

STRATEGI KESANTUNAN DALAM *AIMAI HYOUGEN* 「曖昧表現」 ”*CHOTTO*” 「ちょっと」  
DALAM SERIAL ANIME “*HYOUKA*” 「氷菓」 EPISODE 9-14: KAJIAN PRAGMATIK

Shintya Auliya' Syaharani

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[shintya.21005@mhs.unesa.ac.id](mailto:shintya.21005@mhs.unesa.ac.id)

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[inaikapratita@unesa.ac.id](mailto:inaikapratita@unesa.ac.id)

ABSTRACT

In Japan, the expression *Aimai Hyougen* has become part of their culture in communicating in an implicit or indirect way because they always care about the feelings of the other person. This study aims to explain the classification of the role of "*Chotto*" and explain politeness strategies of *Aimai Hyougen* 「曖昧表現」 "*Chotto*" in the anime "*Hyouka*" episodes 9-14. This study uses descriptive qualitative methods and note-taking techniques to collect data. In this study, the researcher took primary data from the anime series "*Hyouka*" episodes 9-14 which can be accessed via the internet. For secondary data, the researcher read from journals and articles that were published and easily accessible via the internet. As a result, out of 16 data that were successfully found, The analysis of the role of "*Chotto*" according to Yuriko Sunagawa is; *Teidou* (expressing a slight degree) was found in 6 data, *Teidou no Yawarage* (softening requests) was found in 2 data, *Gochou no Yawarage* (softening negative connotation tones) was found in 2 data, *Iisashi* (avoiding questions) was found in 3 data, *Iisashi* (omitting the rest of the sentence) was found in 1 data, and the last role found in the data above is the form *Yobikake* (calling) was found in 2 data. In conclusion, politeness strategies in the concept of *Aimai Hyougen* is very useful for social interaction in communication.

Keywords: Politeness Strategies, *Aimai Hyougen*, *Chotto*, Pragmatics

要旨

日本では、「曖昧表現」という表現は、相手の気持ちを常に気遣うため、暗黙的または間接的にコミュニケーションをとる文化の一部となっています。本研究は、アニメ『氷菓』第9話～第14話における「ちょっと」の役割の分類と「曖昧表現」の丁寧さ戦略を解明することを目的とします。本研究では、記述的質的分析法とメモ取り法を用いてデータを収集しました。本研究では、研究者はインターネット経由でアクセスできるアニメ『氷菓』第9話～第14話から一次データを収集しました。二次データについては、インターネット経由で容易にアクセスできる雑誌や論文を読みました。その結果、16のデータの中から、砂川百合子による「ちょっと」の役割の分析は以下のとおりです。「ていどう」（少し程度を表す）は6件のデータ、「ていどうのやわらげ」（お願いを和らげる）は2件のデータ、「ごちょうのやわらげ」（否定的なニュアンスを和らげる）は2件のデータ、「いいさし」（質問を避ける）は3件のデータ、「いいさし」（文の残りを省略する）は1件のデータ、そして上記のデータで最後に見つかった「呼び掛け」という役割は2件のデータに見られました。結論として、「曖昧表現」の概念におけるポライトネス戦略は、コミュニケーションにおける社会的相互作用に非常に有用です。

キーワード：丁寧さ、曖昧表現、ちょっと、語用論

## PENDAHULUAN

Ungkapan bahasa Jepang dalam menggunakan ekspresi bahasa santun ada sangat banyak cara istilahnya. Salah satu bentuk penggunaan kesantunan dalam bahasa Jepang yang sudah mendarah daging dan sudah menjadi norma tidak tertulis adalah dengan menggunakan *Aimai Hyougen*. "*Aimai*" 「曖昧」 berarti sesuatu yang samar, sedangkan "*Hyougen*" 「表現」 dapat diartikan sebagai ungkapan atau bisa juga ekspresi. Jadi dalam bahasa Jepang, "*Aimai Hyougen*" atau 「曖昧表現」 memiliki arti ekspresi ambigu atau ungkapan samar-samar.

Masyarakat Jepang cenderung menghindari untuk mengungkapkan sebuah pertentangan, penolakan, dan ketidaktahuan kepada lawan bicara. Kesantunan Masyarakat Jepang dalam menjaga perasaan lawan bicara dengan penggunaan *Aimai Hyougen* dalam komunikasi masyarakat bertujuan untuk menjaga keharmonisan. Mereka juga mengungkapkan bahwa ini tidak hanya terjadi secara aktual di masyarakat, tapi juga dituangkan dalam karya-karya seperti *anime* (animasi kartun Jepang), film, dan *manga* (komik Jepang). Kajian ini akan meneliti makna dan fungsi "*Chotto*" menurut Sunagawa (1998).

Pragmatik adalah studi tentang prinsip-prinsip yang akan menjelaskan mengapa serangkaian kalimat tertentu bersifat menyimpang atau tidak normal, atau tidak mungkin diucapkan. Sebagaimana sintaksis secara tradisional dianggap sebagai studi tentang sifat-sifat kombinasi antar kata-kata dan bagian-bagiannya, dan semantik sebagai studi tentang makna, pragmatik adalah studi tentang penggunaan bahasa (Levinson, 1983:6). Sedangkan menurut Searle, Kiefer, dan Bierwisch (dalam Levinson, 1983:6) berpendapat bahwa, "Pragmatik adalah salah satu kata (yang lainnya adalah kata sosial dan kognitif) yang memberi kesan bahwa sesuatu yang sangat spesifik dan teknis sedang dibicarakan, padahal sebenarnya sering kali tidak memiliki makna yang jelas."

Karena kajian pragmatik berkenaan langsung dengan fungsi utama bahasa, yaitu sebagai alat komunikasi, oleh sebab itu, sangat penting untuk memahami ungkapan ambiguitas yang sering digunakan oleh masyarakat Jepang. Penelitian ini menjelaskan ungkapan ambiguitas Jepang seperti "*Chotto*" 「ちょっと」 ini. Sebenarnya masih banyak ungkapan ambigu bahasa Jepang lainnya yang belum disebutkan, tidak hanya ini saja.

