

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Wacana

Linguistik memiliki tataran bahasa yang lebih luas dari kalimat (rentetan kalimat-paragraf) yang disebut wacana. Wacana memuat rentetan kalimat yang menghubungkan proposisi satu dengan proposisi lainnya untuk membentuk satu kesatuan informasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, hal. 1265), "Wacana merupakan komunikasi verbal atau keseluruhan tutur yang merupakan suatu kesatuan, satuan bahasa terlengkap yang direalisasikan dalam bentuk karangan atau laporan utuh seperti novel, buku, artikel, pidato atau khotbah".

##### 2.1.1 Jenis Wacana

Djasudarma (2010, hal. 13) mengungkapkan bahwa jenis pemakaian wacana berwujud monolog, dialog, dan polilog. Wacana monolog merupakan wacana yang tidak melibatkan bentuk tutur percakapan atau pembicaraan antara dua pihak yang berkepentingan. Jenis wacana ini berupa surat, bacaan, cerita, dan lain-lain. Wacana yang berwujud dialog berupa percakapan atau pembicaraan antara dua pihak, yang terdiri atas pembicara, lawan bicara, dan hal yang dibicarakan. Wacana dialog dapat berupa pembicaraan telepon, tanya jawab, wawancara, teks drama, film. Wacana polilog melibatkan partisipan pembicaraan lebih dari dua orang pembicara di dalam percakapan. Dalam pembahasan penelitian ini, penulis akan memfokuskan pada wacana dialog karena hal yang

diteliti yaitu berupa percakapan yang terdapat pada komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama.

### 2.1.2 Dialog

Manusia berkomunikasi dengan sesamanya dalam ragam lisan tidak terlepas dari dialog. Dialog adalah percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya) atau karya tulis yang disajikan dalam bentuk percakapan antara dua tokoh atau lebih (KBBI 2001, hal. 261). Menurut Parera (1993, hal. 34), "Dialog adalah suatu model konversasi yang digunakan untuk memberi latihan menyimak dan berbicara dalam proses belajar mengajar bahasa, dialog biasanya ditulis dalam bentuk percakapan untuk melatih beberapa butir bahasa tertentu".

Selain itu, Kridalaksana (2008, hal. 188) juga menyebutkan bahwa "Percakapan adalah satuan interaksi bahasa antara dua pembicara atau lebih". Dalam percakapan terdapat pembicara dan lawan bicara atau penutur dan lawan tutur, dimana pembicara maupun lawan bicara, keduanya adalah orang yang membuat ujaran. Dalam suatu dialog, ketika pembicara menyelesaikan pembicaraannya, biasanya lawan bicara akan merespon atau menanggapi isi dari pembicaraan tersebut. Hal ini wajar karena dalam suatu komunikasi dibutuhkan adanya *feed back* untuk mengetahui apakah lawan bicara memperhatikan pembicaraan yang berlangsung atau tidak. Oleh karena itu, respon atau tanggapan yang diberikan oleh lawan bicara sangat penting dalam berlangsungnya suatu komunikasi.

## 2.2 Budaya Jepang dalam Berkomunikasi

Salah satu corak budaya Jepang dalam berkomunikasi adalah tidak ingin membuat gusar dan mengecewakan orang lain, sehingga bila pembicara menjawab ‘Tidak’, maka jawaban harus diperhalus agar lawan bicara dapat memahami isi pesan tanpa merasa dilecehkan. Gaya berbahasa demikian disebut *enkyoku* yang memiliki muatan budaya dan sekaligus merupakan bukti ketumpang-tindihan bahasa dengan budaya. Dikatakan oleh Wijayanti (2004, hal. 18) bahwa pemakaian *enkyoku* ini dimaksudkan untuk menghormati lawan bicara agar tidak melukai perasaannya, dan juga pertimbangan kesopanan dalam berinteraksi.

