

BAB II

ANIME DAN AIZUCHI

2.1 Anime

2.1.1 Definisi Anime.

Anime merupakan singkatan yang digunakan masyarakat Jepang untuk seluruh bentuk animasi di dunia. Namun, seiring berkembangnya zaman Anime menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia untuk animasi buatan Jepang.

Seperti penjelasan dari John Allen (2015:5) mengatakan, Anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar melalui tangan (tradisional) atau berupa CG (Computer Generated).

Anime diproduksi pertama kali pada tahun 1917, pada masa itu anime masih sebatas film animasi pendek berdurasi dua hingga lima menit yang sebagian besar bercerita tentang kisah dongeng yang ada pada masa tersebut.

Anime terus berkembang dengan dipengaruhi oleh konteks sosial politik pada masanya. Berbagai Anime diproduksi, mulai dari Anime bertema propaganda perang seperti Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagle) yang menggelorakan semangat perang yang mengambil latar waktu saat Jepang menyerang Pearl Harbour pada tanggal 8 Desember 1941 (Watanabe, 2013, 104), hingga Anime yang merefleksikan harapan akan kebangkitan sains dan teknologi pascaperang, Tetsuwan Atomu (鉄腕アトム、 atau yang lebih dikenal di dunia internasional dengan sebutan "Astro Boy").

Anime Astro Boy ini menjadi serial TV Anime pertama di Jepang yang disiarkan pada tahun 1963-1966, serta merupakan salah satu Anime paling penting dalam studi perkembangan Anime di Jepang dan sekitarnya.

2.1.2 Jenis-jenis Anime

Jenis-jenis anime bisa dibagi dua menjadi, berdasarkan jenis produksi anime dan berdasarkan genre lengkap anime.

1. Berdasarkan Jenis Produksi

Ada tiga anime yang berdasarkan jenis produksi, yaitu :

1. *Movies*

Jenis ini umum hanya dijumpai pada teater dan cenderung mewakili anime dengan biaya produksi paling tinggi dan juga secara umum merupakan jenis dengan kualitas gambar paling bagus. Terkadang anime juga dijumpai di festival film atau festival animasi dan biasanya durasinya lebih pendek dan terkadang rendah biaya produksinya.

2. *OVA*

OVA atau sering disebut juga dengan Original Video Animation. OVA paling tidak berdurasi dua episode, dan paling banyak mencapai dua puluh episode. Kebanyakan OVA dirilis dalam bentuk video, tetapi juga dapat ditayangkan di televisi kabel atau televisi satelit. Sebagai aturan yang umum, OVA cenderung juga berkualitas gambar yang tinggi mendekati kualitas movie.

3. *TV Series*

Jenis ini sering disindikasikan dan ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas anime TV seri lebih rendah dari OVA dan Movie. Hal ini dikarenakan dana produksi diratakan agar episodanya menjadi banyak ketimbang difokuskan dalam satu film atau serial pendek.

Kebanyakan TV seri berdurasi 23 menit. Anime TV seri biasanya berjalan secara per musim atau season. Satu musim penuh dapat berisi sebanyak dua puluh enam episode atau dapat juga berisi tigabelas (13) episode.

2. Berdasarkan Genre

Salah satu hal yang membuat Anime sangat digemari atau menarik adalah keragaman dari genre sebuah Anime. Banyak Anime yang mempunyai banyak genre. Mayoritas dalam sebuah Anime biasanya terdapat 1-5 genre tergantung dari kebutuhan produksi itu sendiri dan cerita yang diinginkan oleh penulisnya.

1. *Action* (Aksi)

Berhubungan dengan aksi dan perkelahian, bisa menggunakan senjata atau tanpa senjata. Biasanya ditunjukkan dengan gerakan-gerakan setiap tokoh Anime pada alur cerita.

2. *Adventure* (Petualangan)

Menampilkan kisah perjalanan, petualangan dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi.

3. *Mecha*

Berhubungan dengan dunia robot atau tentang mesin.

4. *Drama*

Menampilkan kisah kehidupan yang situasi atau kondisinya secara kompleks, penuh emosional dan konflik batin.

5. *Fantasi*

Menceritakan kisah penuh imajinatif atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata.

6. *School*

Menceritakan kehidupan seputar sekolah dan alur cerita lebih sering terjadi di sekolah.