Menurut Thus, Katz, dan Fodor (dalam Levinson, 1983:8) Pada dasarnya, pragmatik akan berkaitan dengan penguraian ambiguitas kalimat berdasarkan konteks di mana kalimat tersebut diucapkan. Bahkan jelas bahwa konteks melakukan lebih dari sekadar memilih di antara pembacaan semantik kalimat yang tersedia, misalnya, ironi, pernyataan yang meremehkan,

dan sejenisnya adalah jenis penggunaan yang benar-benar menciptakan interpretasi baru dalam konteks.

## KAJIAN PUSTAKA

Pada tahun 2013 lalu, penelitian berjudul "*Aimai Dalam Implikatur Jepang: Sebuah Studi Pragmatik*" telah dipublikasikan oleh Siti Muharami Malayu, Yuddi Adrian Muliadi, dan Lisa Mayasari. Penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai kata ambigu dalam bahasa Jepang melalui kajian pragmatik. Lalu pada tahun 2019, penelitian mengenai *Aimai Hyougen* telah dilakukan oleh Tria Mamik Kustyaningsih berjudul "*Tindak Tutur Aimai Hyougen Terhadap Pelanggaran Prinsip Kerjasama Dalam Percakapan Orang Jepang Sehari-Hari*". Penelitian ini sama-sama membahas mengenai *Aimai Hyougen* yang dikaji dengan ilmu pragmatik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 15 tuturan *Aimai Hyougen* yang melanggar prinsip kerjasama.

Penelitian oleh Sugiman (2021) sama-sama membahas mengenai *Aimai Hyougen* yang ada dalam dialog. Hasil dari penelitian berjudul "*Implikatur Percakapan Pada Aimai Hyougen*" tersebut, dari 32 data yang ditemukan, bentuk *Aimai Hyougen* berupa kata, frasa, dan kalimat. Selanjutnya, Penelitian selanjutnya yang juga menganalisis mengenai kesopanan dalam *anime* adalah penelitian berjudul "*Kesopanan Penolakan Dalam Anime: Bagaimana Anak Muda Jepang Belajar Menolak*" oleh Diana Kartika dan Jumanto pada 2024 lalu. Mereka mengungkapkan bahwa, hasil penelitian yang mereka lakukan menunjukkan bahwa terdapat dua jenis strategi tindak tutur penolakan, yaitu: tindak tutur langsung dan tindak tutur tidak langsung.

## Pragmatik

Pragmatik dalam Bahasa Jepang dituliskan menjadi 「語用論」 atau yang ketika dilafalkan menjadi "*Goyouron*". Pragmatik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan konteks yang digramatikalkan, atau dikodekan dalam struktur suatu bahasa. 7 Atau, dengan kata lain, seseorang dapat mengatakan bahwa pragmatik adalah studi tentang aspek-aspek hubungan antara bahasa dan konteks yang relevan dengan penulisan tata bahasa. Definisi seperti itu membatasi pragmatik pada studi tentang aspek-aspek tertentu dari struktur linguistik, dan sangat kontras dengan usulan Katz, yang diuraikan di atas, yang akan membatasi pragmatik pada studi tentang aspek-aspek penggunaan bahasa yang tidak relevan secara gramatikal.

Penggunaan istilah pragmatik modern bermula dari filsuf Charles Morris (1938), yang sibuk untuk menguraikan bentuk umum ilmu tanda atau semiotika (atau semiotik sebagaimana menurut Morris). Dalam semiotika, Morris (dalam Levinson, 1983:1) membedakan tiga cabang penyelidikan yang berbeda; sintaksis, yang merupakan studi tentang "hubungan formal tanda satu sama lain", semantik, studi tentang "hubungan tanda dengan objek yang dapat diterapkan

oleh tanda", dan pragmatik, studi tentang "hubungan tanda dengan penafsir".

### Teori Brown dan Levinson

Brown dan Levinson memperkenalkan konsep *Face* atau wajah dalam strategi kesantunan mereka. Strategi ini dikenal dengan nama FTA atau *Face Threatening Act* (tindakan mengancam muka) yang bisa digunakan dalam konteks positif maupun negatif dalam sebuah interaksi sosial. Namun konsep tersebut pada mulanya merupakan gagasan Goffman (1967). Istilah tersebut berasal dari Inggris, yang mengaitkan wajah dengan gagasan tentang dipermalukan atau dihina, atau 'kehilangan muka'. Jadi, wajah adalah sesuatu yang tertanam secara emosional, dan dapat hilang, dipertahankan, atau ditingkatkan, serta harus terus diperhatikan dalam setiap interaksi. Secara umum, orang bekerja sama (dan menganggap kerja sama satu sama lain) dalam menjaga wajah saat berinteraksi sosial, kerja sama tersebut didasarkan pada kerentanan wajah satu sama lain (Brown dan Levinson, 1987:311).

Brown dan Levinson (1987:317) juga mengungkapkan bahwa kesopanan negatif, di sisi lain, berorientasi terutama pada pemenuhan sebagian (perbaikan) wajah negatif lawan bicara, keinginan dasarnya untuk mempertahankan klaim wilayah dan penentuan nasib sendiri. Dengan demikian, kesopanan negatif pada dasarnya berbasis penghindaran, dan realisasi strategi kesopanan negatif terdiri dari jaminan bahwa pembicara mengakui dan menghormati keinginan wajah negatif lawan bicara dan tidak akan (atau hanya akan sedikit) mengganggu kebebasan bertindak lawan bicara.

Wajah positif adalah tindakan yang mengungkapkan keinginan antar pembicara dengan lawan bicaranya agar keinginannya diinginkan setidaknya oleh beberapa orang lain. Kesopanan positif berorientasi pada wajah positif lawan bicara, citra diri positif yang diklaimnya untuk dirinya sendiri. Kesopanan positif didasarkan pada pendekatan; ia mengakui lawan bicara dengan menunjukkan bahwa dalam beberapa hal, pembicara menginginkan keinginan lawan bicara (misalnya, dengan memperlakukannya sebagai anggota kelompok dalam; teman, orang yang diinginkan dan ciri pribadinya dikenal dan disukai).