Sejalan dengan fungsi pemakaian *enkyoku* tersebut, ketika berkomunikasi dengan orang lain, masyarakat Jepang memiliki kebiasaan dan keunikan tersendiri. Jika lawan bicara tidak mengetahui kebiasaan dan keunikan yang ada dalam percakapan bahasa Jepang, maka dapat terjadi kesalahpahaman komunikasi di antara dua lingkungan yang berbeda, seperti kebudayaan Indonesia dan Jepang.

Umumnya orang Indonesia merasa bingung atau merasa tidak enak apabila lawan bicara sering kali mengucapkan beberapa patah kata atau ungkapan disela-sela pembicaraan. Berbeda halnya dengan orang Jepang yang memiliki keunikan tersendiri dalam berkomunikasi. Keunikan yang dimaksud adalah dalam percakapan bahasa Jepang ada kebiasaan lawan bicara menyahut atau memberi tanggapan pada saat pembicara sedang berbicara. Tanggapan tersebut dapat berupa ungkapan-ungkapan pendek seperti *hai*, *ee*, *un*, *sō desu ka*, *sō desu ne*, *hontō*, *naru hodo*, dan sebagainya. Ungkapan-ungkapan pendek ini disebut

*aizuchi*, yaitu bentuk respon dari lawan bicara bahwa lawan bicara mengerti isi pembicaraan tersebut, dan membuat pembicaraan itu dapat berlangsung dengan nyaman. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa ungkapan *aizuchi* di atas merupakan komunikasi verbal atau keseluruhan tutur dari bahasa yang dihasilkan oleh tindak komunikasi sehingga menghasilkan ujaran dari pembicara sampai ke lawan bicara.

Selain itu, masyarakat Jepang ketika berkomunikasi dengan orang lain, lawan bicara juga dapat memberikan tanggapan berupa gerakan tubuh yang meliputi gerakan bahu, tangan, atau kepala yang dilakukan lawan bicara untuk menunjukkan perasaannya ketika sedang mendengarkan ucapan pembicara. Tujuan dari tanggapan yang diberikan di tengah pembicaraan adalah agar pembicaraan tersebut berjalan lancar dan tidak terhenti.

### 2.3 *Aizuchi*

Pada umumnya pola sebuah komunikasi adalah lawan bicara akan memberi respon setelah pembicara menyelesaikan pembicaraannya. Dalam pola komunikasi orang Indonesia, respon dilakukan di akhir pembicaraan karena apabila respon dilakukan di tengah-tengah pembicaraan, maka pembicara akan merasa bingung atau merasa tidak suka. Berbeda dengan pola komunikasi orang Jepang, ketika berkomunikasi dengan lawan bicara, maka lawan bicara harus memberikan respon atau tanggapan di tengah-tengah pembicaraan. Respon atau tanggapan tersebut dapat berupa ungkapan-ungkapan pendek seperti *hai*, *ee*, *un*, *sō desu ka*, *sō desu ne*, *hontō*, *naru hodo*, dan sebagainya. Jika lawan bicara tidak memberikan respon tersebut, maka dapat terjadi kesalahpahaman komunikasi di

antara kedua belah pihak. Respon atau tanggapan yang diberikan lawan bicara pada saat pembicara sedang berbicara disebut dengan *aizuchi*.

Menurut Izumiko (2003, hal. 58), *aizuchi* merupakan ungkapan pendek yang dikirim lawan bicara pada saat pembicara menggunakan hak bicara (termasuk tindakan bukan bahasa) dan hal-hal yang menunjukkan reaksi atau tanggapan.

Sejalan dengan pengertian *aizuchi* di atas, Horiguchi (1997, hal. 42) mengartikan *aizuchi* sebagai berikut :

「あいづちは、話し手が発話権を行使している間に聞き手から送られた。情報を共有したことを伝える表現」。  
*Aizuchi wa hanashite ga hatsuwaken wo kōshi shite iru aida ni kikite kara okurareta. Jōhō wo kyōyūshita koto wo tsutaeru hyōgen.*  
 'Aizuchi adalah ekspresi ataupun ungkapan yang disampaikan lawan bicara untuk menanggapi informasi yang disampaikan pembicara pada saat pembicara sedang menggunakan haknya untuk berbicara'.