7. *Slice of life*

Kehidupan sehari-hari yang umumnya kita alami dan bisa di sebut dengan nilai kehidupan keseharian manusia.

8. *Science Fiction*

Menceritakan dunia di mana teknologi ilmu pengetahuan yang merajarela di dunia dan khususnya tentang teknologi masa depan.

9. *Sport*

Berhubungan dengan olahraga seperti Bola Voli, Renang, Bola Basket, dan sebagainya.

10. Musik

Memakai musik sebagai tema biasanya dimainkan oleh tokoh dalam bentuk solo, band, grup dance atau pertunjukan musikal.

11. *Romance*

Menceritakan kisah percintaan perempuan dan laki-laki yang sifatnya menjaga hubungan tersebut.

12. *Shoujo* 少女

Biasanya berhubungan dengan masalah percintaan atau pengembangan karakter dan ditunjukkan untuk perempuan berusia 10-18 tahun.

13. *Shounen* 少年

Biasanya memiliki ciri khas dengan cerita zero to hero atau dalam artian pada tokoh utama dari lemah menjadi kuat dan ditunjukkan untuk laki-laki berusia 10-18 tahun.

14. *Kids*

Anime dikhususkan untuk anak-anak saja tetapi tidak menuntut kemungkinan remajapun bisa.

15. *Comedy*

Anime dengan genre ini memiliki jalan cerita yang dapat membuat orang tertawa baik itu dari kelucuan tingkah karakter atau kelucuan dari cerita atau alur Anime tersebut.

16. *Supranatural*

Melibatkan kekuatan yang tidak dapat dijelaskan atau peristiwa yang menentang hukum ilmu pengetahuan manusia.

2.2 Sinopsis anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*

Anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken* adalah yang bergenre adventure dan isekai. Awal mula anime dimulai, seorang pria single yang berusia 37 tahun yang juga merupakan seorang pekerja kantoran biasa di sebuah perusahaan.

Ia tinggal di kota Tokyo dan menjalani kehidupan yang sangat monoton. Pada suatu hari, ia diajak makan siang oleh temannya yang juga merupakan juniornya di kantor, yang ingin mengatakan bahwa juniornya ini akan segera menikah dengan kekasihnya.

Pada saat mereka sedang berjalan menuju restoran, hal yang tidak terduga terjadi. Tiba-tiba saja muncul seorang pria tak dikenal muncul memegang pisau sambil berlari menuju juniornya dan kekasihnya. Melihat pria tak dikenal itu akan menusuk juniornya yang sedang melindungi kekasihnya, Mikami Satoru pun memasang punggungnya untuk melindungi juniornya tersebut.

Alhasil, Mikami Satoru lah yang mendapat tusukan tersebut. Ketika, Mikami Satoru mulai menyerah pada luka-lukanya, terdengar suara aneh yang bergema di benaknya, dan melafalkan banyak perintah yang tidak dimengerti oleh orang yang sekarat.

Ketika Mikami Satoru telah sadar kembali, ia telah bereinkarnasi menjadi sebuah slime di tempat yang tak ia kenal sama sekali. Ia juga menyadari bahwa reinkarnasi dirinya sekarang

mempunyai kemampuan yakni, melahap dan meniru penampilan dan mendapatkan kemampuan dari makhluk yang ia lahap.

Setelah menyusuri tempat ia bereinkarnasi, ia akhirnya bertemu seekor monster tingkat tinggi berupa naga yang telah disegel selama 300 tahun yang bernama Veldora. Akhirnya, naga bernama Veldora dan Satoru yang telah bereinkarnasi menjadi seorang slime bertukar cerita.

Bersimpati pada kesulitan yang dialami oleh Veldora, Satoru akhirnya berteman dengan Veldora dan berjanji akan membantunya untuk menghancurkan segel tempatnya dikurung. Sebagai imbalannya, Veldora memberikan kekuatan yang dimiliki kepada Satoru.

Sebelum Satoru dan Veldora berpisah, mereka saling memberikan nama baru kepada masing-masing, Satoru memberikan nama Tempest kepada Veldora dan Veldora memberikan nama “Rimuru” kepada Satoru. Sejak saat inilah, Satoru memakai nama “Rimuru” dan dimulailah petualangannya.

