

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi komunikasi sering terjadi dalam kehidupan masyarakat sampai sekarang. Untuk masyarakat dapat saling berkomunikasi menggunakan bahasa. Menurut Gorys & Keraf (1991), Bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, yang berupa lambang bunyi ujaran, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Dalam interaksi komunikasi antar dua orang pasti terdapat respon atau balasan yang diberikan oleh penerima informasi kepada pemberi informasi. Komunikasi ini disebut dengan **umpan balik** (Feedback). Umpan balik atau Feedback adalah informasi yang diterima sebagai bentuk respons terhadap pesan yang telah dikirimkan sebelumnya (Bonaraja Purba, Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar, 2020).

Umpan balik / Feedback terdapat dua macam, yaitu verbal dan non-verbal. Umpan balik verbal adalah sebuah komunikasi saat pemberi informasi menyampaikan informasi dan penerima informasi langsung membalasnya, sedangkan non-verbal adalah reaksi yang dilakukan oleh penerima informasi untuk membalas percakapan melalui gerak-gerik, ekspresi wajah, cara menatap, cara duduk, dan isyarat tangan.

Komunikasi umpan balik / Feedback ini terdapat dalam kehidupan bermasyarakat Jepang. Komunikasi umpan balik / feedback dalam budaya kehidupan masyarakat Jepang disebut dengan *aizuchi*. Budaya *Aizuchi* seringkali muncul dalam interaksi percakapan masyarakat Jepang.

Dalam etika komunikasi masyarakat Jepang, Budaya *Aizuchi* adalah etika komunikasi

yang berkaitan dengan respons penutur atau ekspresi yang muncul dari tuturan sebelumnya (Maynard, 1995:221). Budaya *Aizuchi* juga merupakan refleksi dari budaya Jepang yang sangat aktif dalam komunikasi.

Aizuchi juga sering muncul dan dapat didengar melalui drama Jepang dan anime. *Aizuchi* adalah ungkapan dalam Bahasa Jepang yang berfungsi untuk mengindikasikan bahwa lawan bicara memberikan perhatian atau memahami isi topik pembicaraan yang dikemukakan oleh pembicara.

Berikut ini contoh kecil dalam penggunaan *aizuchi* dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken* :

リムル : まあ待って、言いたい事は聞きたいことがあるだろうがその前に最後まで話を聞いてくれ。

しゅうな : はい。

Rimuru : Maa matte, iitai koto wa kikitai koto ga aru darou ga sono mae ni saigo made hanashi wo kiite kure.

Shuna : Hai.

Ungkapan はい (Hai) dalam dialog di atas merupakan *aizuchi* penanda *Aite no iken sansei ni suru baai* (persetujuan), karena dalam ungkapan ini digunakan saat menyatakan persetujuan atas pendapat dari pembicara.

Aizuchi dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken* sangat menarik untuk dipelajari, karena dalam anime ini beberapa jenis *aizuchi* sering terucap. Pada dasarnya, semua anime itu pasti memiliki *aizuchi* karena dalam percakapan yang dilakukan oleh 2 (dua) orang atau lebih pasti akan memiliki *aizuchi*.

Untuk keperluan penelitian ini, penulis mengambil data *aizuchi* yang terdapat dalam

anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II Episode 31 dan episode 32 saja.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian melalui Tugas Akhir dengan judul “Analisis Penggunaan dan Bentuk Aizuchi dalam Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II”.

1.2 Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah membaca beberapa karya ilmiah yang memiliki persamaan dan perbedaan yang akan dijelaskan sebagai berikut, yaitu :

1. Skripsi oleh Faisal Tanjung yang berjudul *Analisis Aizuchi ㄟㄟ dalam Film Flying Colors Karya Nobutaka Tsubota Tinjauan Pragmatik*, Fakultas Ilmu Budaya Unand, 2017. Pada penelitian skripsi ini terdapat persamaan topik yang dibahas, yaitu *Aizuchi*. Perbedaan, penelitian Faisal Tanjung memfokuskan kepada analisis *aizuchi ㄟㄟ* dan tinjauan pragmatiknya, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan pada analisis fungsi dan bentuk *aizuchi* yang muncul dalam anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II.
2. Skripsi oleh Arini Ambarwati yang berjudul *Aizuchi oleh Dansei dan Josei dalam anime Hyouka Episode 1-5 Karya Yasuhiro Takemoto*, Fakultas Ilmu Budaya Unbraw, 2014. Pada penelitian skripsi ini terdapat persamaan topik yang dibahas, yaitu *Aizuchi*. Perbedaan, penelitian ini memfokuskan kepada *aizuchi* yang muncul yang sering diucapkan oleh dansei dan josei, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan pada analisis fungsi dan bentuk *aizuchi* yang muncul dalam anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Aizuchi apa saja dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*.

2. Apa makna dan fungsi dari *aizuchi* yang terdapat dalam setiap percakapan.
3. Mengklasifikan kategori terhadap setiap *aizuchi* yang muncul.

1.4 Pembatasan Masalah

Aizuchi yang akan dianalisis akan diambil dari anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II* episode 31 dan 32 dan Batasan masalah skripsi ini adalah *aizuchi* yang terdapat dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*.

