

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah sebuah sistem simbol lambang bunyi yang arbiter atau tidak tetap yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri (Chaer, 1998:2). Dedi Sutedi (2003: 2) menjelaskan bahwa bahasa merupakan media untuk menyampaikan suatu makna berupa ide, hasrat, pikiran, dan keinginan baik secara lisan maupun tulisan. Ketika kita menyampaikan mengenai ide, hasrat, pikiran dan keinginan, baik secara lisan maupun tulisan agar orang memahami apa yang akan disampaikan.

Begitu pula antara bahasa dan budaya. Bahasa dan budaya memiliki hubungan yang saling timbal balik. Masinambow (dalam Chaer, 1995: 217) mendefinisikan bahasa dan budaya adalah dua hal yang melekat pada manusia karena budaya yang mengatur interaksi antar manusia. Pada sejarah linguistik ada suatu hipotesis yang sangat terkenal mengenai hubungan bahasa dan budaya. Dari Edward Sapir dan Benjamin Lee Whorf dan dikenal dengan hipotesis sapir-whorf. Menyatakan bahwa bahasa memengaruhi kebudayaan atau bahasa itu memengaruhi cara berpikir dan cara bertindak dari suatu masyarakat penuturnya. Jadi bahasa itu menguasai cara berpikir dan bertindak manusia. Apa yang dilakukan manusia selalu dipengaruhi oleh sifat sifat bahasanya.

Menurut Chaer dan Agustina (2010: 2), sociolinguistik adalah ilmu yang mempelajari keanekaragaman bahasa, fungsi dan penuturnya, di mana bahasa-bahasa tersebut senantiasa saling mempengaruhi dan mengalami perubahan satu sama lain dalam komunitas linguistik. Dalam proses itu, bahasa sebagai alat, baik

aspek linguistik maupun aspek paralinguistik, informasi yang disampaikan, serta pihak partisipan sebagai pemberi dan penerima informasi secara bersama-sama membentuk apa yang disebut dengan peristiwa tutur. Peristiwa tutur adalah bentuk ujaran atau lebih yang melibatkan dua pihak yakni penutur dan lawan tutur, dengan satu pokok tuturan dalam waktu, tempat dan situasi tertentu.

Di berbagai dunia bahasa memiliki karakteristik dan keunikannya masing-masing. Salah satu keunikan komunikasi yang dapat dilihat dalam komunikasi di kalangan masyarakat Jepang ialah adanya *aizuchi*. Maynard (dalam Giri 2016: 1) dalam jurnal kotoba menjelaskan budaya *aizuchi* sebagai etika dalam berkomunikasi yang berkaitan dengan adanya tanggapan atau ekspresi penutur yang muncul dari ucapan sebelumnya dan menjadi karakteristik yang kuat dari budaya Jepang dalam berkomunikasi. Edizal (2001:1) mengungkapkan *aizuchi* adalah ungkapan-ungkapan pendek yang lumrah bahkan sangat diharapkan untuk memperlancar penutur dan lawan tutur dalam percakapan bahasa Jepang. Adapun ungkapan-ungkapan pendek yang termasuk ke dalam *aizuchi* yaitu “*hai*”, “*ee*”, “*un*”, “*soudesuka*”, “*soudesune*”, “*hontou*”, “*naruhodo*” dan lainnya.

Aizuchi banyak dipakai dalam percakapan sehari-hari masyarakat Jepang. Oleh karena itu peneliti meneliti lebih lanjut dengan mengambil sumber data *aizuchi* dalam sebuah karya sastra berupa *anime* berjudul *ヲタクに恋は難しい* “*Wotaku ni Koi wa Muzukashii*” atau dalam bahasa Inggris berjudul *Wotakoi: Love is Hard for Otaku*. *Anime* ini mengisahkan tentang kehidupan para otaku yang menjalin hubungan percintaan. Peneliti melihat pada *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* terdapat tuturan *aizuchi* didalamnya. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengkaji peristiwa tuturan *aizuchi* dan fungsi dari penggunaan *aizuchi* yang digunakan.

Berikut contoh *aizuchi* yang terdapat pada percakapan dalam *anime Wotaku*

ni Koi wa Muzukashii karya Fujita.