2.2.1 Karakter dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*

1. Rimuru Tempest, sebelumnya dikenal sebagai Satoru Mikami, dia adalah tokoh protagonis utama dalam anime *Tensei Shitara Slime Datta Ken*. Teman sekaligus partner dari True Dragon Veldora Tempest, Rimuru adalah pendiri dan Raja dari Federasi Jura Tempest di Hutan Jura. Dia adalah salah satu Raja Iblis dari Octagram. Dia tinggal di Kota Rimuru, yang merupakan Ibu kota Federasi Tempest Jura.



2. Veldora Tempest, teman pertama Rimuru / Satoru saat pertama kali bereinkarnasi. Veldora yang juga sering disebut sebagai Naga Badai Veldora merupakan salah satu dari lima naga sejati.



3. Rigurd, adalah Perdana Menteri Federasi Jura Tempest dan bawahan pertama bernama Rimuru Tempest. Dia awalnya adalah kepala desa dari Desa Goblin.



4. Rigur, adalah monster kedua yang diberi nama oleh Rimuru. Dia dinamai menurut mending kakak laki-lakinya yang terbunuh dalam pertempuran dengan Direwolves.



5. Gobta, adalah Hobgoblin yang termasuk dalam kelompok pertama yang diberi nama oleh Rimuru Tempest. Dia adalah salah satu siswa seni bela diri pertama Hakurou sejak yang terakhir berevolusi menjadi Kijin.



6. Ranga, adalah salah satu kelompok bawahan pertama yang diberi nama oleh Rimuru Tempest. Dia adalah bawahan Rimuru yang sangat penuh kasih dan setia, yang hampir selalu berada dalam bayang-bayang tuannya dan menyerap energinya

sampai dipanggil atau bila diperlukan. Dia adalah pemimpin dari Klan Serigala Tempest dan putra dari bos Direwolves sebelumnya.



7. Benimaru, adalah salah satu dari kelompok ketiga Monster bawahan yang diberi nama oleh Rimuru Tempest. Awalnya seorang Ogre, dia tidak yakin akan perbudakannya dan memintanya untuk sementara, tetapi setelah disebutkan namanya, dia berevolusi menjadi Kijin, segera menjadi bawahan Rimuru yang paling kuat untuk saat itu, dan memutuskan untuk melayaninya secara permanen.



8. Shuna, adalah salah satu dari kelompok bawahan ketiga yang diberi nama oleh Rimuru, yang mengubahnya dari Ogre menjadi Kijin. Dia awalnya adalah putri dari suku Ogre dan meskipun dia memiliki bakat untuk menggunakan Sihir, dia adalah seorang gadis yang terlindung, tetapi dengan cepat bergaul dengan para Goblin.



9. Shion, adalah demi human yang merupakan bagian dari kelompok bawahan ketiga yang diberi nama oleh Rimuru dan juga sekretaris dan pengawal nomor satu.



10. Milim Nava, adalah Raja Iblis kursi kedua dari Octagram. Dia adalah salah satu yang terkuat dan tertua di antara semua raja iblis lainnya, yang dikenal sebagai "Penghancur," raja iblis dengan tingkat ancaman "Bencana."



2.3 Aizuchi

2.3.1 Pengertian Aizuchi

Aizuchi adalah ungkapan yang sering digunakan dalam percakapan bahasa Jepang. Aizuchi digunakan oleh pembicara untuk menunjukkan bahwa pembicara tersebut menanggapi dan menaruh perhatian atau pemahaman terhadap topik pembicaraan yang dikeluarkan oleh lawan bicara.

Menurut Maynard (1995:221), mengungkapkan bahwa masyarakat Jepang merespon dua kali Lebih banyak dari orang Amerika bahkan orang asing, menjadi bukti bahwa budaya aizuchi sudah mendarahdaging dalam kegiatan komunikasi masyarakat Jepang. Orang Jepang menganggap reaksi pendek secara verbal selama lawan tutur berbicara merupakan hal yang wajar dan sangat diharapkan.

Aizuchi juga 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.

Oleh karena itu, saat bercakap-cakap dalam bahasa Jepang, lawan bicara sering memberikan reaksi singkat verbal seperti *hai*, *un*, *sou desu ka* dan lain sebagainya, dan reaksi verbal singkat itu bukanlah sebuah jawaban, melainkan aizuchi. Hal demikian, sesuai dalam kutipan berikut ini.

