

ANALISIS PENGGUNAAN AIZUCHI DALAM MANGA KARAKAI JOUZU NO MOTO TAKAGISAN VOLUME 1-2 KARYA SOUICHIROU YAMAMOTO & MIFUMI INABA

Risky Raja Simamora

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya
riskysimamora16020104079@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Language is very important for communication. The language structure used in a society is strongly influenced by the culture of the society itself so that they tend to apply a habit that has become a culture when communicating. Japan is one of them, where people often respond with words like [はい] when the other person is talking or at the end of the conversation. This culture is called *aizuchi*. This study uses Horiguchi's theory to answer the first problem, namely how the variety of *aizuchi* forms and Saita Izumi's theory to answer the second problem, namely how *aizuchi* is used based on the situation. The purpose of this study is to describe the various forms of *aizuchi* and the use of *aizuchi* based on the situation in the *manga* entitled *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 by Souichirou Yamamoto and Mifumi Inaba by using a qualitative research approach and descriptive research method. The results found a total of 50 data on the variety of *aizuchi* forms and the use of *aizuchi* based on the situation. The most common form of *aizuchi* is *aizuchishi* with 30 data. While the usage of *aizuchi* based on the situation is mostly used for the expression *atarashii jouhou wo ukeireru baai* (when acquiring new information) with 25 data.

Keywords : *Aizuchi*, Culture, *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san*.

要旨

言語はコミュニケーションにとって非常に重要です。その社会で使われている言語構造は、その社会の文化そのものに強く影響されるため、コミュニケーションの際に文化として定着した習慣を適用する傾向があります。日本もその一つで、相手が話しているときや話の終わりに [はい] と答えることが多い。この文化は「相槌」と呼ばれています。本研究では、第一の問題である「多様な相槌がどのように形成されるか」については堀口さんの理論を、第二の問題である「場面による相槌がどう使われるか」については泉佐太さんの理論を用いて答えることにしました。本研究の目的は、山本宗一郎さん・稲葉光史さんによる『からかい上手の元・高木さん』1～2 巻という漫画の状況をもとに、多様な相槌の形式と場面による相槌の使い方を質的研究アプローチと記述的研究手法を用いて説明することです。本研究の結果は多彩な相槌の形と、場面による相槌の使い分けについて、合計 50 発のデータを発見した。相槌の形式が最も多いのは相槌詩で 30 発見された。そして場面による相槌の使い方が最も多いのは新しい情報を受け入れる場合という表現で 25 発見された。

キーワード：相槌、文化、からかい上手の元高木さん

PENDAHULUAN

Bahasa sangat penting untuk berkomunikasi. Menurut Amri dan Astuti (2022:7) bahasa adalah sebagai alat untuk komunikasi yang hanya dimiliki oleh manusia. Bahasa mempunyai fungsi yang penting bagi manusia agar dapat saling berkomunikasi dengan manusia lain.

Menurut Nisa' dan Amri (2020:2) tanpa adanya bahasa manusia tidak dapat berkomunikasi dengan baik dan akan merasa kesulitan ketika bekerjasama dengan orang lain.

Ketika terjadi suatu komunikasi dengan menggunakan bahasa di lingkungan masyarakat di suatu daerah tertentu maka pastilah masyarakat tersebut menampakkan suatu kebiasaan yang telah menjadi budaya mereka. Salah satu contoh budaya tersebut ialah melakukan kegiatan merespon atau memberi umpan balik oleh mitra tutur kepada penutur saat dalam pertengahan pembicaraan maupun di akhir pembicaraan. Budaya dalam berkomunikasi ini diterapkan oleh masyarakat di negara Jepang, yang disebut *aizuchi*.

Menurut Maynard (1995:221) masyarakat Jepang yang merepon dua kali lebih banyak daripada masyarakat Amerika jadi bukti bahwa etika berkomunikasi ini telah menjadi budaya unik masyarakat Jepang. Edizal (2001:12) berpendapat bahwa orang Jepang akan merasa gelisah dan akan berfikir ucapannya tidak dapat dipahami oleh lawan tutur apabila lawan tuturnya tidak menerapkan *aizuchi*, sehingga penutur cenderung akan mengulang ucapannya kembali. Inilah alasan mengapa penting sekali bagi orang asing yang mempelajari bahasa Jepang untuk memahami serta menerapkan *aizuchi* ketika akan berkomunikasi secara langsung dengan orang Jepang.

Alasan *aizuchi* dipilih sebagai objek penelitian dikarenakan peneliti mendapati sedikit penutur asing pembelajar bahasa Jepang yang mengerti pentingnya penggunaan *aizuchi* saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Mereka lupa untuk menerapkan etika berkomunikasi ini. Padahal *aizuchi* perlu diterapkan saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang karena bagi orang Jepang itu merupakan bentuk kesopanan verbal. Orang Jepang sangat memperhatikan kesopanan. Bahkan menurut Amri (2022:77) "Masyarakat Jepang akan

cenderung menilai kesopanan yang ditunjukkan oleh perilaku non-verbal jauh lebih tinggi tingkatannya daripada ungkapan verbal. Karena dalam pergaulan masyarakat Jepang, perilaku sopan santun selalu diterima dengan tangan terbuka." *Aizuchi* tidak hanya dituturkan berupa verbal saja melainkan non-verbal juga. Contoh *aizuchi* non-verbal seperti ekspresi muka dan bahasa tubuh, misalnya *ojigi*. Amri (2019:1) mengungkapkan "*Ojigi* is salutation by bowing head. Bowing head in *ojigi* is an expression to obey or reject. In other words, *ojigi* means expression to respect each other and remove the adversary wall." yang memiliki arti "*Ojigi* adalah bentuk memberi hormat dengan menundukkan kepala. Menundukkan kepala dalam *ojigi* dapat berartikan kepatuhan atau penolakan. Dalam artian lain, *ojigi* adalah sebuah ekspresi untuk memberikan rasa hormat saat berkomunikasi pada orang lain." Orang Jepang sering menuturkan *aizuchi* sambil berulang kali menundukkan kepala (*ojigi*) dan itu menjadi bukti mereka sangat memperhatikan kesopanan.

Aizuchi tidak hanya dapat ditemukan ketika berkomunikasi secara langsung dengan orang Jepang, tetapi dapat ditemukan dalam segala bentuk media hiburan, salah satunya *manga*. *Manga* adalah salah satu budaya Jepang. *Manga* menjadi media hiburan sebab menyuguhkan konten cerita dengan didukung unsur visual berupa ilustrasi yang menarik. Cerita dan dialog yang terdapat dalam *manga* merupakan salah satu perwujudan penggunaan bahasa. Karena menurut Nisa' dan Amri (2020:1) bahasa tidak hanya memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, melainkan juga dapat berfungsi untuk menciptakan suatu karya seni yang dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang indah. *Manga* merupakan salah satunya. Karena ada penggunaan bahasa di dalam *manga* maka akan dijumpai juga penggunaan *aizuchi* di dalamnya. Oleh sebab itu penelitian ini ingin menjadikan *manga* sebagai sumber data penelitian. *Manga* yang dipakai sebagai sumber penelitian ialah *manga* komedi berjudul *Karakai Jouzu no Moto Takagisan* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba.

