

**ANALISIS *AIZUCHI* PADA ANIME *DO IT YOURSELF*
KARYA KOYUBITO BERU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh :

SHERLI OKTAVIA

19180070/2019

Dosen Pembimbing :

Nova Yulia, S. Hum., M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN SKRIPSI

ANALISI AIZUCHI PADA ANIME *DO IT YOURSELF*

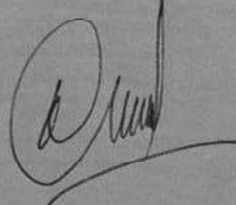
KARYA KOYUBITO BERU

Nama : Sherli Oktavia
NIM : 19180070
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, November 2023

Disetujui oleh,

Pembimbing

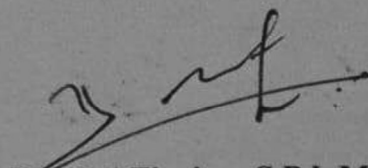


Nova Yulia, S.Hum., M.Pd
NIP. 198407312009122009

Mengetahui,

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197707202002122002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

ANALISIS *AIZUCHI* PADA ANIME *DO IT YOURSELF* KARYA KOYUBITO BERU

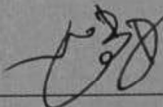
Nama : Sherli Oktavia
NIM : 19180070
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

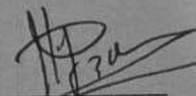
Padang, November 2023

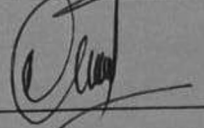
Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Maulluddul Haq, S.Hum, M.Arts
2. Sekretaris : Damai Yani, S.Hum., M.Hum
3. Anggota : Nova Yulia, S.Hum., M.Pd









SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherli Oktavia
NIM/TM : 19180070 / 2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Analisis Aizuchi Pada Anime Do It Yourself Karya Koyubito Beru* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP.197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Sherli Oktavia
NIM. 19180070

Abstrak

Oktavia. 2023. “Analisis *Aizuchi* Pada Anime *Do It Yourself* Karya Koyubito Beru”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Aizuchi merupakan respon pendek atau ekspresi dalam bahasa Jepang untuk menanggapi ujaran penutur saat komunikasi sedang berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *aizuchi* berupa bentuk dan fungsi *aizuchi* sesuai dengan konteks penggunaan yang tepat. Penelitian ini menggunakan kajian pragmatik dengan sumber data berupa tayangan anime yang berjudul *Do It Yourself* karya Koyubito Beru. Teori yang digunakan dalam menganalisis fungsi *aizuchi* yaitu teori Horiguchi dan bentuk *aizuchi* yaitu teori Sakamoto. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori Dell Hymes untuk menganalisis konteks tutur berdasarkan peristiwa tutur yang terjadi pada anime *Do It Yourself* sebagai sumber data penelitian ini. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Hasil data keseluruhan pada penelitian ini di temukan 45 data yaitu fungsi *kiiteiru to iu shingou* dengan bentuk *aizuchi* golongan *shuujoshi* 1 data, *outoshi* 17 data, *keiyoshi* 5 data dan *doushi* 1 data. *Rikai shiteiru shingou* dengan bentuk *aizuchi* golongan *soukei* 5 data, *fukushi* 4 data dan *doushi* 1 data. *Doui no shingou* dengan bentuk *aizuchi* golongan *soukei* 4 data dan *keiyoshi* 1 data. *Hitei no shingou* dengan bentuk *aizuchi* golongan *outoshi* 2 data dan *doushi* 2 data. Lalu, *kanjou no hyoushutsu* dengan bentuk *aizuchi* golongan *shuujoshi* 1 data dan *fukushi* 1 data.

Kata kunci: *Aizuchi*, Analisis *Aizuchi*, Konteks Tutur, Anime.

Abstract

Oktavia. 2023. “Analisis *Aizuchi* Pada Anime *Do It Yourself* Karya Koyubito Beru”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Aizuchi is a short response or expression in Japanese to respond to the speaker's utterance during communication. This research aims to describe the use of aizuchi in the form and function of aizuchi in accordance with the proper context of use. This research uses pragmatics studies with data sources in the form of an anime show entitled *Do It Yourself* by Koyubito Beru. The theory used in analyzing aizuchi function is Horiguchi's theory and aizuchi form is Sakamoto's theory. In addition, this research also uses Dell Hymes' theory to analyze the speech context based on speech events that occur in the *Do It Yourself* anime as the data source of this research. The method used is qualitative descriptive. The results of the overall data in this study found 45 data, namely the function of *kiiteiru* to *iu shingou* with the form of aizuchi class *shuujoshi* 1 data, *outoshi* 17 data, *keiyoushi* 5 data and *doushi* 1 data. *Rikai shiteiru shingou* with aizuchi forms of *soukei* group 5 data, *fukushi* 4 data and *doushi* 1 data. *Doui no shingou* with aizuchi form of *soukei* group 4 data and *keiyoshi* 1 data. *Hitei no shingou* with aizuchi form of *outoshi* group 2 data and *doushi* 2 data. Then, *kanjou no hyoushutsu* with aizuchi form of *shuujoshi* group 1 data and *fukushi* 1 data.

