

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara tentunya mempunyai etika berkomunikasi yang berbeda begitu juga dengan Jepang. Menurut Iqbal (2018) etika berkomunikasi dalam budaya Jepang bertujuan agar komunikasi dapat berjalan dengan baik serta tercapainya tujuan dari komunikasi tersebut, etika berkomunikasi merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam upaya dalam penyampaian pesan dalam tuturan atau tuturan kepada peserta tutur lain. Dengan etika yang baik maka komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan pesan dapat tersampaikan dengan baik. Etika tersebut salah satunya adalah *aizuchi* (memberikan respon).

Dalam budaya Jepang dan budaya Indonesia memiliki keunikan yang berbeda terutama dalam komunikasi. Dalam budaya Jepang, ketika berkomunikasi mempunyai suatu kebiasaan yaitu pendengar merespon saat lawan bicara sedang berbicara hal itu **disebut dengan *aizuchi***. Berbeda dengan budaya Indonesia ketika berkomunikasi, hal ini dilakukan akan memiliki kesan tidak sopan. Tetapi ketika kita mempelajari bahasa Jepang kita juga harus mencari tahu kebiasaan ketika berkomunikasi.

Menurut Lyons (1995) linguistik merupakan ilmu yang mengkaji tentang bunyi pada kalimat serta konteks pada kalimat, linguistik juga dapat didefinisikan sebagai pengkajian bahasa secara ilmiah. Definisi ini tidak memberi gambaran yang cukup kepada pembaca, dan tidak memberi suatu indikasi positif mengenai asas-asas dari bidang studi ini. Mempelajari linguistik artinya mempelajari kalimat, kata, bunyi dan arti. Misalnya seperti membaca dan memahami kalimat diperlukan pemahaman terhadap konteks yang ada dalam kalimat.

Menurut Kartika (2017) kegagalan atau keberhasilan berkomunikasi antara penutur asli tidak hanya bergantung pada kemahiran bertata bahasa tetapi juga memiliki pemahaman budaya bahasa target.

Konteks merupakan kombinasi kosakata dan aturan berbahasa yang ada di sekitar suatu kata. Konteks bisa berupa suatu kalimat, paraf atau wacana. Konteks membantu kita membentuk suatu prediksi umum atau makna. Membuat prediksi dari konteks sangat penting saat membaca atau mempelajari bahasa asing.

Maka dari itu kemampuan pemahaman konteks pada suatu kalimat akan memudahkan saat berkomunikasi dengan penutur asli bahasa asing dan juga menghindari dari kesalahpahaman terhadap lawan bicara. Sering kali kesalahpahaman saat berkomunikasi dengan penutur asli bahasa Jepang disebabkan oleh ketidakpahaman akan pemilihan kata ketika berkomunikasi.

Menurut hasil analisis jurnal yang ditulis oleh Nurudin (2021) *They are in high need for aizuchi skill that it should be included into the speaking Japanese language learning*. Maknanya, itensi pembelajaran *aizuchi* minim dipelajari di bangku sekolah. Namun, *aizuchi* dapat dipelajari dari berbagai sumber seperti komik, *anime*, dan drama Jepang. Hal itu disebabkan karena *aizuchi* sering digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari ketika berkomunikasi. Contoh penggunaan *aizuchi* dalam *anime* “*Tenki No Ko*” sebagai berikut:

けいすけ : まじらないの？

Keisuke: *maji iranai no?*

Keisuke : apakah kamu tidak mau?

ほだか : はい、おなかすいてませんから

Hodaka: *hai, onakasuitemasen kara*

Hodaka: ya , aku tidak lapar.

けいすけ: あ、そう？ごそんなちゃって

Keisuke: *A! sou? Gozonachatte*

Keisuke : terima kasih sudah mentraktir aku

ほだか: いや、そんな！こちらこそ、手伝っていただいて！

Hodaka: *iya, sonna! Kochrakoso, tetsudatteitadaitte!*

Hodaka: tidak seperti itu, tapi terima kasih telah menyelamatkan aku

Dari contoh percakapan di atas menunjukkan bahwa pendengar memberikan respon kepada pembicara. Pada kalimat ke dua Hodaka menjawab “*hai*” yang berarti iya atau merupakan fungsi dari *aizuchi* yaitu setuju dengan lawan bicara. Ketiga “*a, sou?*” yang berarti bahwa pendengar memahami kalimat yang dibicarakan oleh lawan bicara. Terakhir “*iya, sonna!*” yang menyatakan bentuk penyangkalan oleh pendengar terhadap lawan bicara. Lontaran kalimat pendek seperti itu yang disebut dengan *aizuchi*.

