



Aizuchi in Anime Movie *Suzume no Tojimari* by Makoto Shinkai

Febri Ali Fandani¹, Prisyanti Suciaty²

¹Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

²Dosen Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Febriali2001@gmail.com¹, prisyanti.aty@fbs.unp.ac.id²

ABSTRACT

Learning aizuchi is important because mistakes in its use can lead to misunderstandings and reduce the effectiveness of communication. This research focuses on the use of forms and functions of aizuchi found in the anime movie Suzume no Tojimari. The research uses a qualitative approach with a descriptive analysis method because the data examined are in the form of words that will be described and explained. After data collection and analysis, it was found 143 data divided into 126 instances of expression forms, 14 instances of repetition forms, 1 instance of paraphrase form, and 2 instances of other forms. Regarding the functions, there were 33 instances of listening signals, 35 instances of understanding signals, 10 instances of agreement signals, 12 instances of denial signals, and 53 instances of emotional expression signals. In this study, the most frequently occurring form of aizuchi is the expression form, while the most frequently occurring function of aizuchi is the emotional expression signal.

ARTICLE INFO

Article History:


Received: 8 Agustus 2025

Accepted: 31 Desember 2025

Publish online: 29 Juni 2026

Keywords:

Aizuchi, Aizuchi function, Aizuchi form

Open access 

Jurnal Omiyage
is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Mempelajari aizuchi penting karena kesalahan dalam penggunaannya dapat menyebabkan kesalahpahaman dan mengurangi efektivitas komunikasi. Penelitian ini berfokus pada penggunaan bentuk dan fungsi aizuchi yang ditemukan dalam film anime Suzume. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif karena data yang diteliti adalah kata-kata yang akan dideskripsikan dan dijelaskan. Setelah pengumpulan dan analisis data dilakukan, ditemukan 143 data yang terbagi menjadi 126 bentuk ungkapan, 14 bentuk pengulangan, 1 bentuk parafrase, dan 2 bentuk lainnya. Terkait fungsinya, ditemukan 33 data sebagai sinyal mendengarkan, 35 data sebagai sinyal pemahaman, 10 data sebagai sinyal persetujuan, 12 data sebagai sinyal penolakan, dan 53 data sebagai sinyal ekspresi emosional. Dalam penelitian ini, bentuk aizuchi yang paling sering muncul adalah bentuk ungkapan, sedangkan fungsi aizuchi yang sering muncul adalah sinyal ekspresi emosional.

Kata Kunci: *Aizuchi; Fungsi Aizuchi; Bentuk Aizuchi*

Citation (APA Style) :

Fandani, F. A., & Suciaty, P. (2026). *Aizuchi in anime movie Suzume no Tojimari by Makoto Shinkai*. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 9(1), 88–97. <https://doi.org/10.24036/y76se029>

INTRODUCTION

Setiap negara, termasuk Jepang, memiliki etika komunikasi yang berbeda-beda. Menurut Iqbal (2018:210), etika komunikasi dalam budaya Jepang bertujuan untuk memastikan bahwa komunikasi dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuannya. Etika komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam usaha menyampaikan pesan melalui tuturan kepada anggota penutur lainnya.

Budaya Indonesia dan budaya Jepang memiliki ciri khas tersendiri, terutama dalam hal komunikasi. Dalam budaya Jepang, terdapat kebiasaan di mana lawan bicara merespon saat pembicara sedang berbicara, yang dikenal dengan istilah "aizuchi". Hal ini berbeda dengan budaya Indonesia, di mana interupsi semacam itu dianggap tidak sopan. Oleh karena itu, ketika mempelajari bahasa asing, terutama bahasa Jepang, penting untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan kebiasaan komunikasi yang berlaku.