Pengertian *aizuchi* pada dasarnya adalah sama, yaitu ungkapan yang berbentuk kata-kata atau frase-frase yang sering digunakan oleh orang Jepang sebagai timpalan, respon ataupun tanggapan yang dipakai pada saat terjadi pembicaraan di antara lawan bicara. Namun, Maynard (1993, hal. 58 dikutip dari Emmy Indah Priyanti 2004, hal. 12) juga menambahkan bahwa *aizuchi* tidak hanya berupa ungkapan verbal, tetapi juga gerakan tubuh (non verbal) sebagai salah satu bentuk respon seperti anggukan kepala.

*Aizuchi* merupakan salah satu strategi dalam percakapan yang dilakukan lawan bicara dalam bahasa Jepang. Menurut Makino dan Tsutsui (1995, hal. 46), *aizuchi* termasuk *interjection* (kata-kata yang menunjukkan perasaan) yang

menunjukkan bahwa lawan bicara mengerti apa yang diucapkan pembicara dalam percakapan.

Orang Jepang sering menggunakan *aizuchi* untuk menunjukkan bahwa orang Jepang tersebut mengikuti arah pembicaraan. Kata-kata seperti *hai*, *ee*, *un*, *sō desu ka*, *sō desu ne*, *hontō*, *naru hodo*, dan sebagainya sering sekali dipakai setelah pembicara mengatakan frase ataupun kalimat. Jika tidak menggunakan *aizuchi*, pembicara akan merasa tidak nyaman dan menghentikan pembicaraan karena merasa tidak diperhatikan.

*Aizuchi* juga banyak yang mengartikan sebagai persetujuan seperti yang diungkapkan oleh Edizal (1999, hal. 9), *aizuchi* adalah pengiyaan. Edizal (1999, hal. 2) mengemukakan bahwa “orang yang sering berkomunikasi dengan bahasa Jepang serta sering mendengarkan dan memperhatikan orang Jepang berbicara, secara alamiah akan menggunakan *aizuchi* ini sekalipun orang tersebut tidak memahami fungsi sebenarnya dari penerapan ungkapan ini”. Orang Jepang pun menggunakan *aizuchi* ini secara alamiah karena suatu kebiasaan dalam berkomunikasi sehingga menjadikan *aizuchi* ini sebagai budaya dalam berkomunikasi.

### 2.3.1 Bentuk *Aizuchi*

Menurut Horiguchi (1997, hal. 61), bentuk *aizuchi* terbagi menjadi 4, yaitu:

1. *Aizuchishi* (Ungkapan *Aizuchi*)
2. *Kurikaeshi* (Pengulangan)
3. *Iikae* (Kata Pengganti)

#### 4. *Sonota* (Bentuk Lainnya)

Berikut penjelasan dari masing-masing bentuk *aizuchi* tersebut:

##### 1. *Aizuchishi* (Ungkapan *Aizuchi*)

*Aizuchishi* adalah ungkapan yang paling sering digunakan oleh orang Jepang untuk merespon percakapan lawan bicara, seperti *hai*, *ee*, *un*, *sō desu ne*, *hontō*, *naru hodo*, dan lain sebagainya. Ada 2 macam bentuk *aizuchi* berdasarkan situasi pemakaiannya, yaitu *aizuchi* yang digunakan dimana saja bila meninggalkan ungkapan atau kalimat yang belum selesai seperti *hai*, *ee*, *un*, *haa*, dan lain sebagainya. Selain itu, *aizuchi* yang biasanya digunakan ketika mengerti tentang isi pembicaraan seperti *sō desu ka*, *sō desu ne*, *hontō*, *sō*, dan lain sebagainya, seperti contoh di bawah ini:

(4) A : 暑くなりましたね。

*Atsuku narimashitane.*

‘Panas ya!’

B : そうですね。もう夏ですね。

*Sō desu ne. Mō natsu desu ne.*

‘Iya benar. Sudah musim panas ya!’