### *Aimai Hyougen* 「曖昧表現」

Konsep *Aimai Hyougen* ini dapat dipahami artinya sebagai suatu keadaan di mana pembicara menciptakan ketidakjelasan atau ketidakpastian (Davies, 2002:9). Masyarakat Jepang umumnya toleran terhadap konsep ambiguitas dalam kehidupan sehari-hari mereka, sehingga hal ini menjadi ciri khas budaya Jepang. Meskipun begitu, masyarakat Jepang tidak begitu menyadarinya karena terjadi secara alami.

Seperti yang sudah dijelaskan di Bab 1 Pendahuluan, *Aimai Hyougen* atau dalam bahasa Jepang

ditulis 「曖昧表現」 memiliki arti ekspresi atau ungkapan samar-samar atau ambigu. Berasal dari kata “*Aimai*” 「曖昧」 berarti sesuatu yang samar, tidak jelas atau ambigu, sedangkan “*Hyougen*” 「表現」 dapat diartikan sebagai ungkapan atau bisa juga ekspresi.

Ambiguitas dalam bahasa Jepang disebut 「曖昧性」 atau *Aimaisei*. Tanaka (dalam Haryati, 2018) mengemukakan bahwa, ambiguitas makna adalah (1) hubungan simbol bahasa dengan hal-hal, (2) penggabungan simbol bahasa dengan simbol bahasa, (3) hubungan antara simbol bahasa dan orang-orang yang menggunakannya, yang dihasilkan dari tiga aspek. (1) berdasarkan simbol bahasa yang tidak terbatas, ketidakterbatasan yang terus-menerus, berbagai hal yang rumit, adanya keambiguitasan dalam bahasa berasal dari pemotongan hal-hal fluktuasi (ketidaktetapan). Selain itu, dalam simbol bahasa adanya ambiguitas karena terdapat homonim, sindikasi, pengalihan dan lain-lain. (2) bahasa adalah penggabungan kata ketika membentuk kalimat atau frase, sehingga semakin memperkuat keambiguitasan. (3) setelah itu, untuk menambahkan perasaan atau maksud pembicara dan pendengar terkadang jika tidak disertai situasi mustahil dapat memahaminya dengan benar.

*Aimai Hyougen* atau ungkapan ambigu dalam bahasa Jepang sering dikaji dari berbagai perspektif teori linguistik khususnya pragmatik. Kajian pragmatik lebih berfokus pada konteks komunikasi, yaitu bagaimana makna ditafsirkan dalam situasi sosial serta perilaku komunikatif. *Aimai Hyougen* berhubungan dengan kata-kata atau ekspresi yang dapat mengekspresikan ambiguitas, ketidakpastian, atau ketidaktegasan makna secara alami, tanpa terlalu bergantung pada konteks spesifik percakapan. Karena *Aimai Hyougen* sering kali merupakan karakteristik bahasa yang berkaitan dengan struktur bahasa dan makna itu sendiri. Ada banyak sekali contoh *Aimai Hyougen*, namun fokus penelitian ini hanya pada “*Chotto*”.

### *Chotto* 「ちょっと」

Dalam kamus, kata “*Chotto*” artinya adalah sedikit. Namun jika penggunaannya ambigu atau dalam konteks *Aimai Hyougen*, kata ini secara harfiah bisa diartikan sebentar, sedikit, permissi, bahkan menolak sesuatu secara halus. Banyak sekali ragam artinya. “*Chotto*” seringkali kita dapati ketika menikmati *anime* dan *manga*. Tidak hanya dalam karya *anime* dan *manga* saja, namun seperti drama, film, bahkan realitas Masyarakat Jepang sangat sering menggunakan kata “*Chotto*” dalam percakapan sehari-hari mereka. Meskipun pengucapannya sangat singkat, namun kata

ini sangat membantu orang Jepang dalam upaya penolakan maupun permintaan secara halus. Berikut merupakan contoh kalimat dari *Aimai Hyougen* "Chotto" dengan berbagai arti yang sudah digaris bawahi:

### Contoh Bahasa Jepang

- ① ちょっとだけ聞こえる。  
(*chotto dake kikoeru*)
- ② ちょっと待ってください。  
(*chotto matte kudasai*)
- ③ 明日はちょっと...  
(*ashita wa chotto...*)
- ④ ちょっと!(*chotto!*)
- ⑤ ちょっと、聞きたいことがあります。(chotto, kikitai koto ga arimasu)

### Terjemahan

- ① Saya hanya bisa mendengar sedikit.
- ② Tolong tunggu sebentar.
- ③ Besok saya agak...
- ④ Hey!
- ⑤ Permisi, ada yang ingin saya tanyakan.

Setelah dijabarkan beberapa contoh "Chotto" beserta penggunaan dan artinya, maka penggunaan ungkapan ini menurut peneliti sangat membantu komunikasi yang tidak ingin secara eksplisit ditunjukkan kepada lawan bicara. Bahkan dengan sekali ucapan yang struktur kalimatnya tidak lengkap pun tetap dapat dipahami maksudnya meski menggantung. Oleh karena itu, penggunaan ungkapan ini akan sering dijumpai ketika berkomunikasi dengan orang Jepang maupun saat menyaksikan *anime* dan *manga*.

### Teori Yuriko Sunagawa

Sunagawa (1998:223-225) dalam bukunya yang berjudul 「日本語文型辞典」 atau yang jika dilafalkan menjadi "*Nihongo Bunkei Jiten*" mengklasifikasikan penggunaan kata "Chotto" menurut fungsi penggunaannya. Jenis fungsi "Chotto"; *Teidou* (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan), *Teidou no Yawarage* (melunakkan perkataan atau permintaan), *Gochou no Yawarage* (melembutkan nada/intonasi/aksen yang berkonotasi negatif), *Iisashi* (memutus atau menghentikan perkataan di tengah kalimat), *Chotto Purasu Hyouka* (memberikan nilai positif), *Chotto + nai Purasu Hyouka* (memberikan pujian yang lebih tinggi dari biasanya), *Chotto + nai*

*Gochou no Yawarage* (ekspresi negatif untuk melembutkan nada negatif), *Yobikake* (untuk memanggil atau menarik perhatian orang), *Chotto + shita Teidou no Yawarage* (menunjukkan bahwa perkataannya bukan masalah besar atau sesuatu yang remeh), *Chotto + shita Purasu Hyouka* (memberikan penilaian yang moderat atau cenderung ke jalan tengah).