日本語の会話では、話の聞き手が「はい」や「うん」「そうですね」などという短い言葉を言ったりします。これは返事ではなく「相ずち」といわれる行動で、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。

Dalam percakapan bahasa Jepang, pendengar sering memberi reaksi verbal singkat seperti *hai*, *un*, *sou desu ka*, dan lain sebagainya. Reaksi verbal singkat tersebut bukanlah sebuah jawaban, melainkan aizuchi (back-channel behavior). Aizuchi sangat penting untuk mengisi ruang kosong saat melakukan percakapan dengan orang Jepang.

Penggunaan aizuchi yang salah dalam percakapan bahasa Jepang dapat menimbulkan kesalahpahaman tersendiri yang bisa membuat lawan bicara tersinggung.

Aizuchi juga termasuk hal kecil namun penting diperhatikan dalam mempelajari bahasa Jepang, terutama dalam ragam percakapan.

2.3.2 Bentuk-bentuk Aizuchi

Menurut Saita Izumi yang dipublikasikan melalui website Sal Tohoku, *aizuchi* mempunyai lima bentuk dasar, yakni sebagai berikut :

1. 新しい情報を受け入れる場合

Ketika mendapat informasi baru. Berikut ini adalah contoh *aizuchi* ketika mendapat informasi baru, yakni :

- はい
- はあ↗
- ええ↗
- そうですか↗

Untuk tingkat hubungan pertemanan, *aizuchi* yang bisa digunakan sebagai berikut :

- うん
- ふうん
- へえ
- そう↗
- そうなの
- そうなんだ。

2. 新しい情報を聞いて、驚いたり疑問に思ったりする場合

Ketika kita terkejut atau ragu-ragu terhadap informasi baru yang didengar. Berikut ini contoh *aizuchi* yang dapat dipergunakan ketika terkejut atau ragu-ragu atas informasi yang baru didengar adalah :

- はあ↗
- はい?↗

- ええ↗
- そうですか↗

Untuk tingkat hubungan pertemanan, *aizuchi* yang bisa digunakan sebagai berikut :

- ええ↗
- そう↗
- そうなの↗
- ほんとう↗
- うそ↘

3. 相手の意見に賛成する場合

Ketika setuju dengan lawan Bicara. Berikut ini contoh *aizuchi* yang dapat dipergunakan ketika menyetujui pendapat atau informasi yang baru didengar adalah:

- はい
- ええ
- そうですね

Untuk tingkat hubungan pertemanan, *aizuchi* yang bisa digunakan sebagai berikut :

- うん
- うんうん
- そう
- そうそう
- そうだね
- そうなんだよ
- ほんとほんと

4. 相手の意見に反対する場合

Ketika tidak setuju dengan lawan bicara. Berikut ini contoh *aizuchi* yang dapat dipergunakan ketika menyangkal atau tidak setuju terhadap pendapat atau informasi dari pembicara adalah:

- そうですか↗
- ほんとうですか↗
- 違いますよ
- いいえ
- 違います
- いえいえ

Untuk tingkat hubungan pertemanan, *aizuchi* yang dapat digunakan sebagai berikut :

- ええ↗
- そう↗
- そうかなあ
- うそ↘
- ほんとうに↗
- いやあ
- いやいや
- 違うよ 違う
- 違うそうじゃない
- そうじゃない

5. ほめられて謙遜する場合

Saat memberikan reaksi pujian dan rendah hati. Berikut ini contoh *aizuchi* yang dapat dipergunakan ketika memberikan reaksi pujian atau ungkapan rendah hati, adalah:

- いえいえ

- とんでもない
- いえ
- 全然 まだまだです
- そんなことはありません
- それほどでもありません

Untuk tingkat hubungan pertemanan, *aizuchi* yang dapat digunakan sebagai berikut :

- ううん
- いやいや
- とんでもない
- そんなことないよ
- 全然だめ。

Sedangkan, menurut Horiguchi, terdapat banyak sekali bentuk *aizuchi* yang digunakan untuk merespons disaat sedang melakukan percakapan. Berikut ini adalah bentuk-bentuk *aizuchinya* :

1. *Aizuchishi* (あいずち詩)

