

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Negara Jepang merupakan negara yang tidak hanya terkenal dengan teknologi dan perekonomiannya, tetapi juga terkenal dengan aspek-aspek kesenian modern yang bermunculan dengan sendirinya, misalnya dunia musik, perfilman, komik (*manga*), serta film kartun Jepang (*anime*). Masing-masing aspek tersebut secara tidak langsung membantu orang-orang berminat terhadap negara Jepang untuk mempelajari negara Jepang lebih lanjut. Baik dalam hal mempelajari budaya, adat istiadat, maupun bahasanya.

Dalam perkembangannya aspek-aspek kesenian Jepang itu telah masuk ke beberapa negara di sekitarnya, termasuk negara Indonesia. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apabila terlihat pencinta kebudayaan Jepang di Indonesia, dari tahun ke tahun semakin bertambah.

Pengenalan terhadap kebudayaan Jepang dapat dilakukan dengan cara mempelajari lagu-lagu Jepang, film atau drama Jepang (*dorama*), *manga* dan juga *anime*. Mengenai pengenalan tersebut, orang-orang yang sebelumnya hanya mengenal negara Jepang secara sekilas, mulai tertarik untuk mempelajari negara Jepang lebih lanjut.

Dewasa ini, *dorama* mulai diminati oleh kalangan pencinta Jepang. *Dorama* adalah serial drama televisi Jepang yang disiarkan di salah satu stasiun televisi di Jepang. *Dorama* memiliki berbagai macam jalan cerita,

seperti kehidupan sekolah, komedi, misteri, kisah detektif dan lain-lain. Hal itu membuat pencinta Jepang, termasuk peneliti, menyukai *dorama*. Di dalam *dorama* yang akan diteliti ini memiliki banyak keunikan dalam penggunaan bahasanya.

Berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari sangat memerlukan bahasa. Namun dalam berkomunikasi, tentu saja tidak terlepas dari adat-istiadat atau tata cara yang berlaku di dalam masyarakat itu. Oleh karena itu, harus dapat menggunakan bahasa sesuai dengan situasi dan tempat dimana komunikasi itu dilakukan, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara.

Pada bahasa manapun di dunia ini, mengalirnya pembicaraan tidak hanya dibuat oleh satu orang saja, melainkan dipengaruhi oleh pihak lain. Lancarnya arus pembicaraan tidak hanya bergerak satu arah, melainkan dua arah. Dalam bahasa Jepang keperluan arus dua arah sangat ditekankan dalam komunikasi, sehingga pembicaraan tanpa menimpali lawan bicara akan dirasa hambar. Menimpali seseorang yang sedang berbicara dengan menggunakan ungkapan-ungkapan pendek disebut *aizuchi* (Edizal, 1996: 1).

Budaya *aizuchi* pada masyarakat Jepang sudah menjadi satu kesatuan dalam kaitannya dengan etika berkomunikasi. Dalam berkomunikasi sebagai salah satu kegiatan utama manusia dalam bermasyarakat, ada tiga hal yang harus diperhatikan agar dapat disebut sebagai manusia yang beradap. Ketiga hal itu adalah (1) kesantunan berbahasa, (2) kesopanan berbahasa, dan (3) etika dalam berbahasa. Ketiganya bukan merupakan hal yang berdiri sendiri,

melainkan merupakan satu kesatuan tak terpisahkan yang harus ada dalam berkomunikasi atau berinteraksi. Kesantunan mengacu pada unsur-unsur bahasa (kalimat-kalimat, kata-kata, atau ungkapan-ungkapan) yang digunakan. Kesopanan mengacu pada pantas atau tidaknya suatu tuturan disampaikan pada lawan tutur. Sedangkan etika dalam berbahasa berkenaan dengan sikap fisik dan prilaku ketika bertutur atau berkomunikasi (Chaer, Abdul, 2010: 1).

Sebelum peneliti memberikan pengertian lebih lanjut mengenai *aizuchi*, sekilas peneliti akan membahas mengenai *aizuchi* dari sudut pandang orang Indonesia. Orang Indonesia akan menjadi tidak senang bahkan kesal apabila setiap mengucapkan beberapa patah kata selalu ditimpali oleh lawan bicara. Namun tidak demikian halnya pada orang Jepang. Mengucapkan ungkapan-ungkapan pendek seperti “*hai, ee, so desu ka, so desu ne, honto, naruhodo*” dan sebagainya di tengah pembicaraan seseorang dianggap sebagai cara berkomunikasi yang benar (Edizal, 1996:1).

Penggunaan yang tepat dari ungkapan-ungkapan *aizuchi* ini dalam menanggapi perkataan seseorang perlu pula diperhatikan. Pengucapan yang tidak tepat akan membingungkan lawan bicara dan mengacaukan erus komunikasi. Demikina pula apabila ungkapan yang sama digunakan terus-menerus, misalnya “*hai*” tanpa variasi akan menimbulkan kesan seolah-olah pendengar sudah tidak mau mendengarkan cerita tersebut dan menghendaki berhentinya pembicaraan (Edizal, 1996: 2). Orang yang sering berkomunikasi dalam bahasa Jepang serta sering mendengarkan dan memperhatikan orang

Jepang berbicara, secara alamiah menggunakan *aizuchi* ini, sekalipun tidak memahami fungsi sebenarnya dari penerapan ungkapan ini (Edizal, 1996 : 2).