### Anime 「アニメ」

*Anime* adalah animasi kartun yang berasal dari Jepang. Dalam buku *Recentering Globalization*, Koichi Iwabuchi (2002) mengeksplorasi bagaimana budaya populer Jepang beredar di Asia. Ia menempatkan kebangkitan kekuatan budaya Jepang dalam proses globalisasi yang terdesentralisasi dengan bagian lain Asia, memperumit rasa "mirip tetapi lebih unggul" dari kawasan tersebut.

"*Hyouka*" 「氷菓」 secara harfiah berarti "Es Krim". Namun diceritakan bahwa "*Hyouka*" sendiri merupakan bentuk dari sebuah permainan kata. Artinya tidak benar-benar "Es Krim", namun "*I Scream*" atau yang artinya adalah "Aku Menjerit" dan yang dalam bahasa Jepangnya ditulis 「私は叫ぶ」 dan dilafalkan menjadi "*Watashi wa Sakebu*". "*Hyouka*" sendiri merupakan cerita yang berlatar belakang misteri di sekolah. Penamaan "*Hyouka*" pada cerita ini merupakan salah satu gebrakan paling besar dalam sejarah Klub Sastra Klasik mereka juga cerita masa lalu yang kelam dari salah seorang murid yang sudah dianggap pahlawan atau "*eiyuu*" 「英雄」 dari masa ke masa di sekolah mereka,

### METODE

Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan, sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif atau penelitian yang mendeskripsikan suatu masalah yang sedang diteliti secara rinci.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data primer dari serial *anime* "*Hyouka*" episode 9-14 yang bisa diakses melalui internet. Untuk data sekunder, peneliti membaca dari jurnal serta artikel yang terpublikasikan dan secara mudah diakses melalui internet. Instrumen penelitian dilakukan dengan metode observasi non-partisipasi.

Pengumpulan data penelitian ini akan menggunakan teknik simak dan catat. Menurut Sudaryanto (1993), metode ini menggunakan metode dasar yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti, kemudian teknik lanjutannya adalah dengan mencatat

perolehan data dari hasil menyimak objek yang diteliti dan kemudian dimasukkan ke dalam tabel klasifikasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menganalisis data dialog dari serial anime “*Hyouka*” episode 9-14 yang dianalisis menggunakan teknik simak catat, peneliti menemukan; *Teidou* (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit) sebanyak 6 data, *Teidou no Yawarage* (melunakkan permintaan) sebanyak 2 data, *Gochou no Yawarage* (melembutkan nada yang berkonotasi negatif) sebanyak 2 data, *Iisashi* (menghindari pertanyaan) sebanyak 3 data, *Iisashi* (menghilangkan sisa kalimat) sebanyak 1 data, dan peranan terakhir yang terdapat pada data di atas adalah bentuk *Yobikake* (memanggil) sebanyak 2 data. Total peran yang ditemukan adalah 5 jenis dan total datanya adalah 16 data. Untuk data 1 episode 9 maka kodenya adalah D1.E9. D1 melambangkan “Data 1” dan E9 melambangkan “Episode 9”. Berikut hasilnya:

No.	Data	Kode	Peran
1.	まあ、 <u>ちよっと</u> 手伝えてくれよ。	D1.E9	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)
2.	でも、それは <u>ちよっと</u> ミステリーとして出来が悪過ぎます。	D2.E9	<i>Gochou no Yawarage</i> (melembutkan nada yang berkonotasi negatif)
3.	いいえ、そんな。ただ <u>ちよっと</u> 納得出来なくて。	D3.E9	<i>Gochou no Yawarage</i> (melembutkan nada yang berkonotasi negatif)
4.	シャローキアンって言うのは、そういうのも <u>ちよっ</u>	D4.E9	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)

	<u>と違う</u> んだけど。		
5.	タイトルはブラッディーととか。なんてね。 <u>ちよっと</u> 格好悪いか。でもこれならみんな納得よね。	D5.E9	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)
6.	まあまあ。 <u>ちよっと</u> 検討をしてもいいかもね。	D6.E10	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)
7.	折木、 <u>ちよっと</u> 聞きたい事があるんだけど。	D7.E10	<i>Teidou no Yawarage</i> (melunakkan permintaan)
8.	奉太郎。奉太郎。ねえ <u>ちよっと</u> 。奉太郎。	D8.E11	<i>Yobikake</i> (memanggil)
9.	<u>ちよっと</u> ね。	D9.E12	<i>Iisashi</i> (menghindari pertanyaan)
10.	<u>ちよっと</u> ね。でもすぐ行くから。	D10.E12	<i>Iisashi</i> (menghindari pertanyaan)
11.	囲碁部か。 <u>ちよっと</u> 面白い話があ	D.E13	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)

	ってな。 聞くか。		
12.	<u>ちよつと</u> 使って見 てください。 い。	D12.E13	<i>Teidou no Yawarage</i> (melunakkan permintaan)
13.	料理には <u>ちよつと</u> 自身があ るんだ。 こんなに 楽しそう な大会、 出ないっ てはない よ。	D13.E13	<i>Teidou</i> (menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit)
14.	そう、燃 えるやつ ね。あた し <u>ちよつと</u> 出掛けて 来る。	D14.E14	<i>Iisashi</i> (menghindari pertanyaan)
15.	<u>ちよつと</u> 静か に。。。。	D15.E14	<i>Iisashi</i> (menghilangkan sisa kalimat)
16.	<u>ちよつと</u> と、料理 研。お玉 ぐらいし なさい よ。	D16.E14	<i>Yobikake</i> (memanggil)

Berikut analisis klasifikasi peran *Chotto*:

- ◇ *Teidou* adalah peran "*Chotto*" untuk menunjukkan derajat, jumlah, dan tingkatan. Yang termasuk *Teidou* adalah data dialog ke-1, 4, 5, 6, 11, dan 13. Peran ini dianggap mengaburkan makna karena menyatakan derajat, jumlah, dan tingkatan yang sedikit dan menunjukkan kerendahan hati, tidak menunjukkan sikap frontal atau terang-terangan.
- ◇ *Teidou no Yawarage* digunakan saat

pembicara membicarakan tindakannya sendiri atau saat mengajukan permintaan kepada lawan bicara. Menambahkan ini akan membuatnya terdengar lebih lembut. Yang termasuk *Teidou no Yawarage* adalah data dialog ke-7 dan 12. Karena ini memang fokus utamanya adalah melembutkan perkataan, maka peran ini juga termasuk *Aimai Hyougen*.