Karakai Jouzu no Moto Takagi-san adalah *spin-off* dari *manga Karakai Jouzu no Takagi-san* karya Souichirou

Yamamoto yang merupakan *mangaka* dengan tiga penghargaan dalam dunia *manga*, yakni *Honorable Mention 27th Get The Sun Newcomer Awards* (2011), *Honorable Mention 69th Shogakukan Newcomer Comic Awards* (2011), dan juara tiga *6th Next Comic Award* (2020). *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* sendiri ditulis dan digambar oleh Mifumi Inaba sebagai karya debutnya di dunia *manga* sehingga dirinya masih terhitung baru dan belum menerima penghargaan apapun. *Manga* ini dirilis tanggal 12 Desember 2017 dan terhitung sampai saat ini telah memiliki 16 volume dan masih berlanjut hingga sekarang. Meski begitu *manga* ini juga belum menerima penghargaan apapun.

Alasan lain dipilihnya *manga* sebagai sumber data karena peneliti menemukan masih sedikit penelitian *aizuchi* yang sumber datanya berupa media visual seperti *manga*. Padahal penggunaan *aizuchi* juga terdapat di dalam *manga*. Dalam *manga Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* banyak ditemukan penggunaan *aizuchi* pada percakapan antar tokoh.

Berikut contoh penggunaan *aizuchi* dalam *manga Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* pada volume 1 halaman 5.

Contoh 1:

Konteks: Chii sedang melihat album foto kelas milik ayah & ibunya ketika SMP. Chii bingung karena di foto nama ibunya tertulis ‘Takagi’, sedangkan Chii tahu bahwa nama ibunya adalah ‘Nishikata’. Ibunya menjelaskan pada Chii mengenai perubahan namanya.

高木 : お母さんは昔「高木」名字 だったんだけど、お母さ

んと結婚したから、お母さんも「西片」になった

んだよ。

Takagi: Dulu, nama keluarga ibu adalah “Takagi”. Tapi sesudah menikah dengan ayah, nama ibu pun berubah menjadi “Nishikata.”

ちー : えー ? ! なまえかわっちゃうの ? !

Chii: Eh? Nama ibu berubah?!

(KJNMTS, 1/1/5)

Ungkapan えー ? (Eh?) dalam dialog diatas merupakan *aizuchi* bentuk *aizuchishi* jenis *tandokukei* (tunggal) dan berdasarkan situasinya *aizuchi* tersebut ternasuk ke dalam situasi terkejut atas informasi baru yang didengar.

Atas dasar penjelasan di atas peneliti tertarik untuk menjadikan *aizuchi* sebagai objek penelitian dengan *manga* sebagai sumber datanya. Penelitian ini akan membahas ragam bentuk *aizuchi* dan penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dalam *manga Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba.

KAJIAN TEORI

Aizuchi

Aizuchi atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *back-channel* adalah ungkapan yang mengindikasikan bahwa mitra tutur terlibat dengan topik pembicaraan yang baru saja dikemukakan oleh penutur. Kita dan Ide (2007:1251) berpendapat bahwa istilah *aizuchi* secara etimologi mengacu pada definisi teknis sebagai berikut: “Its etimologi goes back to a technical term in Japanese traditional sword making. To make a sword, the master and the assistant hammer the iron alternately with a regular rhythm. The master with a small hammer sets the pace and instructs the assistant with a big hammer where to hit next” yang memiliki arti “istilah *aizuchi* secara etimologi mengacu pada proses pembuatan pedang tradisional Jepang. Untuk bisa membuat pedang, pandai besi bersama asistennya secara bergantian menempa besi panas dengan berirama teratur. Pandai besi yang memakai palu kecil mengatur irama serta memberi instruksi kepada asistennya yang memakai palu besar untuk selanjutnya siap menempa.”.

Selain ungkapan untuk mempertegas bahwa mitra tutur aktif dan ikut terlibat dalam topik pembicaraan, *aizuchi* juga digunakan sebagai suatu tanggapan agar percakapan

tidak terkesan kaku. Tanggapan itu berupa tempaan reaksi verbal yang singkat seperti *ee*, *hee*, *aa*, *hoo*, *nn*, *sou*, dan sebagainya. Reaksi verbal singkat tersebut bukanlah sebuah jawaban melainkan disebut *aizuchi*. Dalam situs sal.tohoku.ac.jp, terdapat kutipan penjelasan sebagai berikut:

日本語の会話では、話の聞き手が、「はい」や「うん」「そうですね」などという短いことばを言ったりします。これは返事ではなく「相づち」と言われる行動で、日本人との会話をスムーズに進める上で、とても大切なものです。

“*Nihongo no kaiwa de wa hanashi no kikite ga (hai) ya (un) (soudesune) nado to iu mijikai kotoba wo ittarishimasu. Nihonjin to no kaiwa wo sumuuzu ni suzumeru ue de totemo taisetsuna mono desu*” yang memiliki arti “Dalam percakapan bahasa Jepang, mitra tutur sering mengucapkan tuturan pendek seperti *hai*, *un*, *soudesune*, dan lain-lain. Tuturan singkat ini bukanlah suatu jawaban melainkan disebut *Aizuchi*. *Aizuchi* merupakan hal yang penting untuk mengisi ruang kosong ketika melakukan percakapan dengan orang Jepang.”.

Bentuk-Bentuk *Aizuchi*

Karena ada banyak sekali bentuk respon yang bisa dituturkan ketika suatu percakapan berlangsung, Horiguchi (1997:61) membagi *aizuchi* yang dipakai menjadi empat bentuk, yaitu (1) *Aizuchishi* (相づち詞); (2) *Kurikaeshi* (繰り返し); (3) *Iikae* (言い換え); dan *Sonota* (その他).

1. *Aizuchishi*

Aizuchishi umumnya diucapkan oleh mitra tutur ketika penutur masih belum menyelesaikan tuturannya. *Aizuchishi* juga digunakan ketika mitra tutur paham dengan ucapan penutur atau bahkan saat mitra tutur tidak paham dengan ucapan penutur. Kosakata *aizuchishi* berupa *はい*, *ええ*, *へー*, *うん*, *そう*, *ああ*, *はあ*, *あほう*, *なるほど*, dll. *Aizuchishi* memiliki empat macam jenis berlatarkan *aizuchi* yang paling sering muncul dan diucapkan, yaitu:

1.1. *Tandokukei*

Tandokukei merupakan kosakata *aizuchi* bentuk tunggal yang hanya berupa satu ujaran saja, seperti *はい*, *ええ*, *うん*, *ああ*, *そう*, *そっか*, *なるほど*.

1.2. *Kurikaeshikei*

Kurikaeshi merupakan bentuk pengulangan dari *aizuchi* yang berbentuk tunggal, seperti *はいはい*, *そっかそっか*, *そうそう*, *うんうん*.

1.3. *Fukugoukei*

Fukugoukei merupakan campuran dari *aizuchi* bentuk tunggal, seperti *あ うん*, *あ そっか*, *あ へえ*, *へえ そう*, *へえ そうか*, *へえ なるほど*.

1.4. *Fukugoukurikaeshikei*

Fukugoukurikaeshikei merupakan campuran dari *aizuchi* bentuk tunggal yang diulang, seperti *ああ うんうん*, *ああ そっかそっか*, *うんうん そうそう*.

2. *Kurikaeshi* (Pengulangan)

Aizuchi bentuk *kurikaeshi* adalah *aizuchi* yang diucapkan mitra tutur dengan mengulangi sebagian atau keseluruhan dari tuturan penutur. Tuturan yang diulangi oleh mitra tutur dapat berupa inti dari tuturan penutur. Kegunaan *aizuchi* bentuk ini yaitu untuk meminta penjelasan lebih dari tuturan penutur. Kegunaan lainnya yaitu untuk memberitahu penutur bahwa mitra tutur memahami tuturannya.