Data

成海 : 待たせたな 宏嵩
40秒で支度すっから
Narumi : Mata seta na Hirotaka 40-byō de shitaku sukkara
Narumi : ‘Maaf sudah membuatmu menunggu. Hirotaka!
Beri aku waktu 40 detik’

宏嵩 : ごめん ちょっと待って
Hirotaka : Gomen chottomatte
Hirotaka : ‘Maaf sebentar lagi’

成海 : ええ!
ちよっとって何分よ?おなかすいたよ
Narumi : Ēe! Chotto ttenani-bun yo? Onaka suita yo
Narumi : ‘hah, berapa lama lagi sih? Aku sudah lapar tahu.’

宏嵩 : うん
成海が決めて
Hirotaka : un Narumi ga kimete
Hirotaka : ‘Hmm, kamu aja yang putuskan.’

(*Wotaku ni Koi wa Muzukashii* episode 01,17:58)

Informasi Indeksal:

Percakapan terjadi di kantor perusahaan pada malam hari. Hirotaka menunggu Narumi yang lembur sambil bermain game di *handphone* genggamnya. Ketika Narumi sudah menyelesaikan pekerjaannya lalu mengajak Hirotaka untuk pulang, Narumi di suruh menunggu sebentar hingga Hirotaka menyelesaikan gamenya

Setting dan *Scene* percakapan terjadi pada malam hari saat jam pulang kantor di perusahaan dengan situasi percakapan informal. *Participants* yang ada pada percakapan di atas adalah Narumi dan Hirotaka merupakan seorang karyawan di perusahaan yang sama. Narumi dan Hirotaka merupakan teman yang telah akrab dari kecil. *Ends*, Narumi yang telah selesai dengan pekerjaannya mengajak Hirotaka untuk pulang namun Hirotaka meminta Narumi untuk menunggu. *Act Sequence*, respon *aizuchi* pada percakapan menggunakan bentuk *aizuhishi* dengan respon “*ee*” dan “*un*”. *Key* intonasi yang digunakan oleh Narumi bernadakan sedikit naik sedangkan intonasi yang digunakan oleh Hirotaka

ialah menurun. *Instrumentalities* jalur penyampaian yang digunakan oleh Narumi dan Hirotaka adalah secara lisan. *Norms* pada percakapan data tidak terdapat adanya pelanggaran norma-norma yang berlaku karena hubungan antara penutur ialah teman dekat. *Genre* yang digunakan pada saat tuturan dan pada saat penggunaan *aizuchi* digunakan berbentuk sebuah dialog percakapan.

Percakapan pada contoh data terdapat dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* episode 1. Berdasarkan analisis data tuturan terjadi di sebuah gedung perkantoran pada pagi hari di jam kerja. Percakapan dilakukan oleh dua orang yaitu Koyanagi dan Narumi yang merupakan karyawan di perusahaan yang sama dengan. Hubungan antar penutur dan lawan tutur telah saling mengenal karena Narumi merupakan teman masa kecil Hirotaka. Tuturan *aizuchi* “*ee*” dan “*un*” yang digunakan termasuk ke dalam bentuk *aizuchishi* kelompok *tandou katachi*. Tujuan atau maksud dari respon *aizuchi* “*ee*” yaitu, Narumi mengeluh karena harus menunggu. Sedangkan untuk *aizuchi* “*un*” tujuannya sebagai respon bahwa Hirotaka mendengarkan dan menangkap isi percakapan. Terdapat intonasi menurun ketika lawan tutur menggunakan ungkapan *aizuchi* “*ee*” dan intonasi untuk *aizuchi* “*un*” menurun. Penyampaian yang digunakan pada percakapan adalah secara lisan dan formal serta tidak terdapat adanya pelanggaran norma yang berlaku pada percakapan antara penutur dan lawan tutur.

Peneliti memilih *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* sebagai sumber data karena peneliti menemukan banyak variasi dari tuturan *aizuchi* dalam percakapan. Berdasarkan latar belakang inilah peneliti sangat tertarik untuk meneliti mengenai *aizuchi* dalam ruang lingkup sosiolinguistik sehingga peneliti mengangkat judul *Aizuchi* dalam *Anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* karya Fujita Kajian

Sosiolinguistik

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas adapun rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- a. Apa saja bentuk *aizuchi* yang terdapat di dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?
- b. Bagaimana penggunaan *aizuchi* yang terdapat pada *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan pada penelitian ini agar masalah yang diteliti tidak terlalu luas dan lebih terarah. Penelitian ini terfokus pada tuturan yang termasuk dalam bentuk *aizuchi*, dan bagaimana penggunaan dari *aizuchi* dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* karya Fujita. Pada penelitian ini, peneliti juga membatasi sumber data dari episode 1-3.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan bentuk *aizuchi* yang terdapat di dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.
- b. Mendeskripsikan bagaimana penggunaan *aizuchi* yang terdapat pada *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi pragmatis.