Keywords: Aizuchi, Aizuchi Analysis, Speech Context, Anime.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat hidayah kekuatan dan kemudahan. Sholawat beriringan salam penulis do,akan kepada Allah agar disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat pertolonganya-Nya penulis telah menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Analisi Aizuchi dalam Anime *Do It Yourself* karya Koyubito Beru”. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Nova Yulia, S.Hum., M.Pd sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Maulluddul Haq, S.Hum, M.Hum. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Damai Yani, S.Hum, M.Hum sebagai dosen penguji yang telah memebrikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rita Arni, S.Hum., M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik yang memberikan saran untuk mencari masalah untuk mengangkat judul penelitian.
5. Ibu Dr. Yuli Tiarina, S.Pd.,M.Pd sebagai Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris.
6. Bapak dan Ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
7. Dosen-dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Kepada kedua orang tua tercinta Ayah (Hendri) dan Ibu (Marsusi) yang telah mendoakan dan selalu mendukung serta memberikan perhatian kepada penulis.
9. Adik-adikku tersayang Hesti, Indah, Afifa, dan Fadhil yang selalu menghadirkan canda dan tawa dalam suasana rumah.
10. Vianda dan Rina sebagai sahabat terbaik yang selalu mendukung dan memberikan saran terbaik kepada penulis dalam mengambil keputusan.
11. Chintia dan Friska sebagai sahabat yang selalu mendukung dan menginspirasi penulis dalam pendidikan.

12. Fenny teman seperjuangan yang selalu ada dan juga Lisa yang selalu *stanbay* membantu penulis untuk keperluan sidang skripsi.
13. Khusnul dan Novi teman suka cita yang selalu bersama penulis selama magang di Jepang.
14. *Saikyonasuke* dan seluruh keluarga besar yang ada di dalam Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNP.
15. Kubangan Angkatan 27 KSR PMI UNP yang juga memberikan dukungan kepada penulis.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak dan Ibu serta mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Pragmatik.....	11
2. Tindak Tutur.....	12
3. Konteks Tutur.....	13
4. <i>Aizuchi</i>	17
5. Bentuk-bentuk <i>aizuchi</i>	18
6. Fungsi <i>Aizuchi</i>	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Data dan Sumber Data.....	28
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Keabsahan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Data.....	35
B. Analisis Data.....	50
C. Pembahasan.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Inventaris Data <i>Aizuchi</i> Dalam Anime <i>Do It Yourself</i> Karya Koyubito Beru	30
Tabel 2 Klasifikasi Analisis Bentuk Bentuk Dan Fungsi <i>Aizuchi</i> Dalam Anime <i>Do It Yourself</i> Karya Koyubito Beru.....	32
Tabel 3 Deskripsi Data <i>Aizuchi</i> Dalam Anime <i>Do It Yourself</i> Karya Koyubito Beru	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	27
---	-----------

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan sebuah sistem yang bersifat universal untuk digunakan penutur bahasa di seluruh penjuru dunia sebagai media untuk mengidentifikasi diri, berinteraksi dan bekerja sama. Bahasa sebagai media komunikasi diwujudkan dalam kegiatan menyampaikan pesan, di mana bahasa perlu digunakan secara baik dan tepat. Namun sebuah komunikasi tidak selalu berjalan dengan lancar, terkadang terdapat bermacam kendala sehingga menimbulkan masalah seperti kesalahpahaman karena maksud tuturan yang disampaikan oleh penutur tidak dianggapi baik oleh lawan tutur. Menurut Yulia (2010: 37-43) Penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi bisa dilakukan secara lisan maupun tulisan, tergantung pada situasi dan kondisi yang dibutuhkan.