Contoh 2:

A: 赤く出るやつと。
Keluar merah-merah.

B: 赤く出るやつとね。

Keluar merah-merah ya.

Horiguchi (1997:64)

3. *Iikae* (Kata Pengganti)

Aizuchi bentuk *iikae* adalah *aizuchi* yang diucapkan mitra tutur dengan cara mengganti bentuk tuturan pembicara menjadi suatu bentuk tuturan yang mudah dipahami. Kegunaannya *aizuchi* bentuk ini sama seperti *aizuchi* bentuk *kurikaeshi* yakni untuk memberitahu bahwa mitra tutur benar-benar mendengarkan dan memahami tuturan penutur.

Contoh 3:

A: 同じ年に入ったんですけど

Masuk di tahun yang sama.

B: 同期生。

Satu angkatan.

Horiguchi (1997:68)

4. *Sonota* (Lainnya)

Aizuchi bentuk *sonota* adalah pengecualian dari beberapa bentuk *aizuchi* berupa gestur tubuh seperti anggukan kepala, tertawa, terbelalak, ekspresi bingung dan sebagainya. Sejalan dengan klasifikasi Horiguchi, selain *aizuchi* verbal yang diucapkan mitra tutur, menurut Mizutani (dalam Indraswari dan Wistri, 2016: 7) terdapat juga *aizuchi* non-verbal seperti tertawa, anggukan kepala, gelengan kepala, serta bentuk ekspresi wajah lainnya.

Penggunaan *Aizuchi* Berdasarkan Situasi

Berdasarkan teori milik Saita Izumi pada 相槌: たのしい会話への鍵 (online) pada <http://www2.sal.tohoku.ac.jp/nik/aizuchi/> terdapat lima *aizuchi* yang penggunaannya berdasarkan situasinya yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1. *Atarashii Jouhou wo Ukeireru Baai* (Ketika Memperoleh Informasi Baru)

Aizuchi ini umumnya diucapkan ketika mitra tutur menanggapi informasi baru atau informasi yang tidak diketahui dari si penutur. Pada saat keadaan tersebut *aizuchi* yang dipergunakan adalah はい, はあ, ええ, そうですね,

atau dengan memakai bentuk pengulangan dari inti pernyataan penutur. *Aizuchi* ini diucapkan dengan intonasi menurun untuk mengesankan bahwa mitra tutur memperhatikan dan memahami secara apa adanya informasi dari tuturan penutur tanpa adanya tanda keterkejutan maupun tanda tidak setuju.

2. *Atarashii Jouhou wo Kiite, Odoroitari Gimon ni Omottarisuru Baai* (Ketika Terkejut Atau Ragu Atas Informasi Baru Yang Didengar)

Aizuchi ini umumnya diucapkan ketika mitra tutur terkejut atau merasa ragu saat mendengar informasi baru / informasi yang tidak diketahui dari tuturan penutur. Pada saat keadaan tersebut *aizuchi* yang dipergunakan adalah はあ, ええ, そうですね atau dengan memakai bentuk pengulangan dari inti pernyataan penutur. *Aizuchi* ini diucapkan dengan intonasi meninggi untuk mengesankan bahwa mitra tutur terkesan, terkejut, dan atau memastikan kembali kebenaran informasi dari tuturan penutur.

3. *Aite no Iken ni Sanseisuru Baai* (Ketika Menyetujui Pendapat)

Aizuchi ini umumnya diucapkan ketika mitra tutur merasa sependapat atau setuju ketika mendengar pendapat dari penutur. Pada saat keadaan tersebut *aizuchi* yang dipergunakan adalah はい, ええ, そうですね serta dengan memakai gerakan anggukan kepala sebagai respon setuju terhadap pendapat atau pernyataan penutur.

4. *Aite no Iken ni Hantaisuru Baai* (Ketika Tidak Setuju Pada Suatu Pendapat)

Aizuchi ini umumnya diucapkan saat situasi dimana mitra tutur merasa tidak sependapat dengan pendapat dari penutur. Pada saat situasi tersebut *aizuchi* yang dipergunakan adalah そうですね?, ほんとですか?, ちがいますよ, いいえ, ちがいます, いいえ. *Aizuchi-aizuchi* tersebut diucapkan dengan intonasi meninggi sehingga memberi kesan bahwa mitra tutur tidak setuju dengan pendapat si

penutur serta menandakan bahwa apa yang dipikirkan mitra tutur tidak sesuai dengan apa yang dipikirkan penutur.

5. *Homerarete Kenson suru Baai* (Ketika Merendah Saat Dipuji)

Aizuchi ini umumnya diucapkan saat situasi dimana mitra tutur menerima pujian dari penutur. Pada saat situasi tersebut *aizuchi* yang biasa dipergunakan adalah *いえいえ、とんでもない、いいえぜんぜん、* dan *まだまだです*

. Umumnya *aizuchi* ini berupa penyangkalan atas pujian yang diberikan penutur agar memperoleh kesan rendah hati dan tidak sombong.

Konteks

Menurut Leech (1993: 11) konteks ialah latar belakang yang dimiliki oleh penutur dan lawan tutur secara bersama-sama, meliputi aspek fisik atau sosial berupa seting latar, suasana, waktu, status sosial serta penutur yang saling memberikan pengaruh. Konteks merupakan situasi yang berpengaruh pada berlangsungnya peristiwa tutur.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2015:9), penelitian kualitatif adalah suatu metode yang berlandaskan filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti objek yang alamiah, dimana peneliti menjadi instrumen utama, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian kualitatif menghasilkan data berupa deskriptif dan bukan data berupa angka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dan catat, Sudaryanto (1993:153). Kegiatan yang dilakukan adalah mencatat semua hasil dari penyimakkan dan mendokumentasikan data *aizuchi* yang telah didapat sebelum melakukan proses analisis data. Peneliti membuat instrumen penelitian berupa kartu data untuk mencatat data yang dihasilkan dari mengidentifikasi bentuk dan penggunaan *aizuchi*

berdasarkan situasi yang terdapat pada dialog yang menuturkan *aizuchi* dalam *manga Karakai jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2. Data terlebih dahulu dikelompokkan dalam dialog yang mengandung tuturan *aizuchi*, mencantumkan konteks dari dialog tersebut, memberi kode pada data dengan mengurutkan judul, volume, chapter, halaman (KJNMTS,v/c/h), lalu mengklasifikasikan data tersebut sesuai rumusan masalah dengan menggunakan teori Horiguchi (1997) dan teori Saita Izumi (2003).

Tabel 1. Contoh Kartu Data Sumber

No	Bentuk	Jenis	Konteks	Tuturan	Aizuchi	Penggunaan Berdasarkan Situasi				
						1	2	3	4	5
1	<i>Aizuchishi</i>	<i>Tandokukei</i>								
		<i>Kurikaeshikei</i>								
		<i>Fukugoukei</i>								
		<i>Fukugoukurikaeshikei</i>								
2		<i>Kurikaeshi</i>								
3		<i>Ikae</i>								
4		<i>Sonota</i>								

Pada tahap analisis data yaitu proses penjabaran jawaban dari rumusan masalah digunakan teknik analisis data secara deskriptif yaitu penyajian data ke dalam bentuk uraian secara rinci.

Secara keseluruhan, penelitian ini berpedoman pada teori Sudaryanto (2015:6), yaitu (1) Tahap pencarian data, (2) Tahap penganalisisan data, dan (3) Tahap penyajian analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Hasil pada penelitian ini akan dijabarkan secara runtut berdasarkan rumusan masalah, yaitu (1) bagaimana ragam bentuk *aizuchi* yang digunakan dan (2) bagaimana penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba. Data yang

dianalisis adalah tuturan dalam dialog penutur dan mitra tutur yang mengandung *aizuchi* dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba.