Bentuk *aizuchi* ini biasanya dilontarkan oleh lawan bicara pada saat pembicara masih belum menyelesaikan ucapan atau kalimatnya. Penggunaan *aizuchishi* dalam percakapan memiliki makna bahwa lawan bicara memahami tuturan dari pembicara atau bahkan lawan bicara kurang tertarik atas ujaran pembicara. Kosakata *aizuchi* ini terdapat empat macam bentuk yang berlatarkan *aizuchi* yang paling muncul dan sering digunakan, yaitu sebagai berikut :

- *Tandokukei* (tunggal),

はい、ええ、うん、ああ、へえ、おお、わあ、そう、ね、そっか、そうなん、、そうなんや、なるほど。

(Hai, ee, un, aa, hee, oo, waa, sou, ne, sokka, sounan, sounanya, naruhodo).

- *Kurikaeshikei* (Pengulangan bentuk tunggal).
うんうん、うんうんうん、そっかそっか、そうそう。
(un un, un un un, sokka sokka, sou sou).
- *Fukugoukei* (Campuran beberapa bentuk tunggal).
あうん、あへえ、あそっか、あそうやんね、ああそうなん、
ああなるほど、うんそう、へえそう、へえそうか、へえそう
なん。
(a un, a hee, a sokka, a souyan ne, aa sounan, aa naruhodo, un sou,
hee sou, hee souka, hee sounan).
- *Fukugoukurikaeshikei* (Campuran bentuk tunggal yang diulang)
ああうんうん、うんうんそうそう。
(aa un un, un un sou sou).

2. *Kurikaeshi* (繰り返し)

Bentuk *aizuchi* ini biasanya digunakan saat pendengar mengulangi sebagian tuturan atau keseluruhan tuturan dari pembicara yang baru saja didengar. Bentuk pengulangan ini secara utuh adalah pernyataan sebelumnya terbatas pada pernyataan pendek. Pernyataan pendek ini diulang secara lengkap oleh pendengar dan umumnya kurang dari tiga kata.

Contoh :

A : 赤くでるやっと
Keluar merah-merah.

B : 赤くでるやっと。

Keluar merah-merah ya.

3. *Iikae* (言い換え)

Iikae merupakan kata pengganti digunakan saat pendengar dengan mengubah bentuk tuturan pembicara menjadi bentuk tuturan yang mudah dipahami dan menjadi lebih singkat.

Contoh :

A : 同じ年に入ったんですけど
Masuk di tahun sama.

B : 同期生。

Satu angkatan.

4. *Sonota* (その他)

Bentuk ini memiliki arti “lainnya” yang dimaksud yaitu pengecualian dari beberapa bentuk *aizuchi* yang berbentuk bahasa tubuh, *aizuchi* tersebut juga sering digunakan pada saat terjadinya percakapan.

Dan terakhir, menurut Kouyama, bentuk-bentuk *aizuchi* yang sering digunakan di dalam percakapan kehidupan sehari-hari, yaitu sebagai berikut :

1. うなずき (*Unazuki*)

Digunakan saat lawan bicara mempunyai pengertian atau pendapat yang sama dengan pemikiran pembicara. *Aizuchi* termasuk dalam bentuk *unazuki* adalah :

- ああ、やっぱり
- そうでしょうね

2. 驚き (*Odoroki*)

a. 驚きに思ったときや驚いたとき。

Digunakan ketika lawan bicara terkejut terhadap topik yang dikemukakan oleh pembicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- おや
- あら
- まあ

b. 驚きを誇張する表現。

Digunakan lawan bicara untuk mengekspresikan keterkejutan secara berlebihan terhadap topik pembicaraan yang dikemukakan oleh lawan bicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- あら大変
- まあ大変

c. 驚きと困惑のニュアンスが混じった相づちです。

Digunakan lawan bicara untuk mengungkapkan keterkejutan sekaligus kebingungan. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- いやいや
- あらあら

3. 喜怒哀楽 (*Kido Airaku*)

Digunakan untuk mengekspresikan emosi manusiawi lawan bicara terhadap topik yang dikemukakan pembicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam bentuk *kido airaku* adalah:

- よかったですね
- がっかりですね

4. 関心を示す (*Kanshin wo shimesu*)

Digunakan pada saat lawan bicara mempunyai ketertarikan terhadap topik yang dikemukakan pembicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam bentuk *kanshin wo shimesu* adalah:

- なるほど。それからどうしました。
- ほう

5. 了解 (*Ryokai*)

