mereka sendiri tidak memintanya. Tanggapan berupa respon dari Nobita itulah yang disebut dengan *aizuchi*.

Umumnya masyarakat Indonesia lebih memilih diam atau menyimak ketika pembicara sedang menjelaskan sesuatu dengan maksud tidak ingin menyela pembicaraan. Sementara itu, dalam kebiasaan berkomunikasi masyarakat Jepang, indikasi bahwa seseorang mendengarkan dengan baik atau menyimak pembicaraan adalah pemberian respon secara lisan melalui reaksi verbal singkat berupa *aizuchi* seperti *hai*, *un*, *sou desu ka*, dan lain sebagainya.

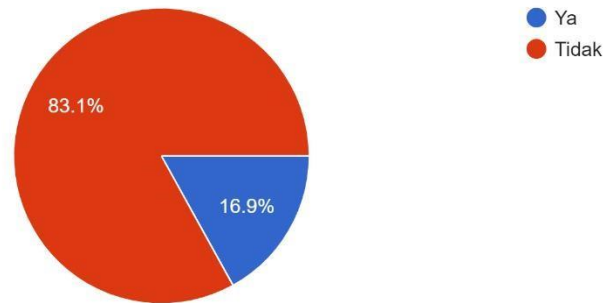
Secara umum, orang Indonesia merasa bingung atau kesal ketika pendengar memotong atau menyela setiap beberapa kata atau ungkapan (Aeni et al., 2019). Orang Indonesia terbiasa mendengarkan saja kalimat lengkap pembicara tanpa menimpalnya, menganggap *aizuchi* ini sebagai pengganggu yang menjengkelkan. Suatu pandangan yang lumrah muncul dari orang asing yang tidak paham akan fungsi *aizuchi* tersebut dalam dunia komunikasi masyarakat Jepang (Edizal, 2001, p.3-4). Jika obrolan pembicara tidak ditanggapi dengan *aizuchi*, orang Jepang mungkin akan menduga-duga apakah pendengar menyimak atau tidak. Selain itu, orang Jepang juga akan menduga-duga apakah pendengar mengerti atau tidak dengan tuturan yang disampaikan oleh pembicara. Hal ini sejalan dengan pendapat Edizal (2001) "Jika tidak menggunakan *aizuchi*, orang Jepang akan merasa cemas dan pendengar tidak akan mengerti bagaimana Anda berbicara, jadi saya akan berbicara lagi." (p. 1-2).

*Aizuchi* juga merupakan ekspresi yang diucapkan dalam percakapan. Inilah sebabnya mengapa *Aizuchi* merupakan aspek penting dari gaya percakapan orang Jepang. Tentu bagi orang Indonesia yang baru belajar bahasa Jepang, menggunakan *Aizuchi* sangat mengganggu karena mengganggu pembicaraan orang lain dan terkesan tidak sopan bagi pembicara.

Pembahasan mengenai *aizuchi* tidak terlalu dibahas pada saat perkuliahan, membuat mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, kurang mengetahui arti pentingnya penggunaan *aizuchi* dalam komunikasi bahasa Jepang. Menurut penelitian pendahuluan yang sudah peneliti sebariskan melalui “Angket Pemahaman Konsep *Aizuchi* Mahasiswa”, dari 59 mahasiswa aktif Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 83.1% mahasiswa tidak bisa menggunakan *aizuchi* dengan baik dan 16.9% mahasiswa sudah bisa menggunakan *aizuchi* dengan baik.

Apakah anda sudah bisa menggunakan Aizuchi dengan baik?

59 responses



**Diagram 1.1 Yang menggunakan *aizuchi***

Peneliti melihat bahwa masih banyak mahasiswa yang tidak bisa menggunakan *aizuchi* dengan baik sedangkan pada penelitian terdahulu dikatakan bahwa betapa pentingnya *aizuchi* pada saat melakukan percakapan berbahasa Jepang baik dengan orang Jepang maupun tidak. Terlepas dari latar belakang pembicara, ketika menggunakan bahasa Jepang, pembicara harus segera mempelajari etika komunikasi. Hal ini bertujuan untuk menghindari kontradiksi antara bahasa dan etika. Tujuannya adalah untuk menghindari perbedaan antara bahasa dan etika.

Mengetahui hal tersebut, peneliti menentukan sumber data yang di dalamnya terdapat penggunaan *aizuchi* dalam percakapan. Peneliti menentukan sumber data berupa film yang berjudul *Stand By Me Doraemon 2* karya Ryuichi Yagi dikarenakan dalam film tersebut menggunakan bentuk

percakapan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan bahasa Jepang yang sederhana dan mudah dipahami dan dipraktikkan untuk pembelajar bahasa Jepang.

Dengan dilatarbelakangi hal tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang analisis penggunaan *aizuchi* dalam film *Stand By Me Doraemon 2* yang akan disajikan dalam bentuk skripsi, dengan judul “Penggunaan *Aizuchi* dalam Film *Stand By Me Doraemon 2*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang mengenai *aizuchi* di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagaimana bentuk *aizuchi* dalam film *Stand By Me Doraemon 2*?
2. bagaimana fungsi *aizuchi* dalam film *Stand By Me Doraemon 2*?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, pada penelitian ini pembahasan masalah hanya dibatasi pada analisis bentuk dan fungsi *aizuchi*. Sumber data diambil dari film *Stand By Me Doraemon 2* yang berdurasi selama 96 menit.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. untuk mengetahui bentuk *aizuchi* dalam film *Stand By Me Doraemon 2*.

2. untuk mengetahui fungsi *aizuchi* dalam film *Stand By Me Doraemon 2*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi untuk mengetahui dan menambah pengetahuan mengenai penggunaan *aizuchi* dalam anime Doraemon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar untuk menjelaskan materi *aizuchi* berupa bentuk dan fungsinya.

- b. Bagi pemelajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan belajar agar dapat meningkatkan pengetahuan fungsi dan bentuk *aizuchi* kemudian dapat diaplikasikan kedalam percakapan Bahasa Jepang.

- c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi dalam bidang linguistik tentang pembahasan fungsi dan bentuk *aizuchi*.



## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang pembahasan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dalam skripsi ini yaitu menjelaskan tentang pengertian *aizuchi*, analisis percakapan, morfologi, bentuk *aizuchi*, waktu penggunaan *aizuchi*, dan fungsi *aizuchi*.

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini dijelaskan informasi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Analisis Data, pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai hasil dari analisis data dan pengolahan data yang didapatkan dari proses pengumpulan data.

BAB V Penutup, pada bab ini berisi tentang pembahasan simpulan dan saran penulis terhadap penelitian yang dilakukan.