A : ことしはぜひ泳ぎに行きたいですね。

*Kotoshi wa zehi oyogi ni ikitai desu ne.*

‘Bagaimanapun juga, tahun ini saya ingin pergi renang’

B : ええ。

*Ee...*

‘Iya...’

(Minna No Nihongo I 2006, hal. 159)

Percakapan di atas memperlihatkan bahwa B selalu memberikan respon meskipun

A sendiri tidak memintanya. Ungkapan berupa respon B pada percakapan no. (4)

merupakan bentuk respon *aizuchishi* yang menunjukkan bahwa lawan bicara mendengarkan isi pembicaraan dan memahami.

## 2. *Kurikaeshi* (Pengulangan)

Sambil mendengarkan pembicaraan pembicara, lawan bicara biasanya juga menggunakan *aizuchi* berupa pengulangan kata ataupun kalimat yang belum diselesaikan oleh pembicara. Pengulangan kata tersebut dilakukan oleh lawan bicara untuk menunjukkan bahwa lawan bicara mendengarkan pembicaraan pembicara. Hal ini juga dapat menunjukkan sebagai fungsi sosial dari penggunaan *aizuchi*. *Aizuchi* yang berupa pengulangan kata bila diucapkan dengan intonasi meninggi memiliki arti bahwa pembicara maupun lawan bicara memohon penjelasan ataupun penegasan dari jawaban lawan bicara maupun pembicaranya.

Berikut adalah contoh *aizuchi* yang mengandung bentuk *kurikaeshi*:

(5) A : 銀座の植え込みなんかによくメジロがいるって聞いたことがありますよ。  
*Ginza no uekomi nanka ni yoku mejiro ga irutte kiita koto ga arimasuyo.*  
 ‘Saya sering dengar adanya Mejiro di Taman Ginza.’

B : 植え込み。  
*Uekomi*  
 ‘Taman’

(Subarashiki Nakama I, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 64)

Percakapan di atas menunjukkan bahwa B mengulang perkataan A dengan intonasi meninggi untuk memastikan kembali mengenai Taman Ginza karena B tidak yakin dengan adanya taman di Ginza.

## 3. *Iikae* (Kata Pengganti)

Kata pengganti adalah munculnya kata-kata dari lawan bicara terhadap isi pembicaraan pembicara yang berupa pengulangan isi pembicaraan. Pengulangan

ini merupakan petunjuk bahwa lawan bicara memahami dan mendengarkan pembicaraan dari pembicara. Kata pengganti ini berupa:

*darō* → *deshō*

*kamoshirenai* → *kamone*

*rashī* → *mitaida*

Berikut adalah contoh *aizuchi* yang mengandung *iikae* dengan kata pengganti

*kamoshirenai* → *kamone*:

(6) A: 鳥たちが追われて、山へ逃げて行ったからかもしれませんね。  
*Toritachi ga owarete, yama e nigete itta kara kamoshiremasen ne.*  
'Karena burung itu dikejar, mungkin larinya ke gunung'

B: かもね。  
*Kamone.*  
'Mungkin'

(Subarashiki Nakama 1, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 69)

Selain itu ada juga pengulangan isi pembicaraan dengan menggunakan ungkapan yang berbeda dari ungkapan pembicara. Namun, pada intinya adalah makna dari ungkapan yang digunakan lawan bicara sama dengan isi pembicaraan. Berikut adalah contohnya:

(7) A: 受刑者なんです。  
*Jukeisha nandesu.*  
'Terhukum'

B: 刑務所に入っている人。  
*Keimusho ni haitte iru hito.*  
'Orang yang masuk penjara'

(Tekko No Heya 1, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 68)

Kedua contoh percakapan di atas, lawan bicara menggunakan bentuk *iikae* dari isi pembicaraan. Pada percakapan no. (6), B mengganti kata *kamoshirenai* menjadi

*kamone* dengan makna yang sama, yaitu suatu kemungkinan. Sedangkan pada percakapan no. (7), B mengganti ungkapan A dengan ungkapan yang berbeda, namun secara makna dari maksud pembicaraan adalah sama.