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan pengetahuan mengenai jenis-jenis *aizuchi* serta mengetahui dan memahami bagaimana penggunaan *aizuchi* dalam percakapan Bahasa Jepang.

b. Manfaat Pragmatis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai sumber acuan atau referensi mengenai penelitian *aizuchi* berikutnya. Hasil dari penelitian ini mengenai bentuk dan penggunaan *aizuchi* dapat diterapkan ketika belajar percakapan Bahasa Jepang.

1.6 Metode dan teknik penelitian

Metode penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja yang sistematis untuk memahami suatu objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya (Ruslan, 2003: 24). Pada penelitian ini, metode yang dipakai oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang dilakukan berdasarkan fakta yang fenomenanya secara empiris hidup pada penuturnya sehingga yang dihasilkan apa adanya (Sudaryanto, 2015:15). Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan jenis dan fungsi dari *aizuchi* yang digunakan tokoh dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.

Adapun metode dan teknik pada penelitian ini yaitu, (a) metode dan teknik pengumpulan data, (b) metode dan teknik analisis data, dan (c) metode dan teknik penyajian data (Sudaryanto, 1993:5).

1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan metode simak. Menurut Zaim (2014:89) metode simak adalah metode yang dilakukan dengan

menyimak atau mengawasi terhadap bahasa yang akan diteliti. Sedangkan teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap.

Peneliti melakukan penyimak pada setiap tuturan *aizuchi* dalam *anime* dengan cara penyadapan terhadap bahasa yang digunakan oleh penutur yang terdapat dalam *anime*. Dalam proses pengumpulan data peneliti tidak terlibat di dalam percakapan, maka teknik lanjutan yang peneliti gunakan adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Selanjutnya peneliti mencari data dengan menyimak objek yang akan diteliti kemudian diteruskan dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat, dengan mencatat calon. Peneliti menggunakan sumber data berupa *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii* dengan durasi episode 1-5. Wujud data dalam penelitian ini yaitu penggunaan ungkapan-ungkapan yang termasuk dalam *aizuchi*.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Tahap berikutnya setelah melakukan pengumpulan data yaitu, menganalisis data. Metode yang dipakai dalam menganalisis data yaitu metode padan pragmatis. Mahsun (2005: 235) metode padan adalah metode praktik analisisnya dilakukan dengan menghubungkan-banding antar unsur yang bersifat lingual. Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yaitu PUP atau teknik pilah unsur penentu. Sudaryanto (2015: 25) menjelaskan bahwa alat teknik PUP adalah daya pilah yang bersifat mental yang dipilih oleh peneliti berdasarkan dengan jenis penentu yang akan dipilah atau dipisahkan menjadi berbagai sub.

Langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data yaitu mencari tuturan *aizuchi* yang dituturkan oleh tokoh dalam *anime Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. Lalu peneliti memilah dan mengelompokkan tuturan yang termasuk ke dalam klasifikasi kelompok *aizuchi* dan menjelaskan fungsinya.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Data

Tahap terakhir yaitu tahap penyajian data, di mana data telah selesai dianalisis. Pada tahap penyajian analisis data terdapat dua metode yaitu metode formal dan informal. Sudaryanto (1993:13) mengatakan bahwa penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, sedangkan metode penyajian formal adalah perumusan dengan lambang atau angka-angka. Adapun metode yang digunakan untuk penyajian hasil analisis data pada penelitian ini adalah metode informal yaitu penyajian dengan menggunakan kata-kata biasa untuk menjelaskan hasil analisis data dari penelitian *aizuchi* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* dengan cara menjabarkan masalah yang ada, menyajikan hasil analisis secara terperinci, dan menyajikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

1.7 Tinjauan Kepustakaan

Tinjauan kepustakaan berfungsi memberikan informasi mengenai penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian *aizuchi* pada anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* belum pernah diteliti. Berikut penelitian terdahulu yang membahas mengenai *aizuchi*.