Menurut Kridalaksana (2001:128) ilmu yang mempelajari tentang kebahasaan disebut sebagai kajian linguistik. Linguistik sendiri memiliki berbagai macam kajian yang salah satunya di sebut kajian pragmatik. Pragmatik cabang ilmu bahasa yang mempelajari tentang bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi dalam situasi tertentu dan makna yang terikat dengan konteks atau mengkaji maksud yang disampaikan penutur.

Untuk mempertahankan komunikasi berjalan dengan baik yaitu salah satunya dengan mematuhi prinsip kerjasama dalam kajian pragmatik yang berfokus pada komunikasi antara penutur dan lawan tutur yang saling menanggapi antara satu sama lain dengan tanggapan yang tepat, jelas dan mudah dipahami. Respon atau

tanggapan yang tepat merupakan sebuah bentuk prinsip kerjasama. Menurut McQuail (dalam Hafsy, 2022:1) tanggapan merupakan suatu proses yang dialami oleh makhluk hidup berupa penerimaan atau penolakan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor didalamnya.

Setiap bahasa memiliki keunikan masing-masing yang berasal dari berbagai negara di dunia, bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri. Dalam komunikasi berbahasa Jepang ada sebuah kebiasaan dalam menanggapi ujaran penutur yang disebut dengan *aizuchi*. Menurut Horiguchi (dalam Otsuka 2005:48) *aizuchi* adalah umpan balik berupa respon yang berbentuk ungkapan oleh masyarakat Jepang pada umumnya sebagai timpalan yang terjadi antara penutur dan lawan tutur. *Aizuchi* merupakan salah satu cara merespon yang unik dan umum digunakan oleh masyarakat Jepang. Ujaran ini digunakan untuk merespon bahwa lawan tutur memperhatikan penutur. *Aizuchi* juga memiliki berbagai fungsi seperti menyatakan setuju, menyatakan paham, mengkonfirmasi dan menunjukkan perasaan.

Aizuchi suatu hal yang sangat penting bagi masyarakat Jepang. Orang Jepang menganggap reaksi pendek secara verbal selama lawan tutur berbicara merupakan hal yang wajar dan sangat diharapkan. Menurut Edizal (2001:1-2) tanpa diselingi dengan *aizuchi* orang Jepang akan merasa gelisah dan menganggap tuturannya tidak dapat dipahami oleh lawan tutur sehingga ia akan mengulangi tuturannya sekali lagi. *Aizuchi* juga merupakan bentuk ekspresi yang diucapkan saat berlangsungnya percakapan. Itu sebabnya *aizuchi* menjadi aspek penting saat berkomunikasi dalam bahasa Jepang.

Menurut Chaer dan Leonie (dalam Putri, 2022:26) semua sistem komunikasi yang digunakan manusia adalah bagian dari kebudayaan. Kebudayaan adalah suatu hal yang sangat melekat dalam kehidupan manusia, termasuk aturan, kebiasaan, tradisi, dan juga alat interaksi atau komunikasi. Mayumi Kubota (2001:116-117) mengatakan *aizuchi* sudah menjadi kebiasaan masyarakat Jepang. Oleh karena itu, baik itu penutur maupun lawan tutur akan sangat mengharapkan adanya lontaran *aizuchi* di sela-sela pembicaraan sedang berlangsung. *Aizuchi* yang diberikan dapat berupa respon pendek.

Berbeda dengan kebiasaan komunikasi pada masyarakat Indonesia jika lawan bicaranya sering kali menyela pembicaraan ketika komunikasi sedang berlangsung. Hal ini akan dianggap kurang sopan dan merasa kurang nyaman. Berbanding terbalik dengan kebiasaan masyarakat Jepang. Ketika penutur berkomunikasi, maka lawan tutur harus merespon atau melontarkan *aizuchi* karena jika tidak merespon ketika orang Jepang sedang berbicara, orang Jepang akan menganggap bahwa lawan bicaranya itu tidak mendengarkan pembicaraan atau tidak tertarik pada apa yang sedang dibicarakannya. Akan terlihat kurang sopan dan bisa dicap tidak menghargai. *Aizuchi* berperan sebagai respon dari pendengar pada tuturan yang sedang berlangsung dari pembicara yang dimana lontaran dari pendengar dapat menjadi lacar dalam sebuah komunikasi masyarakat Jepang. Dengan budaya yang seperti ini akan mempunyai nilai yang baik dan harmonis di dalam berkomunikasi.