#### 4. *Sonota* (Bentuk Lainnya)

Bentuk yang lain yaitu berupa gerakan non verbal atau bahasa tubuh atau *gesture* yang juga sering digunakan pada saat terjadi peristiwa tindak tutur.

Bentuknya dapat berupa *unazuki* (anggukan kepala), *warau* (tertawa, senyuman) ataupun *odoroki no hyōjō* (ekspresi wajah yang terkejut).

#### 2.3.2 Fungsi *Aizuchi*

Selain bentuk, *aizuchi* juga memiliki 5 fungsi (Horiguchi 1997, hal. 52), yaitu:

1. *Kiite iru to iu Shingō* (Tanda Mendengar)
2. *Rikai shite iru to iu Shingō* (Tanda Memahami)
3. *Dōi no Shingō* (Tanda Persetujuan atau Sependapat)
4. *Hitei no Shingō* (Tanda Menolak)
5. *Kanjō no Shingō* (Ungkapan Perasaan)

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing fungsinya di atas:

##### 1. *Kiite iru to iu Shingō* (Tanda Mendengar)

Peran lawan bicara adalah mendengarkan pembicaraan pembicara. *Aizuchi* yang termasuk dalam *kiite iru to iu shingō* (tanda mendengar) dapat diekspresikan dengan pemakaian kata-kata seperti *hai*, *ee*, *un*, dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh percakapan yang dilakukan di telepon:

- (8) 相談者: 小学校4年生の女子のことなんですけれども  
*Sōdansha* : *Shōgakkō yon nensei no joshi no koto nandesu keredomo*

‘Orang yang berkonsultasi : Saya pelajar putri kelas 4 sekolah dasar’

回答者: はい

*Kaitōsha* : Hai

‘Penjawab : Iya’

相談者: 実は昨年の7月だったと思うんですけれども

*Sōdansha* : *Jitsu wa sakunen no shichi gatsu datta to omoundesu keredomo*

‘Orang yang berkonsultasi : Sebenarnya bulan 7 tahun kemarin...’

回答者: はい

*Kaitōsha* : Hai

‘Penjawab : Iya’

相談者: その時にあのちよつと胸のあたりが苦しいつていうことを訴えまして

*Sōdansha* : *Sono toki ni ano chotto mune no Atari ga kurushiitte iu koto wo uttaemashite*

‘Orang yang berkonsultasi : Waktu itu saya mengeluh kalau di sekitar dada terasa sakit’

回答者: はい

*Kaitōsha* : Hai

‘Penjawab : Iya’

相談者: あの医者に行きましたら

*Sōdansha* : *Ano isha ni ikimashitara*

‘Orang yang berkonsultasi : Kalau saja saya pergi ke dokter itu’

回答者: はい

*Kaitōsha* : Hai

‘Penjawab : Iya’

(Kodomo To Kyōiku Denwa Sōdan, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 52)

Percakapan di atas menunjukkan bahwa lawan bicara (penjawab) selalu memberikan respon dengan menggunakan *aizuchi* “hai”. Kata “hai” di sini bukan bermakna ‘iya’ untuk mengiyakan pembicaraan orang yang berkonsultasi, melainkan sebagai tanda bahwa lawan bicara (penjawab) sedang mendengarkan isi pembicaraan orang yang berkonsultasi tersebut.

## 2. *Rikai shite iru to iu Shingō* (Tanda Memahami)

Ketika pembicara sedang berbicara, lawan bicara akan mendengarkan sambil berusaha memahami isi pembicaraan tersebut dan lawan bicara akan mengucapkan *aizuchi* yang menunjukkan bahwa lawan bicara telah memahaminya, sehingga pembicara akan merasa lega dan bisa melanjutkan pembicaraannya kembali. *Aizuchi* yang diucapkan ketika lawan bicara memahami isi pembicaraan adalah *wakatta*, *ee*, *sōka*, dan lain sebagainya.

(9) A: で、あの方たちは、ほら、ああいう映画だから  
*De, ano kata tachi wa, hora, aa iu eiga dakara*  
 ‘Eh lihat, orang-orang itu dari perfilmman’

B: ええ  
*Ee...*  
 ‘Iya...’

