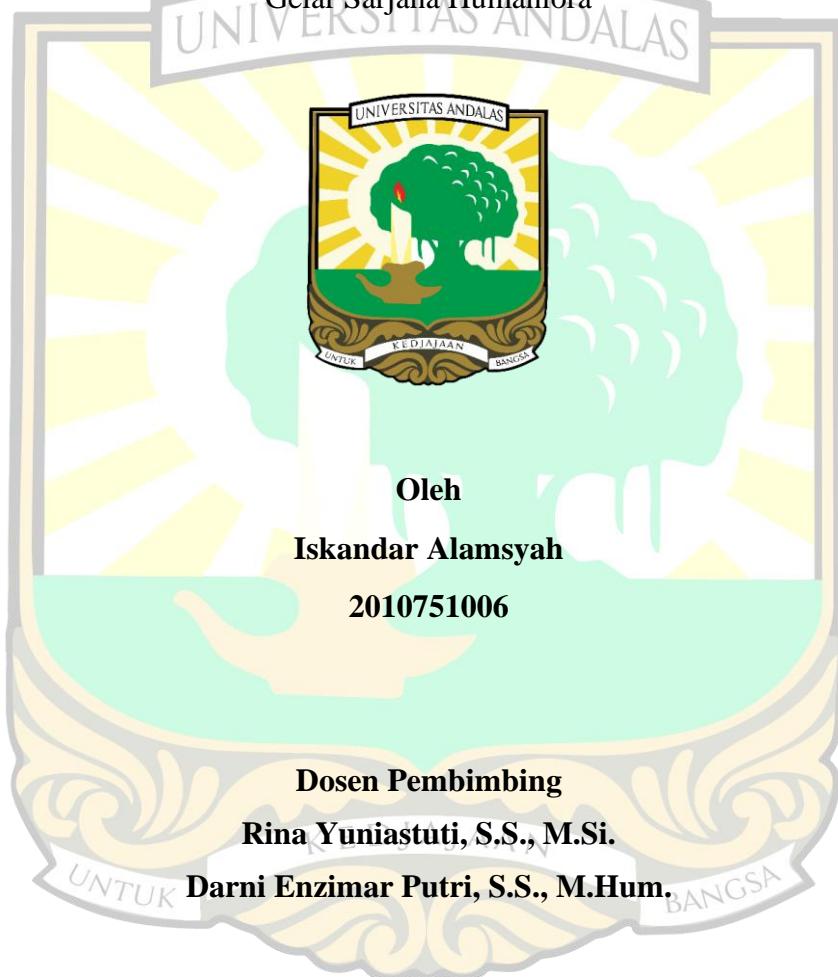


## **SKRIPSI**

### **PENGGUNAAN AIZUCHI DALAM ANIME KOE NO KATACHI KARYA YAMADA NAOKO**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Humaniora



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**2025**

## ABSTRAK

### PENGGUNAAN AIZUCHI DALAM ANIME *KOE NO KATACHI* KARYA YAMADA NAOKO

Oleh:  
**Iskandar Alamsyah**

*Aizuchi* adalah budaya respon dalam masyarakat Jepang berupa ungkapan-ungkapan pendek ataupun gerakan nonverbal yang muncul pada sela-sela pembicaraan saat mitra tutur sedang menggunakan haknya untuk berbicara. Dalam komunikasi, *aizuchi* hanya berperan sebatas respon bukan sebagai jawaban dari pertanyaan, permintaan, perintah, dan panggilan dari mitra tutur. Tujuan kajian ini yaitu untuk menganalisis penggunaan *aizuchi* dalam anime *Koe no Katachi* karya Yamada Naoko dengan menggunakan kajian pragmatik. Penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Dalam pengumpulan data, metode simak digunakan dengan teknik sadap. Teknik lanjutannya berupa Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) karena peneliti tidak terlibat dalam percakapan. Dalam menganalisis data, metode padan pragmatis digunakan dengan tekniknya berupa Pilah Unsur Penentu (PUP) yang kemudian dilanjutkan dengan teknik lanjutan berupa Hubung Banding Membedakan (HBB) digunakan sebagai teknik lanjutan. Terakhir, dalam menguraikan hasil analisis temuan data digunakan metode informal.

Merujuk pada data yang telah dikumpulkan dalam anime *Koe no Katachi* menggunakan teori Horiguchi (1997) ditemukan bentuk *aizuchi* dengan variasi *aizuchishi* ‘kosakata khas *aizuchi*’, *kurikaeshi* ‘pengulangan’, *iikae* ‘parafrase’, dan *sonota* ‘bentuk lainnya’. Dari hasil analisis tersebut ditemukan jika bentuk *aizuchishi* ‘kosakata khas *aizuchi*’ paling dominan digunakan dalam anime *Koe no Katachi*. Bentuk *aizuchi* yang ditemukan memiliki variasi penggunaan intonasi naik, datar, dan menurun yang menyebabkan fungsi penggunaannya pun juga berbeda. Kemudian, dalam anime ini juga ditemukan tujuh fungsi penggunaan *aizuchi* berupa *kiiteiru to iu shingo* ‘tanda mendengar’, *rikaishiteiru to iu shingo* ‘tanda memahami’, *doui ni shingo* ‘tanda setuju’, *hitei no shingo* ‘tanda tidak setuju’, *kanjou no shingo* ‘tanda ungkapan perasaan’, *ma wo motaseru shingo* ‘tanda penyambung jeda’, dan *jouhou wo tsuika, teisei, yokyuu no shingo* ‘tanda menambahkan, mengoreksi, dan meminta informasi’. Dari hasil analisis bentuk *aizuchi*, fungsi yang paling banyak ditemukan yaitu sebagai *kanjou no shingo* ‘tanda ungkapan perasaan’.