Untuk lebih memperjelas fungsi *aizuchi*, Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani (1983: 15) menjelaskan bahwa “*short answer such as “hai, ee, sou-desu-ka, sou-desu-ne”*, which are called *aizuchi* are used as a signal to show that the listener is listening attentively and wants the speaker to go on”. (Jawaban pendek seperti “*hai, ee, sou-desu-ka, sou-desu-ne*”, merupakan *Aizuchi* digunakan sebagai tanda untuk menunjukkan bahwa pendengar sedang mendengarkan dengan penuh perhatian dan ingin pembicara tetap melanjutkan pembicaraan).

Hal ini dipertegas oleh penjelasan Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani (1983: 15) “*this is quite different from the western notion of what conversation should be liked. Westerners consider it good manners to keep silent without interrupting the speaker while he is speaking*”. (Ini sangat berbeda dengan pemikiran orang barat mengenai percakapan yang seharusnya terjadi. Orang-orang barat mempertimbangkan cara-cara yang baik untuk tetap menjaga ketenangan tanpa menyela pembicara ketika ia sedang berbicara). Berikut contoh *aizuchi* dalam percakapan menurut Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani (1987: 17-18).

A : きのハコネへいきましたら。

*Kino Hakone e ikimashitara.*

Ketika saya pergi ke Hakone kemarin.

B: ええ。

*Ee.*

Ya.

A: くるまがおおくって。

*Kuruma ga ookutte.*

Banyak sekali mobil disana.

B: ああ、そうでしょね。

*Aa, sou deshoo ne.*

Oh ya. Sudah pasti begitu.

A: たいへんでしたよ。

*Taihen deshita yo.*

Melelahkan sekali loh.

B: そうですか。 わたしもさくねんハコネへいきましたが。

*Sou desu ka. Watashi mo sakunen Hakone e ikimashita ga.*

Begitu ya. Sebenarnya saya juga pergi ke Hakone tahun lalu.

Dari contoh di atas, dapat dilihat pentingnya penggunaan *aizuchi* sebagai suatu teknik bercakap-cakap dengan orang Jepang, agar tidak terjadi ketidak wajaran komunikasi akibat kurangnya pengetahuan tentang *aizuchi*.

Misalnya, ketika orang Jepang sebagai penutur sedang berbicara ditelepon dengan lawan bicaranya, jika tidak adanya *aizuchi* akan menyebabkan orang Jepang tersebut menjadi bingung apakah lawan bicaranya mendengarkan atau tidak. Selain itu sering terjadi pula ketidak wajaran komunikasi diakibatkan oleh kesalahan pemakaian *aizuchi*, dimana respon dari pendengar berbeda dengan respon yang diharapkan oleh penutur (Osamu Mizutani dan Nobuko Mizutani,1987:21).

Berdasarkan alasan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang *aizuchi*. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul, “Penggunaan *Aizuchi* Dalam Drama “*Ordinary People*” Karya Fumi Saimon Episode 1-4”.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang penulisan skripsi di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana fungsi masing-masing *aizuchi* verbal dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon Episode 1-4.
- b. Bagaimana penggunaan masing-masing *aizuchi verbal* dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon Episode 1-4.

## 2. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada penggunaan *aizuchi* dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon Episode 1-4.

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah :

- a. Untuk mengetahui fungsi yang dimiliki masing-masing *aizuchi* verbal dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon Episode 1-4.
- b. Untuk mengetahui lebih dalam tentang penggunaan *aizuchi* verbal dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon Episode 1-4.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah sebagai berikut :

- a. Secara teoretis, penelitian ini dapat berguna sebagai rujukan dalam mata kuliah linguistik bahasa Jepang, khususnya bermanfaat dalam memberikan pengetahuan serta wawasan yang lebih luas mengenai penggunaan dan fungsi *aizuchi*.

- b. Sedangkan secara praktis, setelah penelitian ini mahasiswa dapat mempraktekkan secara benar dan tepat penggunaan dan fungsi *aizuchi* baik dikelas atau dalam percakapan sehari-hari, baik dengan orang Jepang maupun dengan orang Indonesia.

#### **D. Definisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dalam penelitian ini, maka dalam bagian ini akan dijelaskan istilah penting yang sering digunakan dalam penelitian ini.