Bagi pemelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam menggunakan *aizuchi* suatu hal yang wajar. Perihal ini disebabkan oleh salah satu kendala seperti perbedaan budaya. Namun untuk membuat komunikasi yang baik

diperlukan respon yang baik dan natural sehingga kerjasama dapat berjalan dengan semestinya. Penggunaan *aizuchi* yang tepat pada percakapan akan membuat percakapan semakin lancar dan terasa lebih natural dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang. Sehingga dengan memahami penggunaan *aizuchi* yang benar dapat membuat komunikasi berjalan lebih baik, khususnya bagi pembicara.

Aizuchi juga sering muncul pada serial anime dan drama Jepang. *Aizuchi* adalah ungkapan dalam bahasa Jepang yang berfungsi untuk mengindikasikan bahwa lawan bicara memerikan perhatian atau memahami isi topik pembicaraan yang dikemukakan oleh pembicara.

Berikut ini contoh penggunaan *aizuchi* dalam anime *Do It Yourself*:

Miku : んらんらきたでしょう。どうだったの？

Renraku kita deshou. doudatta?

Pemberitahuannya sudah sampai kan, jadi bagaimana?

Serufu : あー。きたよ、プリンは？

Aa. Kitayo, Purin wa?

Yah, sudah sampai kok. Purin sendiri bagaimana?

(*Do It Yourself* episode 01, 01:15)

Berdasarkan contoh dialog di atas jika dianalisis menggunakan teori yang dituliskan Dell Hymes (dalam Baifar, 2022:10) maka untuk menemukan penggunaan *aizuchi* dengan melihat konteks tutur yang tepat dapat di analisis sebagai berikut :

(S) Tuturan terjadi antara jendela kamar Serufu dan Purin pada pagi hari saat lawan tutur mendengarkan penutur dengan menlontarkan *あー* sebagai respon. (P) Miku sebagai penutur dan Serufu sebagai lawan tutur. (E) Meminta konfirmasi dari lawan tutur dengan tujuan bahwa dia sudah menerima informasi terkait kelulusan masuk sekolah yang pengumumannya telah keluar. (A) Bentuk panggilan yang digunakan untuk meminta perhatian dari lawan tutur. (K) Ekspresi penutur ketika menerima informasi dari lawan tutur adalah ekspresi terkejut. (I) Bahasa yang digunakan secara lisan. (N) Dituturkan dengan perasaan biasa. (G) Berupa dialog. Berdasarkan konteks tutur pada contoh dialog di atas terdapat *aizuchi あー* yang termasuk fungsi *aizuchi* golongan *kiiteiru to iu shingou* dengan bentuk *aizuchi* golongan *aizuchi shi* bagian *outoushi*.

Pada penelitian ini penulis mengambil data *aizuchi* yang terdapat dalam sebuah anime yang berjudul *Do It Yourself* karya Koyubito Beru yang berjumlah 12 episode. Anime *Do It Yourself* adalah sebuah anime yang diadaptasi dari komik Jepang Karya Koyubito Beru. Alasan penulis memilih anime sebagai sumber data karena anime memiliki bahasa yang lebih sederhana dan begitu populer bagi kalangan pembelajar bahasa Jepang dibandingkan film atau drama dan sebagainya. Hal di atas, sejalan dengan Aghnia (2012:1) menyebutkan bahwa anime adalah sebuah tontonan yang digemari banyak anak-anak hingga orang dewasa. Anime ini memiliki genre *slice of life* yang menceritakan sekelompok gadis SMA dalam sebuah klub yang bernama DIY (*Do It Yourself*). Para gadis yang bergabung pada klub DIY tersebut mengerjakan proyek DIY dan berjuang serta gagal bersama-sama. Namun, mereka tidak menyerah dan tetap menyelesaikan proyek sampai akhir. Kisah anime ini memang lebih berfokus pada