Menurut Maynard (dalam Horiguchi, 1997:40), *aizuchi* adalah respon singkat, termasuk gerakan nonverbal, yang diberikan oleh pendengar saat pembicara memberikan giliran berbicara di tengah percakapan. Ketika pembicara sedang berbicara, pendengar merespons informasi yang diberikan dengan ucapan-ucapan pendek atau gerakan kecil seperti menganggukkan kepala. Penelitian *aizuchi* sebelumnya dari Rahmawati (2021) menggunakan media vlog, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *anime movie*. Dan juga Khotimah (2019) berfokus untuk mencari berbagai kesalahan penggunaan *aizuchi* yang dilakukan oleh penutur *non-native* dan juga media yang digunakan berbeda di mana penelitian ini menggunakan *anime movie* yaitu *Suzume no Tojimari* sebagai media penelitian.

Teori yang digunakan untuk meneliti bentuk dan fungsi *aizuchi* adalah teori Horiguchi Sumiko (1997). Horiguchi mendeskripsikan bentuk dari *aizuchi* menjadi beberapa golongan yaitu, 1) あいづちし (*aizuchishi*), 2) くりかえし (*kurikaeshi*) 3) いいかえ (*iikae*) dan 4) そのた (*sonota*). Kemudian untuk menganalisis fungsi *aizuchi* dengan mengelompokkannya menjadi 1) 聞いているという信号 (*kitte iru to iu shingou*) 2) 理解しているという信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) 3) 同意の信号 (*doui no shingou*) 4) 否定の信号 (*hitei no shingou*) dan 5) 感情の信号 (*kanjou no shingou*).

Contoh penggunaan *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari* sebagai berikut :

- 鈴芽 : 私が叔母さんの大切な時期を奪っちゃったんじゃないかって最近 ちょっと思うんだよね…
- Suzume : *Watashi ga Obasan no taisetsuna jiki wo ubatchattan jyanai katte saikin chotto omounndayone*
- Suzume : Terutama belakangan ini
- 千果 : ええー？そりゃ元カレのセリフやけん！
- Chika : *Ee-? sorya moto kare no serifu yaken !*
- Chika : ee, kau terdengar seperti mantan pacarnya
- 鈴芽 : えっ ほんとだ！
- Suzume : **Ee hontoda!**
- Suzume : **Ee, benar juga**

(D47, menit 00:33:59 – 00:33:57)

Menurut Rahayu (2015:30) dalam hasil penelitiannya, mengemukakan bahwa dari 100% penggunaan *aizuchi*, sebanyak 21% dari *aizuchi* yang digunakan merupakan *aizuchi* verbal, sisanya 79% yaitu *aizuchi* non-verbal. Kemudian pada penelitiannya mengatakan bahwa mahasiswa Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan *aizuchi*, baik dari segi linguistik maupun non-verbal, yang memiliki makna penting dalam kedua bahasa. Oleh karena itu, pemahaman dan penggunaan *aizuchi* menjadi sangat penting bagi pemelajar bahasa Jepang.

Horiguchi (1997) mendeskripsikan bentuk dari *aizuchi* menjadi beberapa golongan yaitu, 1) あいづちし (*aizuchishi*), 2) くりかえし (*kurikaeshi*) 3) いいかえ (*iikae*) dan 4) そのた (*sonota*). Kemudian untuk menganalisis fungsi *aizuchi* dengan

mengelompokkannya menjadi 1) 聞いているという信号 (*kitte iru to iu shingou*) 2) 理解しているという信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) 3) 同意の信号 (*doui no shingou*) 4) 否定の信号 (*hitei no shingou*) dan 5) 感情の信号 (*kanjou no shingou*).

Penelitian ini akan mengeksplorasi penggunaan *aizuchi* dalam *anime movie "Suzume no Tojimari."* Sinopsis *anime movie* ini menceritakan tentang seorang siswi berusia 17 tahun bernama Suzume yang bertemu dengan seorang pria pengelana yang misterius, yang mengatakan bahwa dia sedang mencari sebuah pintu. Terinspirasi oleh pencarian pria itu, Suzume menemukan sebuah pintu tua di tengah reruntuhan dan membuka pintu tersebut karena rasa penasarannya. Namun, tindakannya ini melepaskan berbagai bencana yang sebelumnya tertahan oleh pintu tersebut. Untuk mencegah bencana-bencana tersebut, Suzume harus menutup kembali semua pintu yang telah terbuka, memulai petualangannya untuk menghentikan kehancuran.. Di dalam *anime movie Suzume no Tojimari* mengambil latar tempat sesuai dengan kehidupan nyata dan juga terdapat berbagai macam penggunaan dialek lokal seperti dialek *kyuushuu*, dialek *kansai*, dan dialek *kanto*. Karena adanya berbagai macam dialek tersebut sehingga penggunaan *aizuchi* juga beragam yang bisa dilihat dari percakapan antara tokoh utama maupun tokoh pendamping.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari* karya Makoto Shinkai.