- ◇ *Gochou no Yawarage* adalah untuk melembutkan nada, intonasi, atau aksen. Yang termasuk *Gochou no Yawarage* adalah data dialog ke-2 dan 3. Peran ini juga dipastikan masuk ke dalam *Aimai Hyougen* karena melembutkan nada dalam perkataannya agar tidak terkesan memaksa.
- ◇ *Iisashi* adalah untuk memutus atau menghentikan di tengah kalimat. Sisa kalimat dihilangkan untuk menghindari mengatakan sesuatu yang sulit. Yang termasuk *Iisashi* adalah data dialog ke-9, 10, 14, dan 15. *Iisashi* sangat mencerminkan keambiguan atau *Aimai Hyougen* dan menjadi strategi pengaburan makna yang tepat untuk pembicara.
- ◇ *Yobikake* adalah untuk memanggil dan menarik perhatian seseorang. Yang termasuk *Yobikake* adalah data dialog ke-8 dan 16. Peran "*Chotto*" sebagai *Yobikake* dalam serial anime "*Hyouka*" penggunaannya tidak bisa dibilang ambigu maupun melembutkan perkataan, maka dari itu, peneliti tidak memasukkannya.

Setelah mengumpulkan serta menyajikan data penelitian dari sumber data terkait, hasilnya, 14 data selain peran "*Chotto*" sebagai *Yobikake* termasuk ke dalam *Aimai Hyougen* karena keambiguitasannya serta perannya yang menjaga perasaan lawan bicara dengan berbagai upaya.

Peneliti selanjutnya akan menganalisis bagaimana frasa "*Chotto*" diinterpretasikan maknanya sebagai upaya atau strategi kesantunan dalam konteks *Aimai Hyougen* yang diujarkan oleh para tokoh dalam dialog-dialog "*Hyouka*" episode 9-14. Data akan dijabarkan, baik yang menggunakan strategi pengaburan makna "*Chotto*" atau termasuk ke dalam *Aimai Hyougen* maupun tidak. Berikut strategi pengaburan makna oleh pembicara:

#### Data 1

中城 順哉 : まあ、ちよつと手伝ってくれよ。

Kode D1.E9

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut berarti “sedikit”, sama seperti arti sebenarnya dalam kamus. “Sedikit” dalam kalimat tersebut untuk menggambarkan skala permintaan yang kecil dan menunjukkan bukan untuk meminta hal yang berlebihan. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah menunjukkan “permintaan bantuan yang tidak banyak” atau “permintaan dalam skala kecil”.

Hal ini menunjukkan bentuk kesopanan atau merendahkan diri, agar permintaannya terdengar ringan dan tidak memaksa. Strategi komunikasi ini bertujuan agar lawan bicara merasa bisa menerima. Jadi, walaupun pembicara berkata “sedikit”, bisa saja pembicara sebenarnya ingin meminta bantuan yang cukup banyak dan cukup merepotkan, namun dikemas melalui kalimat yang lebih halus dan sopan. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 2

伊原 摩耶花: でも、それはちよっとミステリーとして出来が悪過ぎます。

#### Kode D2.E9

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “agak”. “Agak” dalam kalimat tersebut untuk menggambarkan sikap penolakan namun ragu untuk menunjukkannya. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah penolakan yang pada awalnya ragu untuk diungkapkan.

Meskipun kalimatnya sebenarnya menyampaikan bahwa, “sebagai misteri hasilnya terlalu buruk”, namun dengan penamabahan kata “*chotto*” sebelum memberikan pendapatnya yang sebenarnya memberikan efek seolah-olah pembicara ragu dan masih ingin menahan diri agar tidak langsung *to the point* pada penilaiannya. Karena jika langsung pada kritik akan memberikan dampak negatif lebih besar pada perasaan lawan bicara yang mana lawan bicaranya adalah senior. Tentu saja Ia lebih berhati-hati. Namun karena sangat tidak masuk akal, maka penilaiannya tetaplah negatif. Walaupun akhirnya tetap memberikan kritik negatif, namun pembicara masih berusaha menyampaikan kritik dengan berupaya menghindari terlalu frontal menolak dengan penambahan “*chotto*”. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa tentang *Gochou no Yawarage* karena untuk melembutkan nada dalam perkataannya agar tidak terkesan memaksa lawan bicaranya.

#### Data 3

千反田 える: いいえ、そんな。ただちよっと納得出来なくて。

#### Kode D3.E9

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “agak”. Sama seperti data 2, “agak” dalam kalimat tersebut ialah untuk menggambarkan ketidaksesuaian pendapat dengan lawan bicara namun ragu untuk menunjukkannya. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ketidaksetujuan yang pada mulanya ragu untuk diutarakan.

Kata “agak” bisa menyiratkan bahwa pembicara ingin menjaga hubungan baik dengan lawan bicara, menghindari konflik, dan tetap menunjukkan pendapat pribadi secara tidak langsung. Jadi, walaupun Ia sebenarnya tidak setuju, tapi tetap berusaha disampaikan dengan lembut supaya tidak terdengar keras atau menyakitkan. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa tentang *Gochou no Yawarage* karena untuk melembutkan nada dalam perkataannya agar tidak terkesan memaksa lawan bicaranya.