Mengenai *aizuchi* penulis akan menganalisis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime tenki no ko*. Sinopsis *anime “Tenki No Ko”* karya Makoto Shinkai menceritakan tentang Hina, seorang “gadis cerah” atau disebut dengan pengendali cuaca karena ia memiliki kemampuan dapat memberhentikan hujan Ketika berdoa kepada dewa, pada saat itu di wilayah Tokyo mengalami musim hujan yang terus menerus lalu Hina dan temannya, Hodaka berpikir untuk membuka jasa untuk memberhentikan hujan ketika ada acara penting seperti pernikahan, acara negara, dan lain-lain.

Weathering With You atau dalam bahasa Jepang disebut “*Tenki no Ko*” adalah film animas romantis dan fantasi Jepang tahun 2019 yang ditulis dan disutradarai oleh Makoto Shinkai. Film ini diproduksi oleh Genki Kawamura, dan musiknya digubah oleh RADWIMPS.

Film ini dirilis di Jepang pada 19 Juli 2019, satu hari setelah penerbitan novelnya. Sebuah adaptasi manga yang diilustrasikan oleh Wataru Kubota pertama kali diserialkan di Sore Kodansha pada 25 Juli tahun yang sama. Ini dirilis di 140 negara di seluruh dunia, menghasilkan lebih dari US\$193,1 juta di seluruh dunia dan 14,06 miliar di Jepang. Film tersebut terpilih sebagai perwakilan Jepang untuk Film Fitur

Internasional Terbaik di Academy Awards ke-92. Itu juga menerima empat nominasi Annie Award, termasuk Fitur Animasi Independen Terbaik.

Film ini mendapat ulasan yang umumnya positif. Di situs web agregator ulasan Rotten Tomatoes, film ini memiliki peringkat 91%, dengan konsensus para kritikus mengatakan; itu indah animasi dan naratif terlibat. Di *Metacritic*, film ini juga mendapat reaksi yang umumnya menguntungkan. Pengulas individu juga memuji film untuk animasi, plot, musik, visual, dan penggunaan cuaca untuk menyampaikan metafora cerita. Beberapa membandingkan film tersebut dengan karya Shinkai sebelumnya, *Your Name*, mengkritiknya karena kurangnya kejelasan visi dan alur cerita yang belum terselesaikan.

Penulis ingin mengkaji *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* tersebut menggunakan teori pragmatik. Menurut Levinson (1983) *pragmatic is one of those words that gives the impression that something quite soecific and technical is being talked about when often infact it has no clear meaning* (“Pragmatik merupakan suatu istilah yang menjadi objek pembicaraan, padahal istilah tersebut tidak mempunyai arti yang jelas”).

Penulis tertarik meneliti *aizuchi* yang terdapat di dalam *Anime Tenki No Ko* karena di dalam *anime* tersebut terdapat bermacam-macam *aizuchi* dengan penggunaan yang berbeda karena menurut rahayu (2015) kurangnya penggunaan *aizuchi verbal dan non verbal* yang merupakan isyarat yang memiliki makna sama dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Maka dari itu, pemahaman dan penggunaan *aizuchi* sangatlah penting bagi pembelajar bahasa Jepang.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai *aizuchi* sudah banyak dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya pembelajar bahasa Jepang yang membahas *aizuchi* dari berbagai macam bidangkarya sastra seperti novel dan *manga*, serta *anime* dan *reality show*. Penulis akan memaparkan beberapa persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu.

1. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Khotimah (2019) dengan judul “Analisis Penggunaan *Aizuchi* Oleh Penutur Asing Bahasa Jepang Dalam

Youtube Mengenai HomeStay di Jepang Episode 1-3". Perbedaan penelitian ini adalah pertama penelitian ini menggunakan video di *youtube* sebagai sumber penelitian, kedua menggunakan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Kemudian persamaannya dengan penelitian ini adalah pertama menggunakan metode kualitatif dan juga menggunakan teori pragmatik sebagai dasar suatu penelitian menganalisa *aizuchi* yang terdapat dalam anime "*Tenki No Ko*" karya Makoto Shinkai. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik serta menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu analisa data, catat data dan pengamatan, dan dokumentasi .

2. Hamidah (2019) penelitian yang berjudul "Analisis Kontrastif Ungkapan *Aizuchi* dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Sunda". Perbedaan penelitian ini adalah pertama penelitian ini membahas mengenai bentuk ungkapan *aizuchi* apa saja yang digunakan untuk merespon pembicaraan dalam bahasa Jepang dan bahasa Sunda dalam acara Talk Show SMAP BISTRO dan Web Series TEUING NAON ANU DIRASA, kedua menggunakan metode analisis deskriptif kontrastif yang menganalisis sumber data dari berbagai contoh kalimat dalam dialog yang diperoleh dari *program Talk Show SMAP BISTRO* dan *Web Series TEUING NAON ANU DIRASA* episode 1 dan 2. Persamaan penelitian ini adalah metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teori pragmatik.

Sedangkan penelitian ini menganalisa *aizuchi* yang terdapat dalam anime "*Tenki No Ko*" karya Makoto Shinkai. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik serta menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu analisa data, catat data dan pengamatan, dan dokumentasi.

3. Aldila (2011) penelitian yang berjudul "Analisis *Aizuchi* dalam Film *Tada Kimi Wo Aishiteru* Karya Ichikawa Takugi: Kajian Pragmatik" menggunakan drama Jepang sebagai sumber penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengeumpulan data, analisa data , dan

penyajian hasil analisis data. Penelitian ini membahas apa saja jenis-jenis dan fungsi *aizuchi* yang terkandung dalam film “*Tada Kimi Wo Aishiteru*” karya Ichikawa Takugi.

Sedangkan penelitian ini menganalisis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik serta menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu analisa data, catat data dan pengamatan, dan dokumentasi.

Mengenai penelitian *aizuchi* yang sebelumnya telah dilakukan oleh Khotimah (2019), Hamidah (2019), Aldila (2011), meskipun penelitian tersebut menggunakan media ragam lisan namun media yang digunakan berbeda dari penelitian ini. Dan juga metode penelitian yang digunakan berbeda karena penelitian ini menggunakan metode pengamatan, dokumentasi, analisis, pengumpulan data dan catat data.

1.3 Identifikasi Masalah

Pemasalahan dalam sebuah penelitian sangat diperlukan demi mencapai tujuan yang akan kita teliti. Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas Maka dari itu, penulis akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman penggunaan *aizuchi* yang masih minim.
2. Pemahaman konteks berbahasa asing yang masih terbatas.
3. Terjadi perbedaan etika berkomunikasi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

1.4 Pembatasan Masalah

Bedasarkan identifikasi masalah di atas penulis dapat membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam *anime Tenki No Ko*.

2. Penelitian ini hanya menganalisis jenis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime Tenki No Ko*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apa saja jenis-jenis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* " *Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai".
2. Apa saja fungsi-fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* " *Tenki No Ko*" karya Makoto Shinkai.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis-jenis *aizuchi* yang terdapat di dalam *anime* " *Tenki No Ko* " karya Makoto Shinkai.
2. Untuk mengetahui fungsi-fungsi *aizuchi* yang digunakan dalam *anime* " *Tenki No Ko* " karya Makoto Shinkai.

1.7 Landasan Teori

Dalam menunjang penelitian dibutuhkan pendekatan para ahli untuk dijadikan sebagai landasan teori, penulis ingin mengkaji *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* tersebut menggunakan teori pragmatik.

Teori pragmatik menurut Arfianti (2020) merupakan tuturan yang dilakukan oleh setiap manusia dengan menggunakan bahasa yang baik sehingga penutur dan lawan penutur membentuk suatu konteks pada saat manusia bertutur. Menurut Levinson mengemukakan bahwa pragmatik mengkaji tentang kemampuan pemakaian bahasa untuk mengaitkan kalimat-kalimat dengan konteks yang sesuai dengan kalimat tersebut.