tokoh yang mengerjakan proyek itu sendiri, baik itu proyek yang sederhana hingga proyek sangat besar. Anime ini menarik karena kejadiannya berada di masa depan atau setidaknya dalam realitas alternatif dari kehidupan kita sendiri umumnya. Selain itu, anime ini dapat mengajarkan pentingnya sebuah kerja sama dalam melakukan suatu pekerjaan agar bisa menjadi sempurna untuk melengkapi setiap kekurangan yang ada dalam sebuah tim. Penulis memilih anime *Do It Yourself* dibandingkan anime lainnya yaitu karena banyak ditemukan penggunaan *aizuchi* pada anime *Do It Yourself* ini. Dengan harapan, bahwa hasil penelitian ini dapat membantu pemelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan *aizuchi* pada saat berkomunikasi dan meminimalisir kesalahpahaman saat berkomunikasi secara lisan maupun tulisan menggunakan bahasa Jepang dengan penutur asli orang Jepang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu bentuk dan fungsi penggunaan *aizuchi* yang belum diketahui oleh pemelajar bahasa Jepang saat berkomunikasi dengan penutur asli orang Jepang.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian ini yaitu penggunaan *aizuchi* yang difokuskan pada analisis bentuk dan fungsi *aizuchi* dengan menggunakan perpaduan dua teori Sakamoto dan Horiguchi pada anime *Do It Yourself* karya Koyubito Beru dari episode 1 sampai 12.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apa saja bentuk *aizuchi* yang terdapat dalam anime *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12?
2. Apa saja fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam anime *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan bentuk *aizuchi* dalam anime *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12.
2. Mendeskripsikan fungsi *aizuchi* dalam anime *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan kajian mengenai *aizuchi* untuk memperoleh informasi terkait bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam berkomunikasi dengan bahasa Jepang.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis terkait *aizuchi*, serta memperkaya pemahaman penulis ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang secara langsung ke penutur aslinya dan dapat juga menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi pemelajar bahasa Jepang

Penelitian ini dapat dijadikan sumber belajar tentang *aizuchi* yang merupakan budaya komunikasi orang Jepang.

c. Bagi pengajar bahasa Jepang

Menjadi tambahan referensi dalam mengajarkan materi mengenai budaya komunikasi orang Jepang khususnya *aizuchi* pada saat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang.

d. Bagi peneliti lain

Peneliti lain juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mencari informasi tentang bentuk dan fungsi penggunaan *aizuchi* dalam berkomunikasi dengan orang Jepang.

G. Definisi Istilah

1. *Aizuchi*

Aizuchi adalah tanggapan atau sisipan yang dilakukan di tengah pembicaraan lawan bicara. Kata *aizuchi* sendiri berasal dari kata "*ai*" (bersama-sama, saling) dan "*tsuchi*" (memukul, menempa) yang dapat diartikan sebagai memukul atau menempa bergantian. Menurut Edizal (dalam Tresnasari, 2019:8) kata *aizuchi* diibaratkan seperti dua orang tukang besi membentuk sebilah pedang samurai dengan menempa atau

memukul besi panas membara berulang kali secara bergantian sehingga melahirkan irama yang khas dan enak didengar.

Aizuchi merupakan ungkapan yang digunakan dalam percakapan sehari-hari bahasa Jepang. *Aizuchi* digunakan oleh penutur untuk menunjukkan bahwa lawan tutur tersebut menanggapi dan menaruh perhatian atau pemahaman terhadap topik pembicaraan yang dikeluarkan oleh penutur. *Aizuchi* yang diambil dalam penelitian ini yaitu *aizuchi* yang terdapat pada anime *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12.

2. *Anime*

Anime berasal dari kata アニメーション (*animeshon*) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *animation*. Meski begitu, dalam penggunaan sehari-hari di luar Jepang, kata anime hanya merujuk kepada animasi kartun buatan Jepang saja.

Anime di produksi 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. Seiring dengan perkembangan zaman, anime juga ikut berkembang. Perkembangan teknologi yang memengaruhi animasi barat juga terlihat di anime. Diantaranya adalah perubahan animasi hitam-putih menjadi animasi berwarna, penggunaan CGI (*computer graphic imaging*), dan keberadaan lagu-lagu *soundtrack*. Sekarang anime menjadi sangat populer di Indonesia yang menjadi bahan tontonan dalam berbagai genre yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Pada penelitian ini penulis

akan meneliti penggunaan *aizuchi* pada sebuah anime yang berjudul *Do It Yourself* karya Koyobito Beru episode 1 sampai 12 sebagai sumber data.

3. DIY (*Do It Yourself*)

Pada penelitian ini peneliti mengambil sumber data yang berasal dari anime yang berjudul *Do It Yourself* karya Koyobito Beru yang berjumlah 12 episode. Anime *Do It Yourself* diambil dari istilah kata dari nama tokoh utama dari anime ini sendiri yaitu Yua Serufu (yoo-ah-se-re-foo), arti dari *Do It Yourself* sendiri adalah “Lakukan sendiri”. Sesuai judul, anime ini lebih menonjolkan peran dari tokoh utamanya yaitu Yua Serufu. Serufu merupakan seorang gadis SMA yang selalu riang dalam menjalankan kesehariannya, tapi ia memiliki sifat ceroboh yang membuat dia sering melukai dirinya sendiri. Anime ini produksi oleh Pine Jam dan disutradarai oleh Kanuhiro Yoneda.