METHODS

Penelitian kualitatif diterapkan pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Kusumastuti (2019:18), mengatakan bahwa prosedur penelitian kualitatif bersifat sebagai keutuhan dan mengandalkan manusia untuk alat penelitian, melakukan analisis data secara induktif dan bersifat deskriptif. Penelitian ini disebut kualitatif karena data yang dikumpulkan berupa deskripsi dalam bentuk potongan kalimat, bukan angka-angka. Selanjutnya, Walidin, Saifullah & Tabrani (2015:77), penelitian kualitatif adalah sebuah proses yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menyusun deskripsi yang rinci dan kompleks, yang disampaikan melalui rangkaian kata. Data terdiri dari tuturan-tuturan yang mengandung *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari*. Moleong (dalam Suciaty 2016:50) metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian untuk menghasilkan data deskriptif yaitu kata-kata tertulis/ lisan Adapun sumber data dari penelitian ini adalah *anime movie* terkenal di Jepang yang bernama *Suzume no Tojimari*. Sumber data tersebut penulis peroleh pada media *streaming prime video*. Peneliti sendiri bertindak sebagai instrumen utama yang berperan sebagai alat penelitian atau dikenal sebagai *human instrument*, selain itu juga digunakan inventaris data sebagai alat bantu dalam penelitian ini. Sugiyono (2022:101) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menjadikan peneliti sebagai instrumen utama. Peneliti harus secara langsung terlibat dalam pengumpulan data dan memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara alami dan mendalam dengan subjek penelitian.

Menurut Husa (2017:19), sosiolinguistik memiliki sifat kualitatif karena lebih menitikberatkan pada analisis yang mendalam terhadap penggunaan bahasa yang konkret, termasuk variasi dialek yang digunakan oleh penutur, topik pembicaraan, dan konteks percakapan. Tahapan penelitian dimulai dengan mengumpulkan data dalam tabel klasifikasi data kemudian dianalisis situasi tutur berdasarkan Leech (dalam Sadapotto dan Hanafi, 2016:551) terakhir mengklasifikasikan bentuk serta fungsi *aizuchi*.

RESULTS AND DISCUSSION

Penggunaan bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari* berdasarkan teori Horiguchi Sumiko (1997), ditemukan 143 data penggunaan bentuk serta fungsi *aizuchi* dengan rincian: 126 data bentuk ungkapan, 14 data bentuk pengulangan, 1 data bentuk paraphrase dan 2 bentuk lain. Kemudian fungsi *aizuchi* dengan rincian: 33 data tanda mendengar, 35 data tanda memahami, 10 data tanda sependapat, 12 data tanda menyangkal dan 53 data tanda ungkapan perasaan.

Results

Tabel 1. Deskripsi data bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari*