1.8 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan Praktis kepada pembaca agar dapat memberikan pengetahuan mengenai *aizuchi*.

a. Manfaat Teoritis:

Melalui penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat bagi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami jenis dan fungsi *aizuchi* dan bagaimana cara menyampaikan umpan balik kepada lawan bicara saat menggunakan bahasa Jepang dengan memberikan contoh fungsi dan jenis *aizuchi* yang terdapat dalam anime “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai.

b. Manfaat Praktis:

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, diharapkan dapat lebih memperdalam pengetahuan dan pemahaman mengenai ungkapan *aizuchi* yang terdapat dalam anime *Tenki No Ko*.
2. Bagi pembelajar bahasa Jepang yang belum mengetahui atau mengerti tentang *aizuchi* diharapkan untuk dapat membantu jika ada kesulitan dalam memahami penggunaan *aizuchi*.

1.9 Metode Penelitian

Metode dan teknik penelitian adalah suatu hal yang berbeda. Metode dan Teknik penelitian dibutuhkan sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Menurut Sudaryono (2018:61) metodologi penelitian adalah ilmu yang mengkaji ketentuan atau aturan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.

1.9.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah cara-cara yang dapat digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penulis dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Karena untuk melakukan penelitian ini, penggunaan metode pengumpulan data sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang akurat

Pada pengumpulan data, penulis menggunakan teknik dokumentasi, analisis, catat data, dan pengamatan. Pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan data sekunder. Menurut Siregar (2017) dalam suatu penelitian pengumpulan data merupakan suatu langkah yang amat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

1.9.2 Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk menganalisis sumber data yang akan diteliti untuk mengetahui fungsi dan jenis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime "Tenki No Ko"* karya Makoto Shinkai. Pada bagian analisis, penulis mengelompokkan data berdasarkan fungsi dan jenis *aizuchi* yang terdapat dalam *anime "Tenki No Ko"* karya Makoto Shinkai.

Menurut Murti (2010) analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan kegiatan dari rancangan riset, bagian dari tinjauan pustaka, bagian dari pembentukan teori, bagian dari pengumpulan data, bagian dari pengurutan data, pengarsipan dan pembacaan data, dan bagian penulisan hasil penelitian.

1.9.3 Pengamatan

Menurut Setuyadi (2006) tujuan pengamatan adalah untuk menjelaskan situasi yang kita teliti, kegiatan-kegiatan yang terjadi, individu-individu yang terlibat dalam suatu kegiatan dan hubungan antar situasi, antar kegiatan dan antar individu. Pada

bagian ini penulis akan melakukan pengamatan dengan cara menonton *anime* “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai dengan cermat dan teliti sebagai bahan penelitian.

1.9.4 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2017) dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan foto-foto, film dokumenter data yang relevan penelitian. Dalam bidang ini dokumen dapat berupa catatan data mengenai *aizuchi* yang terdapat dalam *anime* “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai. Dari catatan tersebut dapat menganalisis dialog yang terdapat *aizuchi* dalam *anime* “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai.

1.9.5 Catat Data

Menurut Sudaryono (2017) catatan data akan mempermudah penulis dalam menganalisis data karena dalam mengolah data sering penulis harus membolak balik catatan berkali-kali. Pada bagian ini penulis akan melakukan pencatatan data dalam penelitian ini, dengan cara mencatat dialog yang berhubungan atau terdapat fungsi, jenis serta bentuk-bentuk *aizuchi* di dalamnya. Pencatatan data dilakukan dengan teliti dan mencatat setiap kalimat dan dialog yang terdapat di dalam *anime* “*Tenki No Ko*” karya Makoto Shinkai.

1.10 Sistematika Penulisan

Bedasarkan penjelasan di atas, sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Berisi landasan teori pragmatik yang mendukung pembahasan penelitian ini.

Bab III Analisis Data

Analisis *aizuchi* pada *anime Tenki No Ko* karya Makoto Shinkai. Berisi temuan dan bahasan yang menjawab pertanyaan penelitian yang dianalisis menggunakan teori yang sudah dibahas dalam bab II.

Bab IV Simpulan

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dari bab sebelumnya.