#### Data 4

福部 里志: シャーロキアンって言うのは、そういうのともちよっと違うんだけど。

#### Kode D4.E9

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “sedikit”, sama seperti makna dalam kamus. Fukube dalam kalimat tersebut mengekspresikan sikap malu, yang mana rasa malu tersebut juga tidak bisa dibilang menolak ataupun menerima. Kemungkinan besar ada bagian dari “*Sherlockian*” yang teman-temannya belum pahami, itu sebabnya Fukube sedikit ragu untuk menerimanya. Kata “sedikit” berarti perbedaan yang tidak terlalu besar, jadi maksud dari kalimat ini adalah Fukube merasa bahwa istilah “*Sherlockian*” memang berbeda, tetapi perbedaannya tidak sejauh itu, hanya ada perbedaan kecil saja. Jadi “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ekspresi malu serta menolak secara halus.

Fukube berniat membetulkan atau mengoreksi, jika pemahaman temannya sedikit berbeda dengan menggunakan cara yang halus dan tidak frontal. Kalimat seperti ini sangat menggambarkan *Aimai Hyougen*, yang lebih memilih keambiguan atau ketidaklangsungan dalam komunikasi. Jadi “*chotto*”

dalam kalimat tersebut adalah untuk menunjukkan sedikit perbedaan pemahaman. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 5

沢木口美崎: タイトルはブラッディービーストとか。なんてね。ちょっと格好悪いか。でもこれならみんな納得よね。

#### Kode D5.E9

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “sedikit”, sama seperti makna asli dalam kamus. “*Chotto*” dalam kalimat tersebut ialah untuk menggambarkan perasaan sedikit canggung dan ragu akan pernyataan memuji dirinya sendiri, namun tidak sampai secanggung itu, jadi Ia masih percaya diri untuk melanjutkan kalimatnya. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ekspresi sedikit canggung sekaligus ragu akan pernyataannya sendiri.

Bisa dibilang Sawakiguchi tidak ingin terlalu blak-blakan mengatakan bahwa dirinya keren, jadi Sawakiguchi berusaha menambahkan “*chotto*” dalam kalimatnya seusai memuji dirinya sendiri, agar suasana antara Ia dan juniornya tidak canggung. Kepercayaan dirinya tersebut Ia tutupi dengan keambiguan agar Ia terlihat tidak canggung dan suasananya masih mendukung untuk melanjutkan kalimatnya yang belum selesai tersebut. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 6

福部里志: まあまあ。ちょっと検討をしてもいいかもね。

#### Kode D6.E10

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “sedikit”, sama seperti makna asli dalam kamus. “*Chotto*” dalam kalimat tersebut ialah untuk menggambarkan perasaan tidak ingin menyakiti hati Ibara yang sedang antusias, namun tidak bisa secara terang-terangan membenarkan perkataan Oreki.

Hal tersebut dikarenakan pada posisi tersebut, Fukube berusaha untuk menjadi pihak yang netral, tidak ingin terlalu terlihat condong kepada Oreki yang menurutnya sependapat dengannya, namun juga tidak bisa dan ingin terlihat terlalu menyudutkan keseriusan Ibara dalam memberikan pendapat tersebut. Kata ini

menjadi *Aimai Hyougen* karena maknanya sengaja dibuat ambigu, menggantung, dan bisa ditafsirkan dengan berbagai cara. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 7

伊原摩耶花: 折木、ちょっと聞きたい事があるんだけど。

#### Kode D7.E10

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut tidak bisa secara eksplisit diartikan sebagai “sedikit”, namun kurang lebih artinya seperti itu, menunjukkan suatu permintaan yang tidak besar. Hal tersebut diakibatkan penggunaan “*chotto*” dalam kalimat tersebut adalah hal yang sangat umum digunakan di Jepang sebagai pengantar kalimat pertanyaan. Dikarenakan Masyarakat menjunjung tinggi etika kesopanan, maka dari itu, penggunaan “*chotto*” sudah seperti menjadi bagian tak terpisahkan ketika seseorang ingin bertanya dengan cara yang sopan.

Dalam budaya Jepang, ini adalah bentuk kerendahan hati dan sopan santun, agar lawan bicara tidak merasa terbebani untuk menuruti kehendak Ibara, itulah kenapa “*chotto*” pada dialog ini termasuk dalam *Aimai Hyougen*. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 8

福部里志: 奉太郎。奉太郎。ねえちょっと。奉太郎。

#### Kode D8.E11

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “hey”, atau berfungsi untuk memanggil dan sebagai penanda untuk melakukan interupsi. “*Chotto*” dalam kalimat tersebut berbeda dengan kalimat-kalimat sebelumnya yang berfungsi untuk melunakkan permintaan atau merendahkan diri untuk kesopanan, namun kali ini ialah untuk memanggil. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk memanggil seseorang.

“*Chotto*” pada kalimat ini mempunyai makna implisit yang digunakan untuk memanggil. Apabila diucapkan dengan nada cepat atau sedikit naik, dapat memiliki kesan seperti panggilan yang sedikit mendesak dan sedikit tidak sopan. Hal ini sesuai

dengan teori Sunagawa mengenai *Yobikake* untuk memanggil seseorang atau menarik perhatiannya. Peran ini tidak bisa disebut sebagai *Aimai Hyougen* karena hanya berperan untuk memanggil seseorang.

#### Data 9

福部 里志 : ちよっとね。

#### Kode D9.E12

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut sama seperti kebanyakan masyarakat kita menggunakannya untuk mengungkapkan hal-hal yang ingin kita rahasiakan dan jaga seutuhnya namun tidak ingin terlalu terkesan menolak. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah sikap menolak memberitahukan sesuatu dengan kalimat yang lebih halus.

Jadi, “*chotto*” menyiratkan bahwa ada sesuatu yang tidak ingin dibicarakan pada waktu tersebut atau karena memang merasa tidak nyaman untuk menjelaskannya. Ini membuat Ibara harus menangkap konteks, ekspresi wajah, dan nada suara untuk memahami maksud sebenarnya. Walaupun itu kalimat pendek, tapi *Aimai Hyougen*nya sangat kental dan terpancar. Mungkin memang terlihat tidak spesial dan biasa saja, namun sebenarnya menyiratkan banyak rasa yang disembunyikan. Halus, lembut, dan penuh ambiguitas, sangat menggambarkan *Aimai Hyougen* sekali. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Iisashi* karena Fukube ingin menghindari pertanyaan Ibara dengan sopan.