Ragam Bentuk *Aizuchi* Yang Digunakan Dalam Manga *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* Volume 1-2 Karya Souichirou Yamamoto Dan Mifumi Inaba

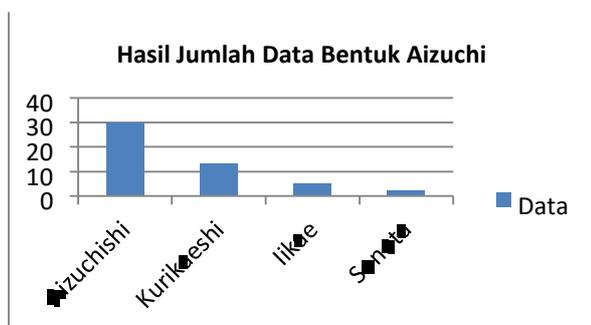
Rumusan masalah pertama dijawab dengan menggunakan teori milik Horiguchi, tetapi dari empat sub teori *aizuchishi*, peneliti hanya menggunakan tiga jenis sub teori bentuk *aizuchishi* dikarenakan peneliti tidak menemukan penggunaan bentuk *aizuchishi* jenis *fukugoukurikaeshikei* (pengulangan kompleks) dalam manga *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba. Hasilnya ditemukan 50 data sebagai berikut: **Tabel**

2. Hasil Data Ragam Bentuk *Aizuchi*

No	Bentuk	Jenis	Data
1	<i>Aizuchishi</i>	<i>Tandokukei</i>	27
		<i>Kurikaeshikei</i>	1
		<i>Fukugoukei</i>	2
2		<i>Kurikaeshi</i>	13
3		<i>Iikae</i>	5
4		<i>Sonota</i>	2
Jumlah Data			50

Bila dibuatkan grafik maka akan terlihat sebagai berikut:

Grafik 1. Hasil Data Ragam Bentuk *Aizuchi*



Berdasarkan grafik di atas, bentuk *aizuchi* berdasarkan teori Horiguchi dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 dengan jumlah data terbanyak adalah *aizuchishi* (kosakata *aizuchi*) dengan 30 data. Jenis *aizuchishi* paling banyak adalah *tandokukei* dengan jumlah

data sebanyak 27 data. Lalu untuk bentuk *aizuchi* yang memiliki jumlah data tersedikit adalah *sonota* (lainnya) dengan jumlah data sebanyak 3 data. Berikut akan dijabarkan contoh dari setiap bentuk *aizuchi*.

1. *Aizuchishi* (Kosakata *Aizuchi*)

1.1. *Tandokukei*

Data 11

Konteks: Di tempat parkir sepeda, Takagi sedang bersiap membonceng anaknya (Chii) untuk pulang ke rumah dengan sepeda.

a. 高木: それじゃあ行こっか。

Takagi: Kalau begitu ayo berangkat.

b. ちー: うん!

Chii: Ya!

(KJNMTS, 1/6/54)

Pada data 11 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh

Chii, yaitu dengan tuturan うん! yang memiliki arti

“Ya!”. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari tuturan tokoh

Takagi yaitu それじゃあ行こっか。 yang memiliki arti

“Kalau begitu ayo berangkat.”. Dalam dialog tersebut, tokoh Takagi hendak mengajak anaknya yaitu tokoh Chii untuk pulang ke rumah dengan memboncengnya naik sepeda, sehingga anaknya mengiyakan ajakan ibunya dengan menurutkan *aizuchi* tersebut. Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* うん!

(Ya!) merupakan bentuk *aizuchishi tunggal (tandokukei)* dikarenakan *aizuchi* tersebut hanya terdiri dari satu kosakata saja.

1.2. *Kurikaeshikei*

Data 9

Konteks: Takagi mendapati anaknya (Chii) sedang menangis. Ketika ditanya, Chii tidak menjawab dan hanya

terisak. Namun Takagi bisa memahami bahwa anaknya menangis karena boneka tanuki milik anaknya, ‘tanusuke’ telah hilang.

a. 高木: どうしたのー?

Takagi: Kamu kenapa?

b. ちー: ... (泣いてる)

Chii: .. (menangis).

c. 高木: ふむふむ。なるほど。たぬきを失くしちゃったのか

ー?

Takagi: **Hm hm**, begitu. Jadi boneka tanuki-mu hilang?

d. ちー: うーん...

Chii: Iya...

(KJNMTS, 1/5/43)

Pada data 9 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Takagi, yaitu dengan tuturan ふむふむ, yang memiliki arti “Hm hm”. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari terhadap tokoh Chii yang hanya menangis dan tidak menjawab saat ditanya. Dalam dialog tersebut, tokoh Takagi berusaha memahami alasan mengapa tokoh Chii bisa menangis dan berhasil. Hal itu dibuktikan dengan respon

tuturan tokoh Chii yaitu うーん... yang memiliki arti

“Iya...” terhadap tuturan tokoh Takagi yaitu たぬきを失くし

ちゃったのかー? yang memiliki arti “Jadi boneka tanuki-

mu hilang?”.

Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* ふむふむ

(Hm hm) merupakan bentuk *aizuchishi ulangan*

(*kurikaeshikei*) dikarenakan *aizuchi* tersebut pengulangan dari kosakata *aizuchishi tunggal (tandokukei)*, yaitu *aizuchi* ふむ (Hm).

1.3. *Fukugoukei*

Data 20

Konteks: Orang tua Chii (Takagi dan Nishikata) berada di ruang tamu. Mereka sedang makan kacang. Tiba-tiba Nishikata mengajak Takagi untuk bertanding makan kacang dengan cara melemparkannya dulu ke atas lalu memposisikan mulut dengan arah jatuhnya kacang agar pas masuk ke mulut.

a. 西方: 先に失敗した方がジュースを買って来よう。

Nishikata: Siapa pun yang gagal melakukannya harus mau belikan jus.

b. 高木: いいけどこれじゃあ簡単すぎない?

Takagi: Oke, tapi bukankah itu terlalu mudah?

c. 西方: え? そう?

Nishikata : **Eh? Iya kah?**

(KJNMTS, 1/13/124)

Pada data 20 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Nishikata, yaitu dengan tuturan え? そう? yang memiliki arti “Eh? Iya kah?”. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari tuturan tokoh Takagi yaitu いいけどこれじゃあ簡単すぎない

い? yang memiliki arti “Oke, tapi bukankah itu terlalu mudah?”. Dalam dialog tersebut, tokoh Nishikata mengajak tokoh Takagi untuk bertanding makan kacang dengan cara dilempar ke atas terlebih dahulu dengan kesepakatan siapapun yang gagal duluan harus mau pergi untuk membelikan jus. Tokoh Takagi menyetujui ajakan tokoh Nishikata. Tetapi menurut dia tantangan tersebut terlalu mudah. Nishikata tidak menyangka tokoh Takagi akan bicara seperti itu sehingga dia terkejut dan menuturkan *aizuchi* tersebut.

Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* え? そ

う? (Eh? Iya kah?) merupakan bentuk *aizuchishi kompleks*

(*fukugoukei*) dikarenakan *aizuchi* tersebut merupakan gabungan dari dua kosakata *aizuchishi tunggal* (*tandokukei*), yaitu *aizuchi* え ? (Eh?) dan *aizuchi* そう ? (Iya kah).