No	Bentuk	Fungsi	Kode Data	Jumlah
1	Ungkapan	Mendengar	D08, D17, D27, D28, D34, D35, D55, D58 D62, D63, D64, D71, D72, D77, D89, D98, D101, D134, D135, D136, D139	21
		Memahami	D01, D04, D23, D24, D26, D31, D38, D56, D60, D65, D74, D75, D76, D78, D79, D80, D85, D86, D87, D93, D100, D102, D105, D106, D108, D109, D111, D113 D116, D123, D125, D132, D140, D141	34
		Sependapat	D07, D18, D47, D52, D68, D70, D92, D96, D103, D104	10
		Menyangkal	D14, D22, D32, D36, D44, D46, D48, D115, D119, D120, D122, D143	12
		Ungkapan Perasaan	D02, D06, D09, D10, D11, D12, D19, D20, D21, D30, D33, D37, D40, D42, D41, D43, D45, D49, D50, D51, D53, D54, D59, D61, D67, D73, D81, D83, D84, D90, D94, D95, D97, D99, D107, D110, D114, D117, D118, D121, D124, D126, D128, D130, D129, D131, D133, D137, D142	49
2	Pengulangan	Mendengar	D03, D05, D16, D29, D39, D57, D66, D69, D91 D138	10
		Memahami	D25	1
		Sependapat	-	-
		Menyangkal	-	-
		Ungkapan Perasaan	D13, D82, D112	3
3	Parafrase	Mendengar	D15	1
		Memahami	-	-
		Sependapat	-	-
		Menyangkal	-	-
		Ungkapan Perasaan	-	-
4	Lain	Mendengar	D127	1
		Memahami	-	-
		Sependapat	-	-
		Menyangkal	-	-
		Ungkapan Perasaan	D88	1
Jumlah Data Keseluruhan				143

Dari deskripsi di atas, berikut penjelasan mengenai bentuk dan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam *anime movie* ini:

1. 相づち詞 (*aizuchishi*) Bentuk ungkapan

Dari semua data yang telah dianalisis ditemukan 126 data 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan dengan rincian: 21 data 聞いているという信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar, 34 data 理解しているという信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) tanda memahami, 10 data どういの信号 (*dou no shingou*) tanda sependapat, 12 data 否定の信号 (*hitei no shingou*) tanda menyangkal dan 49 data 感情の信号 (*kanjou no shingou*) tanda ungkapan perasaan.

a. 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan fungsi 聞いているという信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar

Data [D08]

- 鈴芽 : あのさ… 上之浦のほうに廃墟あるでしょ？古い温泉街
- Suzume : *Ano sa ... Kaminoura no hou ni haikyo arudesho? Furui onsen machi*
- Suzume : Hei, kau tahu reruntuhan di kaminoura ? distrik pemandian tua itu.
- マミ : そうなん？
- Mami : Sou nan ?
- Mami : Benarkah?
- アヤ : ああ… あるみたいやねあっちの山の中それがどうしたと？
- Aya : *Aa... aru mitai yane acchi no yama no naka, sore ga doushita to?*
- Aya : Aku ingat itu di pegunungan kan ? ada apa tentang itu ?
- 鈴芽 : ドアが…やっぱいいや
- Suzume : *Doa ga ... n... yappa iiya*

Suzume : Ada sebuah pintu Lupakan saja
アヤ. マミ : なんよ！気になるやんけ！
Aya . Mami : Nanyo ! Kininaruyanke !
Aya . Mami : Apa-apaan itu, bikin penasaran saja

(D08, menit 00:08:04 – 00:08:21)

Pada data di atas tuturan yang diucapkan Mami, そうなん (*Sounan*) merupakan bentuk 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan jenis ソウ系 (*soukei*) karena penutur yaitu Suzume masih belum menyelesaikan pembicaraan.

Berdasarkan analisis konteks tuturan menurut teori Leech. Tuturan pada data [D08] di atas diucapkan oleh Suzume dengan lawan tutur Mami. Konteks tuturan pada data ini terjadi di dalam kelas dimana saat itu Suzume menceritakan sebuah tempat reruntuhan yang ada di Kaminoura. Mami dan Aya secara seksama mendengarkan informasi yang disampaikan oleh Suzume tetapi Mami tidak mengetahui secara pasti akan kebenaran dari informasi tersebut sehingga Mami melontarkan *aizuchi* そうなん (*sounan*) tanda dia mendengar informasi tetapi tidak memahami maksud dari Suzume. Tuturan dalam konteks ini merupakan tindakan yang bertujuan untuk mengkonfirmasi. Sebagai hasil dari tindak verbal, penutur melakukan tindakan konfirmasi karena Mami tidak memiliki kepastian tentang informasi terkait reruntuhan tersebut dan meminta penjelasan lebih lanjut. Berdasarkan analisis tuturan yang diucapkan oleh Mami, そうなん (*sounan*) termasuk ke dalam fungsi 聞いていると言う信号 (*Kiiteiru to iu shingou*).

b. 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan fungsi 感情の信号 (*kanjou no shingou*) tanda ungkapan perasaan.