#### Data 10

福部 里志 : ちよっとね。でもすぐ行くから。

#### Kode D10.E12

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut adalah “sedikit”, sama seperti arti sesungguhnya dalam kamus. Fukube tidak mau menjawab dengan tegas, Ia malah memberikan jawaban yang ambigu, sehingga teman-temannya tidak pernah tahu Ia berpisah dengan mereka di tangga karena akan pergi ke mana. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah sikap menolak memberitahukan sesuatu dengan kalimat yang lebih halus. Mungkin jika dilihat sekilas, kata-katanya persis dengan data sebelumnya. Namun jika ditilik lebih dalam, ada sedikit perbedaan yang membuat kedua data tersebut bisa dibedakan.

Perbedaan yang paling menonjol adalah adanya kelanjutan kalimat sesudah kalimat ambigu “*chotto*”. Memberikan kesan menunda kesepakatan bertemu secara halus, atau tidak ingin repot-repot menyebutkan alasan sebenarnya secara gamblang. makna asosiatifnya bisa mengarah pada beberapa kemungkinan; Fukube mungkin akan menyelesaikan sesuatu tapi tidak ingin menjelaskan detailnya, Fukube merasa tidak nyaman untuk mengatakan langsung alasannya karena mungkin menurutnya dianggap kurang menghargai teman-teman Klub Sastra Klasik, atau menyembunyikan emosi tertentu (malas atau ragu). Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Iisashi* karena Fukube ingin menghindari pertanyaan Ibara dengan sopan. Itulah mengapa dialog ini juga termasuk strategi kesantunan.

#### Data 11

谷 惟之 : 囲碁部か。 ちよっと面白い話があつてな。聞くか。

#### Kode D11.E12

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut adalah “sedikit”, sama seperti arti sesungguhnya dalam kamus. Tani ingin menarik perhatian Fukube dengan menggunakan kalimat ambigu. Penggunaan “*chotto*” pada kalimat di atas mencerminkan keambiguan karena memancingnya dengan sebutan “sedikit menarik”, seakan-akan untuk menarik Fukube mendengarkannya, namun Ia hanya berhenti di situ, tidak melanjutkan ceritanya agar menggantung, yang merupakan ciri khas komunikasi *Aimai Hyougen* dalam budaya Jepang.

Ia berusaha tahan dengan menggantungkan kalimatnya, juga untuk memberikan ruang bagi Fukube untuk menolak atau menerima tawaran mendengar cerita menarik tersebut, karena tidak melebihi-lebihkan promosi ceritanya. Jadi nuansanya terasa lebih halus dan tidak menekan Fukube untuk wajib mendengarkan ceritanya mengenai Klub Go tersebut. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 12

折木 奉太郎 : ちよっと使って見てください。

#### Kode D12.E13

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut tidak bisa secara eksplisit diartikan sebagai “sedikit”, namun kurang lebih artinya seperti itu. “*Chotto*” dalam kalimat tersebut menunjukkan suatu bentuk pertolongan kecil namun tidak ingin terkesan merendahkan dan

mempermalukan seniornya yang sedang dalam situasi yang bisa dikatakan memalukan. Penggunaan “*chotto*” dalam kalimat tersebut adalah hal yang sangat umum digunakan di Jepang sebagai pengantar kalimat untuk bentuk pertolongan kecil. Dikarenakan Masyarakat menjunjung tinggi etika kesopanan, maka dari itu, penggunaan “*chotto*” pada kalimat tersebut sangat membantu untuk tidak memberikan kesan memalukan pada lawan bicara.

Oreki sebenarnya ingin membuat lawan bicaranya agar menuruti perkataannya untuk mencoba memakai peniti sebagai pengganti resleting celana lawan bicaranya yang sobek. Oreki hanya ingin membantu seniornya tersebut keluar dari situasi memalukan seperti itu. Mungkin Ia juga membayangkan situasi serupa menimpa dirinya dan tidak ada orang yang bisa membantunya, itu sebabnya Ia mencoba membantunya meski mungkin seniornya tersebut akan merasa tersinggung dan malu. Oreki menawarkan bantuan kecil kepadanya, namun Ia tidak ingin terdengar merendahkan dan mempermalukan seniornya tersebut, maka dari itu Ia memakai “*chotto*” yang membuat perkataannya tersebut terdengar lebih sopan, lembut, dan tidak menampakkan kesan mempermalukan seniornya tersebut. Merupakan strategi kesantunan karena Ia membuat perkataannya lebih sopan kepada seniornya dan agar tidak terkesan merendahkan. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou no Yawarage* yang fungsinya adalah untuk melunakkan permintaan.

#### Data 13

福部 里志 : 料理にはちよっと自身があるんだ。  
こんなに楽しそうな大会、出ないってはないよ。

Kode D13.E13

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut adalah “sedikit”, sama seperti arti sesungguhnya dalam kamus. Fukube terlihat sangat antusias menyambut perlombaan memasak dengan kelihaiannya dalam bidang memasak. Namun Ia tidak ingin terlalu sombong di hadapan teman-temannya dan terkesan menekan rasa kepercayaan dirinya sedikit agar tidak terlihat terlalu membanggakan diri.

Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ekspresi malu untuk membanggakan dirinya sendiri, namun sebenarnya di dalam dirinya merasa sangat mampu. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Teidou* untuk menyatakan sesuatu dengan jumlah yang sedikit.

#### Data 14

河内 亜世子 : そう、燃えるやつね。あたしちよっと  
と出掛けて来る。

Kode D14.E14

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “sebentar”. Kouchi yang sebenarnya mengetahui asal-usul *manga* yang dimaksudkan oleh Ibara memilih untuk bungkam karena ada kisah pilu di baliknya. Namun Ia memilih untuk menajuh dari area tersebut. Jadi, “*chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ekspresi ingin lari dari masalah dan tidak ingin memperpanjangnya dengan memilih keluar.