2. *Kurikaeshi* (Pengulangan)

Data 40

Konteks: Chii tiba-tiba muncul dengan memakai kostum *momotaro* sambil membawa boneka anjing, monyet, dan burung ke hadapan ibunya (Takagi) yang sedang melipat baju.

- a. ちー: ももたろうごっこ。

Chii: Aku menjadi Momotaro.

- b. 高木: 桃太郎かー。

Takagi: Momotaro ya.

(KJNMTS, 2/4/33)

Pada data 40 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Takagi, yaitu dengan tuturan 桃太郎かー。 yang memiliki arti “Momotaro ya”. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari tuturan tokoh Chii yaitu ももたろうごっこ。 yang memiliki arti “Aku menjadi Momotaro.”. Dalam dialog tersebut, tokoh Takagi memahami bahwa tokoh Chii sedang bermain peran menjadi Momotaro setelah mendengar tuturannya dan melihatnya membawa tiga boneka, yakni boneka anjing, boneka monyet, dan boneka *kiji* (burung).

Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* 桃太郎かー。 (Momotaro ya.) merupakan *aizuchi* bentuk *kurikaeshi* (pengulangan) dikarenakan *aizuchi* tersebut merupakan pengulangan dari tuturan tokoh Chii yaitu ももたろうごっこ。 (Aku menjadi Momotaro.) sebagai respon

tokoh Takagi memahami bahwa tokoh Chii sedang bermain peran, yakni menjadi Momotaro.

3. *Iikae* (Kata Pengganti)

Data 44

Konteks: Chii dan ibunya (Takagi) sedang membersihkan rumah. Tetapi ibunya mendapati Chii tidak ikut membantu melainkan malah asyik menonton anime Mahou Shoujo (Penyihir Wanita). Tiba-tiba ibunya memberikan chii kostum dan meminta chii mengenyakannya. Chii menyadari penampilannya telah berubah dan kini dia menjadi bersemangat.

- a. 高木: じゃあ、変身もしたことだし、魔法でお掃除し

よっか!

Takagi: Nah, karena kamu sudah berubah, mari membersihkan rumah menggunakan sihirmu!

- b. ちー: する!

Chii: Akan kulakukan!

(KJNMTS, 1/4/35)

Pada data 44 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Chii, yaitu dengan tuturan する! yang memiliki arti

“Akan kulakukan!”. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari tuturan tokoh Takagi yaitu じゃあ、変身もしたことだし、魔法でお掃除しよっか! yang memiliki arti “Nah, karena kamu sudah berubah, mari membersihkan rumah menggunakan sihirmu!”. Dalam dialog tersebut, tokoh Takagi meminta tokoh Chii untuk membantunya membersihkan rumah dengan menggunakan sihir setelah memberinya kostum Mahou Shoujo (Penyihir Wanita). Melihat penampilannya yang berubah, tokoh Chii menjadi bersemangat dan merasa dirinya seperti mahou shoujo yang dapat menggunakan sihir sehingga dia bersedia membantu ibunya dengan menuturkan *aizuchi* tersebut.

Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* する!

(KJNMTS, 1/1/7)

(Akan kulakukan!) merupakan *aizuchi* bentuk *Iikae*

(kata pengganti) dikarenakan *aizuchi* tersebut merupakan kata pengganti dari penggalan tuturan tokoh Takagi yaitu お掃除しょっか! (Mari membersihkan rumah!).

4. *Sonota* (Lainnya)

Data 49

Konteks: Chii mengetahui bahwa nama marga ibunya (Takagi) telah berganti setelah menikah dengan ayahnya (Nishikata). Chii berkomentar bahwa nama yang dimiliki ibunya pertama kali itu aneh. Ibunya pun menakuti chii dengan mengatakan suatu saat mungkin namanya bisa saja berubah menjadi Onigawara (merujuk pada nama ornamen atap di Jepang yang bentuknya menyerupai monster ogre).

- a. ちー: ちーはおとーさんとけっこんするから、にしかただも

んね。

Chii: Chii akan nikah dengan Ayah. Jadi chii akan tetap menjadi Nishikata.

- b. 高木: ふーん...それじゃあ、はい!

Takagi: Hmm... Kalau begitu, ini!

*mengeluarkan lembar kertas

- c. ちー: ...?

Chii: ...? *ekspresi bingung

- d. 高木: にしかたって字は書けなきゃダメでしょ、お勉強

しょっか!

Takagi: Itu artinya kamu harus bisa nulis “Nishikata”, bukan? Ayo belajar menulisnya!

Pada data 49 terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Chii, yaitu dengan *aizuchi* non-verbal ekspresi bingung berupa tuturan ...?. *Aizuchi* tersebut adalah respon dari

tuturan tokoh Takagi yaitu ふーん...それじゃあ、はい

! yang memiliki arti “Hmm... Kalau begitu, ini!” sambil mengeluarkan selembar kertas. Pada dialog tersebut, tokoh Chii tidak ingin namanya berubah setelah menikah, sehingga dia memilih menikah dengan ayahnya sendiri. Mengetahui itu, tokoh Takagi memanfaatkan momen tersebut untuk membuat anaknya belajar menulis, dalam hal ini menulis kanji nama ayahnya. Dia langsung mengeluarkan selembar kertas dan alat tulis. Tokoh Chii yang melihat respon ibunya menjadi kebingungan dan mengeluarkan *aizuchi* non-verbal berupa ekspresi bingung. Dari segi konteks, respon tokoh Chii tersebut memiliki arti “eh?”, atau “ini untuk apa?”. Sesuai dengan teori Horiguchi, *aizuchi* ...? merupakan *aizuchi* bentuk *Sonota* (lainnya) dikarenakan *aizuchi* tersebut merupakan *aizuchi* non-verbal berupa ekspresi wajah, yaitu ekspresi kebingungan.

Penggunaan *Aizuchi* Berdasarkan Situasi Dalam Manga *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* Volume 1-2 Karya Souichirou Yamamoto Dan Mifumi Inaba
Rumusan masalah kedua dijawab dengan menggunakan teori milik Saita Izumi, dan hasilnya ditemukan 50 data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Data Penggunaan *Aizuchi* Berdasarkan Situasi

No	Penggunaan <i>Aizuchi</i> Berdasarkan Situasi	Data
1	<i>Atarashii jouhou wo ukeireru baai</i>	25

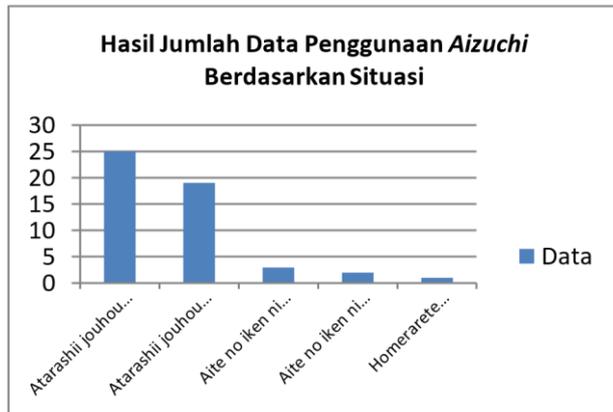
2	<i>Atarashii jouhou wo kiite, odoroitari gimon ni omottarisuru baai</i>	19
3	<i>Aite no iken ni sanseisuru baai</i>	3
4	<i>Aite no iken ni hantaisuru baai</i>	2
5	<i>Homerarete kensonsuru baai</i>	1
Jumlah Data		50

Bila dibuatkan grafik maka akan terlihat sebagai berikut:

Grafik 2. Hasil Data Penggunaan *Aizuchi*

Berdasarkan

Situasi



Berdasarkan grafik di atas, penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi berlandaskan teori Saita Izumi dalam manga *Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 dengan jumlah data terbanyak adalah *atarashii jouhou wo ukeireru baai* (ketika memperoleh informasi baru) dengan jumlah data sebanyak 25 data, sedangkan yang memiliki jumlah data tersedikit adalah *homerarete kensonsuru baai* (ketika merendah saat dipuji) dengan jumlah data sebanyak 1 data. Berikut akan dijabarkan contoh dari setiap penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi.