A: もうトラさんのファンで  
*Mō Tora san no fan de*  
 ‘Wah, penggemar Tora’

B: ええ  
*Ee...*  
 ‘Iya...’

(Tekko No Heya 1, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 54)

Kata yang bergarisbawah pada percakapan no. (9) B merupakan fungsi *aizuchi* sebagai tanda bahwa lawan bicara memahami isi pembicaraan. Hal ini ditunjukkan ketika pembicara mengucapkan kata “*aa iu eiga*”, lawan bicara kemudian menjawab “*ee...*” karena lawan bicara sudah mengetahui film itu, maka lawan bicara paham dengan maksud pembicara.

### 3. *Dōi no Shingō* (Tanda Persetujuan atau Sependapat)

Selain mendengarkan dan memahami apa yang dikatakan pembicara, lawan bicara juga mengucapkan *aizuchi* sebagai tanda persetujuan di tengah-tengah percakapan seperti kata “*hai*” yang bermakna “ya”, atau “*sōsō*” yang bermakna “Benar, benar.....”. *Aizuchi* yang berfungsi sebagai *dōi no shingō* (tanda persetujuan atau sependapat) biasanya di akhir kalimat ditandai dengan kata *ne, yo, yo ne, atau darō*. Berikut adalah contohnya:

(10) A : 必ず夢からトラさんの夢から入っていくでしょう？  
*Kanarazu yume kara Tora san no yume kara haitte iku deshō?*  
 ‘Karena benar-benar mimpi, mungkin saja masuk ke dalam mimpi Tora’

B : そうそうそう。  
*Sōsōsō.*  
 ‘Benar... benar... benar...’

(Tekko No Heya 1, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 56)

Pada percakapan di atas, B menunjukkan *aizuchi* yang sependapat dengan pernyataan A bahwa mungkin saja B bisa masuk dalam mimpi Tora seperti yang dikatakan A.

### 4. *Hitei no Shingō* (Tanda Menolak)

Selain menggunakan *aizuchi* untuk menunjukkan bahwa lawan bicara mendengar dan memahami pembicaraan pembicara, lawan bicara juga mengucapkan *aizuchi* sebagai tanda seperti menolak atau tidak dapat menyetujui isi pembicaraan pembicara. Biasanya *aizuchi* yang diucapkan adalah kata “*ii, uun*” yang bermakna “tidak”. Berikut adalah contoh *aizuchi hitei no shingo*:

(11) A : じゃ、わたしのはわりと、わりとお始めになったころ。  
*Ja, watashi no wa wari to, wari to o-hajimeninatta koro.*  
 ‘Dibandingkan dengan punya saya, jadi seperti perbandingan awal’

B: 初期だからはずかしくて、今ね。もうこれから使わないで。

*Shoki dakara hazukashikute, ima ne. Mō kore kara tsukawanai de.*

‘Sekarang jadi malu karena masih pemula. Sudah tidak mau pakai’

A: いえ。

*Ie.*

‘Bukan!’

B: また作って、今度持って

*Mata tsukutte, kondo motte*

‘Buat lagi, nanti dibawa’

A: いえ。

*Ie.*

‘Tidak!’

(Tekko No Heya 1, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 57)

Kata yang bergarisbawah pada percakapan no. (11) A adalah *aizuchi* yang menyatakan fungsi penolakan. A menolak untuk membawa stempel yang dimilikinya karena A merasa stempel miliknya tidak bagus.

### 5. *Kanjō no Shingō* (Ungkapan Perasaan)

Terkadang ketika lawan bicara sedang mendengarkan pembicaraan pembicara, lawan bicara menyelipkan ungkapan *aizuchi* yang menunjukkan ekspresi dari perasaannya dengan bahasa emosi yang bermacam-macam, seperti terkejut, senang, sedih, marah, keraguan, simpati, rasa sayang, rendah diri, dan lain sebagainya. Berikut adalah contoh *aizuchi* yang mengandung fungsi *kanjō no shingō*:

(12) A: だんだん研究をしていっしやるわけね。

*Dandan kenkyū wo shite irassharu wakene.*

‘Rasanya semakin sibuk dengan alasan penelitian’

B: 研究なんて。  
*Kenkyū nante.*  
 'Penelitian?'