Kata kunci: pragmatik, *aizuchi*, *koe no katachi*, bentuk *aizuchi*, fungsi *aizuchi*

## **ABSTRACT**

### **THE USE OF AIZUCHI IN THE ANIME A SILENT VOICE BY YAMADA NAOKO**

**By:  
Iskandar Alamsyah**

*Aizuchi* is a cultural response in Japanese society in the form of short expressions or nonverbal gestures that appear in between conversations when the speech partner is exercising his right to speak. In communication, *aizuchi* only acts as a response, not as an answer to questions, requests, orders, and calls from the speech partner. This study aims to analyze the use of *aizuchi* in the anime *A Silent Voice* by Yamada Naoko using a pragmatic approach. This research is qualitative, employing a descriptive method. In data collection, the observation method is used with the technique being the tapping technique. The advanced technique used is the free uninvolved conversation observation technique because the researcher is not involved in the conversation. In analyzing the data, the pragmatic equivalence method was used with the shorting determinant element technique. In addition, the compare-differentiate technique is used as an advanced technique. Finally, informal methods are used to explain the results of the data analysis.

Based on the results of data analysis using Horiguchi's theory (1997) in the *A Silent Voice* anime, *aizuchi* forms were found with variations of *aizuchishi* 'typical *aizuchi* vocabulary', *kurikaeshi* 'repetition', *iikae* 'paraphrase', and *sonota* 'other forms.' The results of the analysis were found that the *aizuchishi* form 'typical *aizuchi* vocabulary' is most frequently used in the anime *A Silent Voice*. The *aizuchi* form found has variations in the use of rising, flat, and falling intonation which causes the function of its use to also differ. Then, in this anime, there are also seven functions of using *aizuchi* in the form of *kiiteiru to iu shingo* 'hearing sign', *rikaishiteiru to iu shingo* 'understanding sign', *doui ni shingo* 'agree sign', *hitei no shingo* 'disagree sign', *kanjou no shingo* 'feeling sign', *ma wo motaseru shingo* 'pause connector sign', and *jouhou wo tsuika, teisei, yokyuu no shingo* 'adding, correcting, and requesting information sign'. From the analysis of *aizuchi* forms, the most common function found is as *kanjou no shingo* 'a sign of expressing feelings.'

**Keyword:** pragmatics, *aizuchi*, *a silent voice*, *aizuchi* form, *aizuchi* function

## 要旨

### 山田尚子のアニメ「聲の形」における相槌の用法

イスカンダル アラムサー

相槌とは日本社会における文化的な応答であり、聞き手が話す権利を行使しているときに、会話の合間に現れる短い表情や非言語的な身振りのことである。コミュニケーションにおいて、相槌は応答としてのみ機能し、聞き手からの質問、要求、命令、呼びかけに答えるものではない。本研究では、山田尚子のアニメ『聲の形』における相槌の用法を *pragmatic approach* に分析することを目的としている。質的研究であり、使用される手法は *descriptive method* である。データ収集においては、*observation method* が使用され、その中で使用される技法は *tapping technique* である。さらに、使用された進んだ技法は *free uninvolved conversation observation technique* であり、研究者は会話には関与しない。データ分析には、*pragmatic equivalent method* を使用され、そこで使用される技法は *shorting determinant element technique* である。また、次に使用される技法は *compare-differentiate technique* である。最後に、データ分析の結果を明確にするために、*informal method* が使用される。

本研究では、堀口（1997）の理論を使用されて、アニメ『聲の形』における相槌の形態を分析した結果、「あいづち司」、「繰り返し」、「言い換え」、「その他」というバリエーションが見られた。分析結果によると、あいづち司が『聲の形』において最も頻繁に使用されていることが分かった。発見された相槌の形態は、上昇、平坦、下降のイントネーションのバリエーションがあり、その使用機能も異なっている。また、このアニメにおいては、相槌の使用に関する七つの機能が確認された。それは「聞いているという信号」、「理解しているという信号」、「同意の信号」、「否定の信号」、「感情の信号」、「間を持たせる信号」、そして「情報を追加、訂正、要求の信号」である。相槌の形態に関する分析結果から、最も多く見られた機能は「感情の信号」であった。

キーワード：語用論、相槌、聲の形、相槌の形態、相槌の機能