1. *Atarashii Jouhou wo Ukeireru Baai* (Ketika Memperoleh Informasi Baru)

Data 15

Konteks: Chii dan ayahnya (Nishikata) sedang berada di taman bermain. Chii ingin melakukan pull-up, namun tidak bisa. Nishikata pun berniat mempraktikkannya agar terlihat keren di mata anaknya.

- a. 西方 :何をちーにビビッているんだ...やるぞー!

Nishikata: Apa yang Chii takutkan... biar ayah lakukan!

- b. ちー: うん!

Chii: Iya!

(KJNMTS, 1/8/74)

Pada data 15 tersebut terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Chii, yaitu dengan tuturan うん! yang memiliki arti “Iya!”. *Aizuchi* tersebut merupakan respon dari tuturan tokoh Nishikata yaitu 何をちーにビ

ビッているんだ...やるぞー! yang memiliki arti “Apa yang

Chii takutkan... biar ayah lakukan!”. Tokoh Chii ingin melakukan pull-up namun tidak bisa karena tidak berani. Melihat itu, tokoh Nishikata berniat mempraktikkannya agar terlihat keren. Tokoh Chii pun mengiyakan dengan menuturkan *aizuchi* tersebut.

Aizuchi pada tuturan tokoh Chii merupakan tanda pemahamannya atas informasi baru yang dituturkan oleh tokoh Nishikata mengenai niat untuk mempraktikkan pull-up. Sesuai dengan teori Horiguchi bahwa ungkapan *aizuchi* うん! (Ya!) merupakan bentuk *aizuchishi*

tunggal (tandokukei) dan sesuai dengan teori Saita Izumi bahwa konteks tuturan *aizuchi* pada data 15 termasuk dalam situasi *Atarashii Jouhou wo Ukeireru Baai* (ketika memperoleh informasi baru).

2. *Atarashii Jouhou wo Kiite, Odoroitari Gimon ni Omottarisuru Baai* (Ketika Terkejut Atau Ragu Atas Informasi Baru Yang Didengar)

Data 36

Konteks: Takagi dan chii sedang menonton acara anime di ruang tamu. Tiba-tiba takagi mendengar bunyi pintu rumah dibuka.

a. 高木: お父さんが帰ってきたよー。

Takagi: Ayah sudah pulang loh.

b. ちー: おとーさんが! ?

Chii: Ayah!?

(KJNMTS, 1/7/63)

Pada data 36 tersebut terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Chii, yaitu dengan tuturan おとーさんが! ?

yang memiliki arti “Ayah!?”. *Aizuchi* tersebut merupakan respon terhadap tuturan tokoh Takagi yaitu お父さんが帰ってきたよー。 yang memiliki arti “Ayah sudah pulang loh.”. Tokoh Chii yang fokus menonton anime di televisi tidak mendengar bunyi pintu rumah dibuka, sedangkan tokoh Takagi mendengar bunyi tersebut. Tokoh Takagi memberitahu tokoh Chii bahwa ayahnya (Nishikata) sudah pulang. Mendengar itu, tokoh Chii terkejut dan menuturkan *aizuchi* tersebut.

Aizuchi pada tuturan tokoh Chii merupakan tanda keterkejutannya atas informasi baru yang dituturkan oleh tokoh Takagi mengenai kepulangan ayahnya dari bekerja. Keterkejutan tersebut disebabkan karena tokoh Chii terlalu fokus menonton anime sehingga tidak mendengar pintu rumah dibuka. ditambah lagi, mendengar tokoh Takagi yang mengatakan tuturan tersebut secara tiba-tiba tanpa adanya konteks membuat tokoh Chii semakin terkejut. Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* おとーさんが! ? (Ayah!?) merupakan *aizuchi*

bentuk *kurikaeshi* (pengulangan) dan sesuai dengan teori Saita Izumi bahwa konteks tuturan *aizuchi* pada data 36 termasuk dalam situasi *Atarashii Jouhou wo Kiite, Odoroitari Gimon ni Omottarisuru Baai* (Ketika Terkejut Atau Ragu Atas Informasi Baru Yang Didengar).

3. *Aite no Iken ni Sanseisuru Baai* (Ketika Menyetujui Pendapat)

Data 35

Konteks: Dengan memakai sepeda, takagi memboceng chii pulang ke rumah. Di tengah perjalanan, chii berpapasan dengan seorang anak perempuan seusianya yang juga sama-sama memakai seragam, topi sekolah, dan sedang dibonceng ibunya naik sepeda. Chii melambaikan tangan kearah anak perempuan itu sambil mengatakan sesuatu.

a. ちー: ちーとおなじー!

Chii: Dia sama sepertiku!

b. 高木: 同じだねー。

Takagi: Iya, sama.

(KJNMTS, 1/6/55)

Pada data 35 tersebut terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Takagi, yaitu dengan tuturan 同じだねー。 yang memiliki arti “Iya, sama.”. *Aizuchi* tersebut merupakan respon terhadap tuturan tokoh Chii yaitu ちーとおなじー!

! yang memiliki arti “Dia sama sepertiku!”. Tokoh

Chii berpapasan dengan seorang anak perempuan yang kebetulan sama-sama memakai seragam sekolah, topi sekolah, dan dibonceng ibunya naik sepeda. Melihat hal tersebut, tokoh Chii memberitahu tokoh Takagi bahwa anak perempuan itu sama dengannya. Tokoh Takagi menyetujui pendapat atau perkataan tokoh Chii dengan menuturkan *aizuchi* tersebut.

Aizuchi pada tuturan tokoh Takagi merupakan tanda kesepakatan atau setuju atas perkataan yang dituturkan oleh

tokoh Chii mengenai kesamaan tokoh Chii dengan seorang anak perempuan yang juga dibonceng ibunya naik sepeda. Kesepakatan atau sikap setuju tersebut disebabkan karena tokoh Takagi juga melihat secara langsung sosok anak perempuan tersebut, sehingga membuktikan validnya tuturan tokoh Chii. Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* 同じだねー。(Iya, sama.) merupakan *aizuchi* bentuk *kurikaeshi*

(pengulangan) dan sesuai dengan teori Saita Izumi bahwa konteks tuturan *aizuchi* pada data 35 termasuk dalam situasi *Aite no Iken ni Sanseisuru Baai* (Ketika

Menyetujui Pendapat)

4. *Aite no Iken ni Hantaisuru Baai* (Ketika Tidak Setuju

Pada Suatu Pendapat)
Data 30

Konteks: Chii menunjukkan dua hasil gambar buatannya saat di sekolah pada ibunya (Takagi). Saat ditanya mengenai apa maksud gambar tersebut, Chii menyuruh ibunya untuk menebak. Pada gambar pertama, ibunya berhasil menebak dengan benar, yaitu tentang chii dan ibunya yang sedang tertawa dan ayahnya yang terlihat kesulitan karena dijahili oleh mereka. Lalu Chii mengeluarkan gambar kedua.