Digunakan pada saat telah menanyakan urusan atau keperluan dan menunjukkan pengertian. *Aizuchi* yang termasuk dalam bentuk *ryokai* adalah:

- 分かりました

- 承りました
- かしこまりました

6. 同意 (*Doui*)

a. ていねいな同意の仕方

Digunakan pada saat lawan bicara hendak menyatakan persetujuan dengan sopan. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- 異存はございません

b. 相手の意見を無条件に受け入れるときの表現。

Digunakan untuk mengekspresikan ketika menyetujui pendapat pembicara tanpa syarat. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- まったくおっしゃるとおりです

c. 強い同意を表したいとおきに用います。

Digunakan ketika lawan bicara hendak mengungkapkan persetujuan pendapat dengan pembicara, secara kuat. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori ini adalah :

- それはもちろん
- 当然のことです

7. 情報 (*Jyohou*)

Digunakan ketika menerima secara keseluruhan bantahan atau pendapat dan lain sebagainya dari lawan bicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam kategori *Jyohou* adalah :

- “お怒りはごもつとです “ ” おしゃることはごもつとです “ ” といった使い方をします “。

(Tadashii Nihongo Jiten, hal, 75).

2.3.3 Intonasi nada Aizuchi

Ketika dalam percakapan yang menggunakan aizuchi, intonasi nada bicara mempunyai unsur penting dengan penggunaan kata-kata dan pemilihan waktunya. Kebanyakan aizuchi diucapkan dengan intonasi nada yang menurun, akan tetapi ada pula situasi dimana digunakan *aizuchi* dengan intonasi naik.

Menurut Saita Izumi (2003) yang dipublikasikan melalui website Sal Tohoku, terdapat tiga jenis bentuk keadaan penggunaan *aizuchi* dengan intonasi naik, yaitu sebagai berikut :

1. Menetapkan kata yang tidak jelas atau tidak familiar dalam ucapan pembicara.

Ketika pendengar atau lawan bicara tidak mendengarkan atau tidak memahami dengan jelas apa yang dikatakan pembicara, maka ulanglah kalimat tersebut dengan intonasi naik. Berikut adalah contoh percakapannya :

女 : えんどうくん

男 : うん

女 : 明日飲み会あるよね

男 : うん、かんげいかいでしょう？

女 : うん、集合場所はどこだったっけ？

男 : あ、集合場所はねえ、あそこの病院あるよね？

女 : えっ？

男 : あの大学病院

女 : あ、はいはい

男 : そこのむかひのマックの前

女 : マック?↗

男 : うんとねー、マクドナルド

女 : あー、マクドナルドね

男 : うん、そこの前で待ち合わせ

女 : はい

男 : あ、時間わかるかな？

女 : ううん
男 : 時間は8時
女 : 8時?↗
男 : うん

2. Mengekspresikan keterkejutan lawan bicara terhadap informasi yang diberikan pembicara yang tidak sesuai dengan ekspektasi lawan bicara.

Ketika apa yang diucapkan lawan bicara berbeda dengan pemikiran diri sendiri, maka diucapkan 「そうですか」, dengan intonasi yang meningkat. Berikut adalah contoh percakapannya :

女 : そういえばさあ、最近あみールさん見ないよねえ
男 : そうですか?↗ 毎日学校来てますよ
女 : えっ、そうなの
男 : ええ

3. Mengekspresikan rasa terimakasih dengan rendah hati saat pendengar atau lawan bicara memuji lawan bicara.

Ketika mendapat pujian, orang Jepang sering juga mengucapkan 「そうですか」 dengan intonasi yang meningkat. Hal tersebut merupakan ungkapan rendah hati berdasarkan ekspresi perasaan di luar dugaan. Berikut ini adalah contoh dari percakapannya :

笹原君 : おはようございます
助手 : ああ、笹原君
笹原君 : はい
助手 : こないだのレポートねえ、よく出来たよ。
笹原君 : あ、そうですか?↗。ありがとうございます
助手 : うん、それからも頑張って
笹原君 : はい。

Saat mengucapkan そうですか dengan intonasi yang menurun, pastikan intonasi yang dikeluarkan benar-benar rendah. Pengucapan dengan intonasi yang naik dapat membuat kesan bahwa pendengar tidak tertarik mendengarkan topik yang diutarakan oleh pembicara.