1.5 Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis *aizuchi* dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*?
2. Bagaimanakah makna dan fungsi *aizuchi* dalam anime *Tensei Shitara Slime Season II*?
3. Bagaimanakah pengklasifikasian kategori dari *aizuchi*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah :

1. Mengetahui *aizuchi* apa saja yang terdapat dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*.
2. Mengetahui makna dan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*.
3. Mengetahui pengklasifian kategori *aizuchi* yang ada di dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teori *aizuchi* yang dikemukakan oleh Saita Izumi. Menurut Saita Izumi, *aizuchi* adalah salah satu cara yang digunakan untuk meyakinkan lawan bicara akan suatu hal, dan meyakinkan lawan bicara bahwa kita aktif dan terlibat dalam sebuah percakapan atau diskusi. Agar percakapan yang kita ucapkan tidak terasa kaku, maka diperlukan *aizuchi* untuk menanggapi topik pembicaraan yang dikemukakan oleh pembicara. Yang berarti bahwa dalam percakapan bahasa Jepang, pendengar

sering memberi reaksi verbal singkat seperti はい」、「ええ」、「そう」、「うん」、「そうですか」 dan sebagainya.

2. Teori aizuchi yang dikemukakan oleh Horiguchi. Menurut Horiguchi, *aizuchi* adalah ekspresi atau ungkapan yang diungkapkan oleh lawan bicara untuk menanggapi informasi yang diungkapkan oleh pembicara pada saat pembicara sedang memakai haknya untuk berbicara. Di dalam teori ini juga, akan dijelaskan bentuk-bentuk aizuchi yang sering dipakai. Dari teori ini, penulis akan gunakan untuk mengetahui bentuk-bentuk dari aizuchi yang muncul dalam dialog.
3. Teori aizuchi yang dikemukakan oleh Kouyama, Menurut Kouyama, *aizuchi* adalah ungkapan yang sering digunakan dalam percakapan di kehidupan sehari-hari, dan digunakan untuk memberi kesan bahwa lawan bicara menanggapi atau menaruh perhatian terhadap topik yang sedang dibicarakan oleh pembicara.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu hal terpenting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tahap-tahap penelitian yang meliputi tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap perumusan hasil penelitian.

1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan dalam penyediaan data dengan cara peneliti melakukan penyimak penggunaan bahasa (Mahsun, 2005:90).

Metode yang digunakan peneliti adalah metode simak, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu, teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik simak bebas libat cakap adalah menyimak tanpa harus menjadi bagian dari peristiwa tindak tutur. Hal ini dilakukan menyimak tayangan, rekaman, baik lisan maupun non lisan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data berupa Anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*. Teknik catat dapat dilakukan dengan pencatatan pada kartu data yang segera dilanjutkan dengan klasifikasi (Sudaryanto, 1993:135). Peneliti melakukan pencatatan dengan mencatat kemunculan aizuchi dalam Anime *Tensei Shitara*

Slime Datta Ken Season II. Setelah itu mengklasifikasikannya beserta penggunaan dan maksud tuturannya.

1. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Moleong, 2006 (dalam Nurdin dan Hartati, 2019 : 75) menyebutkan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Tahap yang dilakukan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah:

1. Mengklasifikasikan data yang telah terkumpul sesuai aspek-aspek kebahasaan. Mengidentifikasi setiap aizuchi yang muncul. Meneliti kalimat aizuchi yang telah diidentifikasi.
2. Mengidentifikasi semua aizuchi yang muncul dalam percakapan film. Sehingga dapat diketahui ke dalam bentuk atau jenis aizuchi yang muncul dalam *Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*.

2. Metode Penyajian Hasil Analisis

Peneliti berusaha menyajikan data yang relevan dan dapat menghasilkan sebuah kesimpulan berdasarkan fenomena yang terjadi dalam objek penelitian. Yang akan disajikan menggunakan metode penyajian informal, perumusan hasil data dengan menggunakan kata-kata bisa (Sudaryanto, 2017 : 214).

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan agar pembaca dapat memahami atau setidaknya mengetahui bentuk dan fungsi penggunaan aizuchi
2. Manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dan sebagai acuan bagi penelitian yang berkaitan dengan tema ini dan juga dapat menjadi

pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkecimpung di bidang pendidikan dalam proses pembelajaran komunikasi Bahasa Jepang.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

- BAB I** Pendahuluan
Dalam bab ini, penulis membahas latar belakang dari alasan penulis ingin menulis tentang *aizuchi*, penelitian relevan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
- BAB II** *Anime Dan Aizuchi*
Dalam bab ini, penulis akan menjelaskan definisi tentang *aizuchi*, bentuk-bentuk dari *Aizuchi*, intonasi nada dari *aizuchi*, sinopsis anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*, definisi dari anime, dan menjabarkan genre-genre dari anime.
- BAB III** Analisis Penggunaan dan Bentuk *Aizuchi* Pada *Anime Tensei Shitara Slime Datta Ken Season II*
Dalam bab ini, penulis akan menjabarkan dari hasil analisis data *aizuchi* yang muncul dalam anime, menjelaskan bentuk dan penggunaan dari setiap *aizuchi* yang muncul, dan mengklasifikasikan kategori dari setiap *aizuchi* yang muncul dalam dialog.
- BAB IV** Simpulan dan Saran
Dalam bab ini, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan penulis dari seluruh analisis *aizuchi* yang telah dilakukan dan saran.