

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah suatu sistem yang berfungsi sebagai sarana berlangsungnya interaksi manusia di dalam masyarakat. Dalam peranannya, bahasa memiliki banyak fungsi diantaranya fungsi sosial, yaitu menempatkan bahasa sebagai alat komunikasi di dalam suatu kelompok masyarakat. Dengan bahasa, setiap orang dapat menyampaikan gagasan, perasaan, dan sebagainya kepada orang lain yang berupa ujaran. Pesan yang disampaikan melalui ujaran itu harus disimak agar terjadi komunikasi bahasa, yaitu proses pengiriman dan penerimaan pesan melalui bahasa.

Sistem penyampaian pesan atau system komunikasi yang disampaikan pembicara bisa secara lisan, tulis, maupun isyarat. Namun dalam berkomunikasi, tentu saja tidak dapat terlepas dari adat-istiadat atau tata cara yang berlaku di dalam masyarakat tersebut. Oleh karena itu, setiap orang harus dapat menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dan tempat dimana komunikasi itu dilakukan agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara.

Bahasa juga dapat mempengaruhi perilaku manusia, maka kalau pembicara ingin mengetahui respon lawan bicara terhadap tuturannya, pembicara dapat melihat umpan balik yang dapat berwujud perilaku tertentu yang dilakukan lawan bicara setelah mendengar tuturan pembicara. Dengan demikian, umpan

balik berfungsi sebagai system mengecek respon yang jika diperlihatkan, pembicara dapat menyesuaikan diri dalam menyampaikan pesan atau tuturan berikutnya. Tentu saja umpan balik ini hanya ada pada komunikasi yang bersifat dua arah (Chaer dan Agustina 2010, hal. 21).

Masyarakat Jepang memiliki kebiasaan dan keunikan tersendiri ketika berkomunikasi dengan orang lain. 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. Namun, tidak demikian halnya dengan orang Jepang. Menyela dengan ungkapan-ungkapan pendek seperti *hai, ee, un, sōdesuka, sōdesu ne, hontō, naruhodo*, dan lain sebagainya di tengah pembicaraan seseorang dianggap sebagai suatu kebiasaan yang lumrah dan bahkan sangat diharapkan. Ungkapan-ungkapan pendek yang digunakan untuk menimpali perkataan seseorang ini disebut *aizuchi*. Hal ini dapat menunjukkan bahwa lawan bicara memperhatikan pembicaraan tersebut, seperti contoh percakapan sehari-hari berikut ini:

(1) A: きょうはさむいですね。

Kyō wa samui desune.

‘Hari ini dinginya!’

B: そうですね。

Sōdesu ne.

‘Benar juga!’

(2) A: もう4月ですけどね。

Mō shigatsu desu kedone.

‘Sudah bulan April’

B: ええ。

Ee...

‘Iya...’

(3) A: けさは0度でしたよ。

Kesa wa zero do deshitayo.

‘Tadi pagi 0 derajat celsius lho!’

B: そうですか

Sōdesuka.

‘Masa?’

(Tsukuba Language Group 1991, hal. 19)

Percakapan tersebut memperlihatkan bahwa B selalu memberikan respon meskipun A sendiri tidak memintanya. Ungkapan berupa respon B pada percakapan no. (1), (2), dan (3) itulah yang merupakan *aizuchi*, yaitu ekspresi ataupun ungkapan yang disampaikan lawan bicara untuk menanggapi informasi yang disampaikan pembicara pada saat pembicara sedang menggunakan haknya untuk berbicara (Horiguchi 1997, hal. 42).

Aizuchi lebih diperlukan lagi apabila pembicara dan lawan bicara melakukan pembicaraan tanpa berhadapan langsung, misalnya pembicaraan di telepon. Jika lawan bicara tidak mengucapkan *aizuchi* dan hanya diam mendengarkan, maka pembicara akan menghentikan perkataannya dan bertanya, “Halo, apakah Anda mendengarkan saya?”. Kejadian ini akan terjadi berulang-ulang dalam satu kali pembicaraan, terutama jika lawan bicara hanya diam mendengarkan, sehingga mengakibatkan pembicaraan tidak akan berjalan dengan lancar. Selain itu, orang Jepang akan merasa topic pembicaraannya tidak

didengarkan oleh lawan bicara, dan orang Jepang pun akan berpikir bahwa pembicaraannya kurang menarik.

Kebiasaan penggunaan *aizuchi* oleh orang Jepang ini tidak banyak diketahui oleh pembelajar bahasa Jepang yang belajar bahasa Jepang di luar Jepang. Hal ini wajar terjadi karena memang *aizuchi* tidak diajarkan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang. Mengingat *aizuchi* tidak diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar, kemungkinan besar pembelajar bahasa Jepang tidak tahu tentang apa yang dimaksud dengan *aizuchi*, meskipun tanpa disadari mereka sering menemukan kata-kata *aizuchi* ketika membaca komik, buku teks, dan menonton film Jepang. Biasanya para pembelajar bahasa Jepang lebih sering menirukan ucapan-ucapan atau gaya bicara penutur asli bahasa Jepang saja karena para pembelajar menganggap bahwa ucapan-ucapan atau gaya bicara orang Jepang sangat menarik dan berekspresi.

Hal tersebut di atas mendorong penulis untuk melakukan penelitian mengenai bentuk dan fungsi *aizuchi* untuk mengetahui pengklasifikasian *aizuchi* tersebut dengan judul penelitian “Penggunaan *Aizuchi* Ditinjau Dari Bentuk dan Fungsi Dalam Komik Detective Conan Volume 60 Karya Gōshō Aoyama”. Penelitian ini akan menganalisis deskriptif *aizuchi* ditinjau dari bentuk dan fungsinya pada percakapan antara pembicara dan lawan bicara yang ada dalam komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama, mengingat komik tersebut lebih sering dibaca oleh kalangan pelajar. Selain itu, alasan penulis memilih komik tersebut karena cerita dalam komik juga terdapat banyak kata *aizuchi* yang diucapkan disertai dengan ekspresi lawan bicara sehingga

memudahkan penulis mengetahui makna dari *aizuchi* tersebut yang tergolong ke dalam bentuk dan fungsi *aizuchi* yang mana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Apa bentuk *aizuchi* yang sering muncul pada komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama?
2. Apa fungsi *aizuchi* yang ada pada komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk *aizuchi* yang sering muncul pada komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama.
2. Mengetahui fungsi *aizuchi* yang ada pada komik Detective Conan Volume 60 karya Gōshō Aoyama.

1.4 Definisi Istilah Kunci

Adapun definisi istilah kunci dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Aizuchi:** ekspresi ataupun ungkapan yang disampaikan lawan bicara untuk menanggapi informasi yang disampaikan pembicara pada saat pembicara sedang menggunakan haknya untuk berbicara (Horiguchi 1997, hal. 42)

2. **Dialog:** percakapan atau pembicaraan antara dua pihak, yang terdiri atas pembicara, lawan bicara, dan hal yang dibicarakan (Djajasudarma, 2010, hal. 13).
3. **Respon:** tanggapan, reaksi atau jawaban (KBBI 2001, hal. 952).
4. **Komik:** cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (KBBI 2001, hal. 452). Selain itu, dalam kamus Shinmeikai Kokugojiten (1981, hal. 1140) menjelaskan bahwa komika adalah gambar yang menunjukkan kelucuan.