(Tekko No Heya 2, dikutip dari Horiguchi 1997, hal. 59)

Pada percakapan no. (12), respon yang diberikan B merupakan *aizuchi* yang mengungkapkan perasaan tidak senang karena merasa disindir dengan perkataan sibuk dengan penelitian, sehingga B mengulangi perkataan A dengan intonasi meninggi. B merasa tidak sedang meneliti sesuatu.

#### 2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang *aizuchi* pernah dilakukan oleh Emmy Indah Priyanti dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan *Aizuchi* Oleh Pembelajar Bahasa Jepang Semester 1-semester 7 Tahun Akademik 2003/2004 di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo Surabaya". Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Selanjutnya, analisis data yang digunakan adalah dengan cara menyebarkan angket, dimana angket tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu angket yang diisi mahasiswa semester 1 dan 3 (pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar) dan angket yang diisi mahasiswa semester 5 dan 7 (pembelajar bahasa Jepang tingkat menengah).

Berdasarkan metode dan analisis data yang digunakan dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian kecil pembelajar bahasa Jepang di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo Surabaya yang pernah mendengar istilah *aizuchi* selama mereka belajar bahasa Jepang. Selain itu, dapat diketahui pula *aizuchi* yang sering dipakai oleh pembelajar bahasa Jepang di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo Surabaya adalah *sōdesuka*.

Penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang terdapat suatu persamaan, yaitu sama-sama menganalisis mengenai penggunaan *aizuchi*. Akan tetapi, penelitian sebelumnya hanya membahas penggunaan *aizuchi* dilihat dari kemampuan pembelajar bahasa Jepang di Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo Surabaya, sedangkan penelitian yang sekarang membahas penggunaan *aizuchi* ditinjau dari bentuk dan fungsi *aizuchi* itu sendiri.

Selain itu, metode dan analisis data yang digunakan oleh penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang juga berbeda. Pada penelitian sebelumnya metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan metode deskriptif kualitatif. Kemudian untuk analisis data yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah dengan menyebarkan angket, sedangkan pada penelitian sekarang analisis data yang digunakan adalah analisis wacana dengan menggunakan komik.

Selain itu, penelitian *aizuchi* juga pernah dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2008 yang bernama Siti Maimunah dalam penelitiannya yang berjudul “Pemakaian *Aizuchi* Ditinjau Dari Fungsi Bahasa Dalam Film *Be With You* Karya Yoshikazu Okada (Kajian Sociolinguistik)”. Dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang. Dari penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang, kedua penelitian sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif dan analisis wacana. Akan tetapi pada penelitian sebelumnya, penggunaan *aizuchi* ditinjau dari fungsi bahasa, sedangkan pada penelitian sekarang meninjau penggunaan *aizuchi* dari bentuk dan fungsi *aizuchi* itu sendiri.

Fungsi bahasa yang digunakan pada penelitian sebelumnya dengan fungsi *aizuchi* yang digunakan pada penelitian sekarang, terdapat suatu perbedaan. Untuk fungsi bahasa yang digunakan pada penelitian sebelumnya meliputi: fungsi emotif, fungsi referensial, fungsi puitik, fungsi fatik, fungsi metabahasa, dan fungsi konotatif. Sedangkan fungsi *aizuchi* yang digunakan pada penelitian sekarang meliputi: *kiite iru to iu shingō* (tanda mendengar), *rikai shite iru to iu shingō* (tanda memahami), *dōi no shingō* (tanda persetujuan atau sependapat), *hitei no shingō* (tanda menolak), dan *kanjō no shingō* (ungkapan perasaan). Dari metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat 27 *aizuchi* dalam 13 wacana yang meliputi: 7 data dalam fungsi emotif dan 20 data dalam fungsi fatik.