- a. 高木: あ、今度はみんな笑ってる。

Takagi: Ah, kali ini semuanya tertawa.

- b. ちー: うん!

Chii: Iya!

- c. 高木: ちーがお父さんに抱きついて、お父さんも笑ってるね。

Takagi: Chii memeluk ayah dan membuatnya tertawa .

- d. ちー: ちがうのに。ちーはわきをつんしてるからのに。

Chii: **Bukan**. Ayah tertawa karena kugelitik ketiaknya.

(KJNMTS, 2/11/110)

Pada data 30 tersebut terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Chii, yaitu dengan tuturan ちがうのに。 yang memiliki arti “Bukan.”. *Aizuchi* tersebut merupakan respon terhadap tuturan tokoh Takagi yaitu ちーがお

父さんに抱きついて、お父さんも笑ってるね。 yang memiliki arti “Chii memeluk ayah dan membuatnya tertawa.”. Tokoh Chii tidak setuju dengan pendapat atau perkataan tokoh Takagi yang mengatakan bahwa digambar tersebut ayahnya (Nishikata) tertawa karena dipeluk tokoh Chii, sehingga menuturkan *aizuchi* tersebut.

Aizuchi pada tuturan tokoh Chii merupakan tanda ketidaksepakatan atau tidak setuju atas perkataan yang dituturkan oleh tokoh Takagi mengenai alasan ayah (Nishikata) yang tertawa di dalam gambar buatan tokoh

Chii. Ketidaksepakatan atau sikap tidak setuju tersebut diperkuat dengan diberitahukannya alasan yang sebenarnya mengapa sosok ayah dalam gambar tersebut tertawa, yaitu ちーはわきをつんしてるからのに。

yang memiliki arti “Ayah tertawa karena kugelitik ketiaknya.”. Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* ちがうのに。(Bukan) merupakan *aizuchi* bentuk *aizuchishi tunggal (tandokukei)* dan sesuai dengan teori Saita Izumi bahwa konteks tuturan *aizuchi* pada data 30 termasuk dalam situasi *Aite no Iken ni Hantaisuru Baai* (Ketika Tidak Setuju Pada Suatu Pendapat).

5. *Homerarete Kensonsuru Baai* (Ketika Merendah Saat Dipuji)

Data 26

Konteks: Chii sampai di rumah setelah pergi jalan-jalan naik mobil dengan ayah (Nishikata) dan ibunya (Takagi). Takagi mengucapkan terimakasih pada Nishikata karena sudah mau menyentir.

- a. 高木: 運転ありがとうね。

Takagi: Makasih ya sudah menyetir.

- b. 西片: ううん。

Nishikata: Tidak apa.

(KJNMTS, 2/8/80)

Pada data 26 tersebut terdapat penggunaan *aizuchi* oleh tokoh Nishikata, yaitu dengan tuturan ううん。 yang memiliki arti “Tidak apa.”. *Aizuchi* tersebut merupakan respon terhadap tuturan tokoh Takagi yaitu 運転あり

が とうね。 yang memiliki arti “Makasih ya sudah menyetir.”. Tokoh Takagi mengucapkan terima kasih pada tokoh Nishikata karena telah mau menyetir mobil. Mendengar ucapan terima kasih tokoh Takagi, tokoh

Nishikata langsung meresponnya dengan *aizuchi* tersebut.

Aizuchi pada tuturan tokoh Nishikata merupakan reaksi atas ucapan terima kasih yang dituturkan oleh tokoh Takagi mengenai ketersediaannya karena sudah mau menyetir mobil dan membawa keluarganya jalan-jalan. *Aizuchi* tersebut merupakan bentuk kerendahan hati tokoh Nishikata sebagai seorang suami dan seorang ayah.

Sesuai dengan teori Horiguchi, ungkapan *aizuchi* ううん。

(Tidak apa) merupakan *aizuchi* bentuk *aizuchishi tunggal (tandokukei)* dan sesuai dengan teori Saita Izumi bahwa konteks tuturan *aizuchi* pada data 26 termasuk dalam situasi *homerarete kensonsuru baai* (ketika merendah saat dipuji).

B. PEMBAHASAN

Pada hasil ditemukan bahwa bentuk *aizuchi* yang paling banyak dalam *manga Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba adalah bentuk *aizuchishi*, yakni sebanyak 30 data. Menurut peneliti, alasan *aizuchishi* banyak ditemukan dalam *manga* tersebut adalah karena *aizuchi* ini adalah bentuk yang paling umum digunakan masyarakat Jepang dan sudah menjadi budaya dan etika mereka untuk menuturkannya ketika sedang berbicara dengan orang lain. Contohnya

seperti orang Jepang yang akan dengan sendirinya menuturkan *aizuchishi tandokukei* seperti はい atau うん ketika pembicaraan sedang berlangsung. Kemudian bentuk *aizuchi* yang ditemukan dengan data paling sedikit adalah bentuk *sonota*, yakni sebanyak 2 data saja. Menurut peneliti, alasan bentuk *sonota* sedikit ditemukan karena *aizuchi* non-verbal seperti gerak tubuh dan mimik wajah jarang digunakan dalam *manga*. *Aizuchi* bentuk ini akan lebih banyak dijumpai pada media audio visual seperti film dan *dorama*.

Pada hasil juga ditemukan bahwa penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi yang paling banyak dalam *manga Karakai Jouzu no Moto Takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba adalah *atarashii jouhou wo ukeireru baai* (ketika memperoleh informasi baru), yakni sebanyak 25 data. Menurut peneliti, alasan *aizuchi* banyak digunakan dalam situasi tersebut adalah karena dalam kehidupan nyata *aizuchi* memang lebih umum digunakan di situasi demikian oleh orang Jepang. Hal ini seiringan dengan alasan mengenai mengapa banyak ditemukannya *aizuchi* bentuk *aizuchishi* dalam *manga* tersebut. *Aizuchi* yang umum digunakan dalam situasi tersebut adalah bentuk *aizuchishi tandokukei* seperti はい, そう, atau そっか. Kemudian penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi yang ditemukan dengan data paling sedikit adalah untuk situasi *homerarete kensonsuru baai* (ketika merendah saat dipuji), yakni sebanyak 1 data saja. Hal ini dikarenakan peneliti jarang menemukan momen memuji dalam *manga* tersebut, sehingga sedikit ditemukannya *aizuchi* yang dituturkan ketika sedang dipuji. Padahal dalam kehidupan bermasyarakat di Jepang akan sering dijumpai penggunaan *aizuchi* pada situasi tersebut, khususnya di dunia kerja. Ketika dipuji, umumnya orang Jepang akan merendah dengan menuturkan *aizuchi* いいえ いいえ atau とんでもないです.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ari Khusnul dengan judul “Analisis Penggunaan *Aizuchi* Oleh Penutur Asing Bahasa Jepang Dalam Video Youtube Mengenai Homestay di Jepang Episode 1-3” ditemukan bentuk *aizuchi* yang paling banyak adalah *aizuchishi* dan penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi paling banyak adalah situasi menerima informasi baru. Dalam penelitiannya dijelaskan alasan bentuk *aizuchishi* banyak ditemukan adalah karena bentuk tersebut sederhana dan mudah diingat oleh penutur asing bahasa Jepang. Hasil tersebut sama dengan penelitian ini, namun alasannya berbeda karena dalam penelitian ini penutur yang mengucapkan *aizuchi* adalah tokoh dalam *manga* yang diceritakan merupakan orang Jepang asli, sehingga alasannya bukan karena *aizuchishi* adalah bentuk yang sederhana dan mudah diingat, tetapi karena bentuk tersebut umum diucapkan oleh orang Jepang.