Imelda (2010) dalam penelitian yang berjudul “Analisis *Aizuchi* Sebagai Strategi Berkomunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Jepang” menggunakan teori fungsi *aizuchi* menurut Yoshida. Pada penelitian Imelda membahas mengenai *aizuchi* yang merupakan salah satu dari strategi berkomunikasi dalam berbahasa Jepang. Tujuan dari penelitian Imelda adalah untuk mengetahui penggunaan *aizuchi* dalam buku *Minna No Nihongo* dari bab 21 hingga bab 40 dan bab 41 hingga bab 50, penggunaan *aizuchi* berdasarkan fungsinya dan fungsi *aizuchi* berdasarkan gender mahasiswa tingkat II dan tingkat III pada program Sastra

Jepang Universitas Hasanudin. Hasil dari penelitian Imelda adalah fungsi *aizuchi* pada Minna no Nihongo bab 20 hingga bab 40 ada enam fungsi *kakunin*, fungsi *doui*, fungsi *shuuryou*, fungsi *kansou*, fungsi *hitei*, dan fungsi *kyoukan*. Sedangkan pada bab 41 hingga bab 50 terdapat tujuh fungsi *aizuchi* yaitu fungsi *kakunin*, fungsi *kansou*, fungsi *doui*, fungsi *keizoku*, fungsi *hitei*, dan fungsi *shuuryo*.

Teori fungsi *aizuchi* yang dikemukakan oleh Yoshida digunakan di dalam penelitian Imelda (2014), dengan judul “Penggunaan *Aizuchi* Ditinjau dari Jenis Kelamin Mahasiswa Bahasa Jepang Tingkat II dan III Program Studi Sastra Jepang Universitas Hasanudin”. Pada penelitian ini, Imelda menitikberatkan pada frekuensi pemakaian *aizuchi* antara mahasiswa dan mahasiswi Universitas Hasanudin. Imelda juga menggunakan teori dari Szatrowski berdasarkan kemunculannya pada awal kalimat atau *bouto aizuchi* dan di pertengahan kalimat atau *touchuu aizuchi*. Hasil dari penelitian Imelda, perempuan lebih banyak menggunakan *aizuchi* dibandingkan dengan responden mahasiswa laki-laki. Dari segi fungsi, responden mahasiswa perempuan tidak menggunakan fungsi *hitei* atau menolak dan juga tidak menggunakan fungsi *kansou* ketika komunikasi berlangsung. Sedangkan pada responden mahasiswa laki-laki lebih banyak menggunakan fungsi *kakunin* untuk mengkonfirmasi pembicaraan.

Dalam penelitian yang berjudul “Analisis Fungsi dan Pemakaian *Aizuchi* Kelompok E dan Hai pada Variety Show Jepang: Bistro SMAP” oleh Desfianti (2019). Penelitian ini membahas mengenai fungsi dan pemakaian *aizuchi* “e” dan “hai” di dalam percakapan Bahasa Jepang. Data pada penelitian Desfianti didapat dari *Variety Show* Jepang yaitu *Bistro SMAP* menggunakan teori analisis percakapan. Hasil dari penelitian Desfianti, tentang fungsi dari *aizuchi* “e” adalah

sebagai tanda mendengarkan serta ungkapan rasa bingung atau terkejut. *Aizuchi* “*hai*” berfungsi sebagai ungkapan mendengarkan dan ungkapan setuju. Situasi pemakaian *aizuchi* sangat berhubungan erat dengan budaya dari Jepang itu sendiri, sehingga memengaruhi hasil dari variabel sociolinguistik, yaitu jenis kelamin dan usia, serta situasi percakapan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sumber data yang digunakan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data dari *anime* yang berjudul フタクに恋は難しい “*Wotaku ni Koi wa Muzukashi*”. Selain itu pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis jenis *aizuchi* menggunakan teori menurut Horiguchi serta bagaimana penggunaan *aizuchi* dalam *anime* menggunakan teori SPEAKING dari Dell Hymes.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, maka diperlukan sistematika penulisan yang baik, sebagai berikut.

Bab I pendahuluan, bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan teknik penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisikan landasan teori, bab ini menjelaskan teori yang mendukung dalam proses penyusunan skripsi. Dalam landasan teori, peneliti mengutip definisi-definisi dan teori yang menjadi dasar penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

Bab III berisikan analisis berisikan analisis data dari objek penelitian. Pada bab ini peneliti menguraikan semua hasil analisis terhadap jenis dan fungsi dan

situasi penggunaan *aizuchi* dalam *anime* yang menjadi sumber data dalam penelitian ini berdasarkan teori menurut Horiguchi dan Mayumi Kubota serta SPEAKING menurut Dell Hymes.

Bab IV bagian dari penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil analisis data dan saran untuk penelitian berikutnya.