Dalam kalimat ini, penggunaan “*chotto*” mengandung makna yang dipakai untuk menghaluskan pernyataan, terutama yang menyangkut kemampuan pribadi atau pendapat diri sendiri secara konteks budaya komunikasi Jepang. Jadi, ketika seseorang (atau dalam konteks ini Fukube) berkata bahwa, “aku memiliki sedikit kepercayaan diri dalam hal memasak,” sebenarnya maksudnya bisa jadi dia cukup mahir, atau bahkan sangat percaya diri, tapi tidak ingin terdengar terlalu menyombongkan diri di hadapan teman-temannya. Ini adalah salah satu bentuk dari kerendahan hati atau yang dalam budaya Jepang sangat dijunjung tinggi oleh masyarakatnya. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Iisashi*. Karena menghindari pertanyaan dengan sopan, maka dari itu termasuk strategi pengaburan makna.

#### Data 15

福部 里志 : ちよっと静かに。。。

Kode D15.E14

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “sebentar”. Fukube tidak ingin terlalu frontal dengan menaruh diam, jadi Ia menambahkan “*chotto*” dalam kalimat tersebut agar memiliki nuansa lebih sopan. Terlebih lagi latar kejadian tersebut adalah di dalam kontes memasak Festival *Kanya*. Jadi sangat banyak massa yang hadir menonton mereka. “*Chotto*” dalam kalimat tersebut interpretasinya adalah untuk menunjukkan sebuah ekspresi ingin meminta sesuatu yang cukup menyita perhatian tapi tidak ingin terlalu frontal mengungkapkannya.

Dalam kalimat tersebut, bentuk *Aimai Hyougen* muncul dari penggunaan “*chotto*” yang berfungsi untuk menyampaikan permintaan dengan nada yang lebih sopan dan tidak langsung. Meskipun makna sebenarnya adalah “sedikit”, “*chotto*” dapat digunakan untuk

mengurangi intensitas perintah, yang mana hal ini sangat mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang seperti kesopanan, keharmonisan, dan penghindaran konfrontasi secara langsung. Hal ini sesuai dengan teori Sunagawa mengenai *Iisashi* karena menggunakan strategi menjaga kesopanan, maka dari itu termasuk ke dalam *Aimai Hyougen*.

## Data 16

伊原 摩耶花: ちよっと、料理研。お玉ぐらいしな  
さいよ。

### Kode D16.E14

Kata “*chotto*” dalam kalimat tersebut bisa diartikan sebagai “hey”, atau berfungsi untuk memanggil. “*Chotto*” dalam konteks ini menunjukkan; teguran halus tapi punya tekanan sosial, karena pembicara mempunyai permintaan kepada seseorang dari Klub Memasak untuk memberikannya sendok sup, ada unsur emosi ringan seperti kesal diburu waktu namun tetap dalam batasan yang sopan, karena tidak langsung memerintah. Penggunaan “*chotto*” di awal kalimat menciptakan suasana komunikasi yang tidak langsung dan ambigu karena pada awalnya hanya memanggil saja. Lawan bicara masih bisa merasakan emosi, namun emosi Ibara tersebut masih disampaikan dengan tidak terlalu kasar. Hal ini sejalan dengan budaya komunikasi Jepang yang menghindari konfrontasi dan lebih memilih menyampaikan sesuatu secara ambigu dan halus. Sesuai dengan teori *Yobikake* milik Sunagawa untuk menyita perhatian.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Dengan demikian, strategi kesantunan pada konsep *Aimai Hyougen* sangat berguna untuk interaksi sosial. Analisis peran “*chotto*” menurut Yuriko Sunagawa; *Teidou* (menyatakan tingkatan yang sedikit) ditemukan sebanyak 6 data, *Teidou no Yawarage* (melunakkan permintaan) ditemukan sebanyak 2 data, *Gochou no Yawarage* (melembutkan nada yang berkonotasi negatif) ditemukan sebanyak 2 data, *Iisashi* (menghindari pertanyaan) sebanyak 3 data, *Iisashi* (menghilangkan sisa kalimat) ditemukan sebanyak 1 data, dan peranan terakhir yang terdapat pada data di atas adalah bentuk *Yobikake* (memanggil) ditemukan sebanyak 2 data. Totalnya adalah 16 data. 14 data selain *Yobikake* termasuk ke dalam *Aimai Hyougen* karena keambiguitasannya serta menerapkan strategi kesantunan untuk menghindari konflik.

### Saran

Masih banyak kekurangan peneliti dalam menyampaikan hasil penelitian ini, itu sebabnya, bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti *Aimai Hyougen*

khususnya “*chotto*” melalui kajian pragmatik, haruslah memperluas lagi jangkauan sumber datanya. Hal ini dikarenakan masih sangat banyak sekali bagian dari *Aimai Hyougen* yang harus diteliti agar yang ingin mempelajari Bahasa Jepang, khususnya yang ingin bekerja atau melanjutkan studi di sana memahami dengan baik penggunaan *Aimai Hyougen* yang sudah seperti identitas bangsa Jepang ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brown, P., & Levinson, S.C. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge University Press.
- Chaer, Abdul. (2009). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2014). *Linguistik Umum (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Davies, Rogers J., & Ikeno, Osamu. (2002). *Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*. New York: Tuttle Publishing.
- Haryati, Cicih. (2018). *Analisis Kalimat Ambigu Dalam Bahasa Jepang*. Sekolah Tinggi Bahasa Asing Jia Bekasi.
- Kartika, D., & Jumanto. (2024). *Refusal Politeness within Anime: How the Japanese Youngsters Learn to Refuse*. International Journal of Society, Culture & Language (IJSCL).
- Koichi, Iwabuchi. (2002). *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.
- Kustyaningsih, Tria M. (2019). *Tindak Tutur Aimai Hyougen Terhadap Pelanggaran Prinsip Kerjasama dalam Percakapan Orang Jepang Seharian-hari*. Universitas Brawijaya.
- Levinson, S.C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge University Press.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa Terapan, Strategi Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Malayu, S. M., Muliadi, Y. A., & Mayasari, L. (2013). *Aimai Dalam Implikatur Jepang: Sebuah Studi Pragmatik*. Universitas Sumatera Utara.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiman. (2021). *Implikatur Percakapan Pada Aimai Hyougen*. Universitas Jenderal Soedirman
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sunagawa, Yuriko. (1998). *Nihongo Bunkei Ziten: Kyōshi to gakushūsha no tame no*. Tōkyō : Kuroshio Shuppan.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.