Kemudian pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rusma Sarsinto dengan judul “Penggunaan *Aizuchi* Dalam Drama *Hachimitsu no Kuroba*” ditemukan penggunaan *aizuchi* paling banyak adalah untuk situasi *atarashii jouhou wo kiite, odoroitari gimon ni omottarisuru baai* (ketika terkejut atau ragu atas informasi baru yang didengar). Hasil tersebut berbeda dengan penelitian ini dimana penggunaan *aizuchi* paling banyak adalah untuk situasi *atarashii jouhou wo ukeireru baai* (ketika memperoleh informasi baru).

SIMPULAN

Untuk rumusan masalah pertama, dari data yang ditemukan mengenai ragam bentuk *aizuchi* dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba berlandaskan teori Horiguchi yang kemudian dianalisis di bab hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 memiliki semua ragam bentuk *aizuchi* kecuali bentuk *aizuchishi* jenis *fukugoukurikaeshi* (pengulangan kompleks). Bentuk *aizuchi* dengan data terbanyak adalah bentuk *aizuchishi* yaitu

sebanyak 30 data, sedangkan bentuk *aizuchi* dengan data paling sedikit adalah bentuk *sonota* yaitu sebanyak 2 data.

Sedangkan untuk rumusan masalah kedua, dari data yang ditemukan mengenai penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2 karya Souichirou Yamamoto dan Mifumi Inaba berlandaskan teori Saita Izumi yang kemudian dianalisis di bab hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *manga karakai jouzu no moto takagisan* volume 1-2 juga memiliki semua penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi. Penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dengan data terbanyak adalah *atarashii jouhou wo ukeireru baai* (ketika memperoleh informasi baru) yaitu sebanyak 25 data, sedangkan penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dengan data paling sedikit adalah *homerarete kensonsuru baai* (ketika merendah saat dipuji) yaitu sebanyak 1 data.

SARAN

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah ragam bentuk *aizuchi* dan penggunaannya berdasarkan situasi dari tuturan seluruh tokoh yang terdapat dalam *manga karakai jouzu no moto takagi-san* volume 1-2, baik *aizuchi* dari tuturan orang dewasa (Takagi dan Nishikata) maupun *aizuchi* dari tuturan anak-anak (Chii). Diharapkan kepada penelitian *aizuchi* selanjutnya dapat lebih mendalami lagi *aizuchi* yang umumnya sering dituturkan oleh anak-anak agar lebih memperkaya pengetahuan mengenai bentuk dan penggunaan *aizuchi*, atau dapat menganalisis lebih spesifik fungsi dan penggunaan *aizuchi* kelompok tertentu, seperti *aizuchi* え, はい, うん atau *aizuchi* lainnya. Selain agar lebih memperkaya pengetahuan mengenai *aizuchi*, diharapkan penelitian dengan subjek *aizuchi* terus dikembangkan agar dapat membantu pembelajar dan penutur bahasa Jepang oleh orang asing dalam menerapkan budaya ini sebagai etika berkomunikasi berbahasa Jepang yang baik dengan orang Jepang asli maupun dengan pembelajar dan penutur bahasa Jepang oleh orang asing lainnya.

Penelitian ini menggunakan *manga* sebagai sumber datanya, dimana tidak ada nada melainkan hanya teks dan

ekspresi tokoh dalam mengucapkan *aizuchi*. Diharapkan pada penelitian *aizuchi* selanjutnya dapat menggunakan sumber data yang lebih bervariasi lagi seperti media sinier (podcast), atau dapat juga menjadikan secara langsung mahasiswa asing yang sedang mempelajari bahasa Jepang atau dosen pengajar bahasa Jepang ketika bercakap menggunakan bahasa Jepang sebagai sumber data.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Miftachul. 2022. Komunikasi Bisnis. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:35N4QoGY0k4C, Diakses pada 25 Februari 2023.
- Amri, Miftachul. 2019. *Ojigi: The Ethics of Japanese Community's Nonverbal Language*. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=uuzOYUEAAAAJ&citation_for_view=uuzOYUEAAAAJ:WF5omc3nYNoC, Diakses pada 25 Februari 2023.
- Amri, Miftachul dan Astuti, Andri Dwi. 2022. *Ungkapan Ootoo dalam Kandoshi pada Komik Jepang*. Pasuruan: Qiara Media. <https://bit.ly/3nr79uk>, diakses 25 Februari 2023.
- Edizal. 2001. *Tutur Kata Manusia Jepang*. Padang: Kayupasak.
- Horiguchi, Sumiko. 1997. "日本語教育と会話分析". Tokyo: くろしおしゅっぱん.
- Indraswari, Thamita dan Wistri Meisa. 2016. *Laporan Penelitian Unggulan Prodi. Aizuchi dalam Bahasa Jepang: Sebuah Tinjauan Strategi Komunikasi Melalui Analisis Percakapan*. Yogyakarta: UMY.
- Izumi, Saita. 2003. 相槌: "楽しい会話への鍵". (Online), <http://www2.sal.tohoku.ac.jp/nik/aizuchi/>, diakses pada tanggal 23 Juli 2020.
- Kita, S., dan Ide. 2007. *Nooding, Aizuchi, and Final Particles in Japanese Conversation: How Conversation Reflects the Ideology of Communication and Social Relationships*. *Journal of Pragmatics*, (Online), volume 39. <https://sdpts.sciencedirect.com/>, diakses 23 Juli 2020.
- Khotimah, Ari Khusnul. 2019. *Analisis Penggunaan Aizuchi oleh Penutur Asing Bahasa Jepang dalam Video Youtube Mengenai Homestay di Jepang Episode 1-3"*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. Surabaya: Unesa.
- Leech. 1993. *Prinsip-prinsip Pragmatik (Terjemahan M. D. D. Oka)*. Jakarta: UI press.
- Maynard, Senko K. 1995. *An Introduction to Japanese Grammar and Communication Strategies*. Tokyo: The Japan Times.
- Mizutani, Osamu dan Nobuko Mizutani. 1987. *How To Be Polite In Japanese*. Tokyo: The Japan Times.
- Nafila, Rusma Sarsinto. 2011. *Penggunaan Aizuchi dalam Drama Hachimitsu to Kuroba*. Tugas akhir. Tidak diterbitkan. Semarang: JBSA FBS Unnes.

Nisa', Khoirotn dan Amri, Miftachul. 2020. Diksi
Dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu Angela
《張韶涵》 (Zhāng Shàohán)
dalam Album 《一定要愛你》 (yīdìng
yàoàini).

Artikel. Surabaya: Universitas Negeri
Surabaya. <https://bit.ly/3a0qYpp> , diakses
25 Februari 2023.

Rahayu, Meta Gesti, dkk. 2015. Analisis
Penggunaan Aizuchi Mahasiswa
Bahasa Jepang dalam Komunikasi
Berbahasa Jepang. Journal of
Japanese Learning and
Teaching:Unnes.

Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Tehnik Analisis
Bahasa (Pengantar Penelitian
Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*.
Yogyakarta :
Duta Wacana University Press.

Sudaryanto. 2015. Metode dan Aneka Teknik
Analisis Bahasa. Yogyakarta: Duta Wacana
University.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. Tim
Penyusun. 2014. Paduan Skripsi Fakultas
Bahasa dan Seni. Surabaya: Unesa.

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*.
Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri
Surabaya.