##### **1. Aizuchi**

*Aizuchi* dibentuk dari kata ai (bersama-sama) dan tsuchi (pemukul) yang dapat diartikan sebagai memukul bergantian. Dua orang tukang besi membentuk pedang dan menajamkannya dengan memukul-mukul besi panas secara berulang-ulang secara bergantian. Bila yang seorang memukuli maka yang lain bersiap-siap menggantikannya sehingga menimbulkan irama yang enak didengar dan khas. Yang seorang tidak tinggal diam saja dan membiarkan temannya memukul terus-menerus. Ibarat dua orang tukang besi ini, *aizuchi* adalah sesuatu yang sangat diperlukan untuk mempertajam arus komunikasi (Edizal, 1996: 1).

##### **2. Drama**

*Drama* adalah suatu aksi atau perbuatan (bahasa Yunani). Sedangkan dramatik adalah jenis karangan yang dipertunjukkan dalam suatu tingkah laku atau lakon. Surana dalam Komariah (2006)



menguraikan pengertian drama merupakan cerita yang di tulis dengan maksud untuk dimainkan atau dipentaskan. Cerita *drama* berisi tentang hidup dan kehidupan manusia yang di ceritakan diatas panggung (pentas) dengan media percakapan, gerak laku, dengan dekor atau tanpa dekor. Dengan atau tanpa musik, nyanyian dan disertain dengan tarian.

### 3. **Ordinary People**

*Ordinary People* awalnya adalah sebuah judul *manga* yang ditulis oleh Fumi Saimon dan memenangkan penghargaan *manga* sekitar tahun 1992. Tahun 1993, *Ordinary People* juga dibuat serial Tvnya dengan menggunakan judul yang sama. Tokoh Sonoda Narumi yang diperankan oleh Ishida Hikari, Tamotsu Kakei yang diperankan oleh Kimura Takuya, Higashiyama Seika yang diperankan oleh Suzuki Anju dan Matsuoka Junichiro yang diperankan oleh Nishijima Hidetoshi. Persahabatan di antara anggota klub baca kampus berkembang menjadi jalinan cinta yang melibatkan pihak lainnya. Ada konflik dan asmara. Ada cinta terpendam dan bertepuk sebelah tangan di antara mereka. Ada pula cinta yang kemudian bertahan dan berakhir bahagia.

### 4. **Fumi Saimon**

Fumi Saimon lahir di Tokushima Jepang 19 Januari 1957. Fumi Saimon adalah seorang artis wanita Jepang yang memiliki beberapa karya dalam menulis *manga* dan *novelist*. Pada tahun 1983 Fumi Saimon mendapatkan penghargaan *Kondansha Manga Award* untuk *manganya* yang berjudul *Genki Desu, Shunpei*. Pada tahun 1992 memperoleh

penghargaan *Shogakukan manga Award* untuk manganya yang berjudul *Kazoku no Shokutaku* dan *Asunaro Hakusho*. Fumi Saimon juga terkenal atas karyanya yang berjudul *Tokyo Love Story*. Fumi Saimon menikah dengan penulis *manga* juga yaitu Kenshi Hirokane.

## **E. Objek Penelitian dan Sumber Data**

### **1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah *aizuchi* yang digunakan dalam percakapan drama *Ordinary People* karya Fumi Saimon episode 1-4.

### **2. Sumber Data**

Dalam penelitian ini, sumber data diperoleh dari drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon episode 1-4. Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat, yaitu penulis menyimak isi cerita dan mencatat *aizuchi* yang digunakan dalam drama *Ordinary People* Karya Fumi Saimon episode 1-4, lalu membuat kartu datanya, selain itu juga mengumpulkan referensi-referensi lain yang berhubungan dengan penelitian ini.

## **F. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan studi kepustakaan (*library research*) dan metode deskriptif analisis isi dengan strategi analisis *speaking*. Pendekatan studi kepustakaan yaitu kegiatan mempelajari dan mengumpulkan data

tertulis untuk menunjang penelitian yang datanya diambil terutama atau seluruhnya dari kepustakaan (buku, dokumen, artikel, laporan, koran, dan lain-lain sebagainya).

Metode deskriptif analisis isi yaitu merupakan suatu analisis mendalam yang dapat menggunakan teknik kuantitatif maupun kualitatif terhadap pesan-pesan menggunakan metode ilmiah dan tidak terbatas, Neoendorf dalam Emzir (2010: 283).

#### **G. Sistematika Penulisan**

Bab I Pendahuluan: Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, objek penelitian dan sumber data, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoretis: Pada bab ini penulis menguraikan teori yang dijadikan sebagai landasan atau dasar dalam membahas permasalahan penelitian. Selain uraian teoretis, bab ini juga akan mencantumkan kutipan-kutipan cara pandang dari pakar mengenai *aizuchi* dalam bahasa Jepang secara umum. Bab III Metodologi Penelitian: Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan disertai penjabaran mengenai alasan dipilihnya metode tersebut. Teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian dan sumber data. Bab IV Analisis Data: Pada bab ini akan diuraikan penelitian mengenai fungsi dan penggunaan pada setiap bentuk ungkapan *Aizuchi* verbal pada drama “*Ordinary People*” Karya Fumi Saimon episode 1-4. Bab V Kesimpulan dan Saran: Pada Bab ini akan

dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan, sedangkan rekomendasi berisi tentang implikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.