Data [D02]

環 : 晩ごはん適当に済ましちよってくれん？
Tamaki : *Ban Gohan tekitou ni sumashi chotte kuren*
Tamaki : Pikirkan makan malam sendiri

鈴芽 : えっ 環さんデート？いいよ いいよ ごゆっくり！
Suzume : *Ee Tamaki san deeto ? iiyo iiyo goyukkuri!*
Suzume : *Ee, kau ada kencan Tamaki ? kalau begitu nikmat ya*
環 : 残業！漁業体験の準備！
Tamaki : *Zangyou! Gyogyo taiken no junbi*
Tamaki : Lembur! Persiapan acara “Pengalaman Nelayan”

(D02, menit 00:02:36 – 00:02:45)

Pada data [D02] di atas tuturan yang diucapkan oleh Suzume, えっ環さんデート？いいよいいよごゆっくり！
Ee Tamaki san deeto ? iiyo iiyo goyukkuri! Merupakan 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan jenis 応答詞 (*otoushi*), karena Suzume sebagai lawan tutur memahami ujaran yang diucapkan oleh penutur yaitu Tamaki.

Analisis situasi tutur data di atas yaitu, penutur Tamaki dengan lawan tutur Suzume. Konteks tuturan ini terjadi saat Tamaki sedang membuat bekal dan Suzume yang sedang sarapan pagi. Tamaki menyampaikan informasi kepada Suzume bahwa dia harus membuat makan malamnya sendiri. Suzume yang mendengar hal tersebut terkejut karena Suzume berpikir Tamaki akan ada kencan dan melontarkan *aizuchi* えっ (*ee*) dan setelah itu meminta Tamaki untuk menikmati acara kencan tersebut, Tetapi Tamaki membantah tuduhan tersebut dan segera mengklarifikasi bahwa dia akan ada lembur karena akan mempersiapkan sebuah acara pengalaman nelayan. Tuturan Suzume ini adalah tindakan menyatakan perasaan keterkejutan, karena dia menyangka bahwa tamaki akan ada kencan. Hal ini, diucapkan sebagai bentuk tindak verbal tuturan oleh penutur berupa tindakan ungkapan perasaan.

Berdasarkan analisis tuturan yang diucapkan oleh Suzume, えっ (*ee*) termasuk ke dalam fungsi 感情の記号 (*kanjou no shingou*) untuk tanda ungkapan perasaan. Karena Suzume merasa terkejut dengan tuturan yang diucapkan oleh Tamaki.

2. 繰り返し (*Kurikaeshi*) Bentuk Pengulangan

Dari semua data yang telah dianalisis ditemukan 14 data dengan 繰り返し (*kurikaeshi*) bentuk pengulangan dengan rincian: 10 data 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar, 1 data 理解していると言う信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) tanda memahami, 3 data 感情の信号 (*kanjou no shingou*) untuk tanda ungkapan perasaan.

繰り返し (*Kurikaeshi*) Bentuk Pengulangan Fungsi 聞いていると言う信号 (*Kiiteiru To Iu Shingou*) Tanda Mendengar

Data [D03]

- 草太 : ねえ 君このあたりに廃墟はない?
Souta : *Ne kimi kono Atari ni haikyo wa nai?*
Souta : Hei, kau, apa kau tahu ada reruntuhan di area ini?
鈴芽 : ハイキョ?
Suzume : Haikyo?
Suzume : Reruntuhan?

(D03, menit 00:03:42 – 00:03:52)

Pada data [D03] di atas tuturan yang diucapkan oleh Suzume, ハイキョ? (*Haikyo?*) merupakan bentuk 繰り返し (*kurikaeshi*) bentuk pengulangan karena Suzume sebagai lawan tutur mengulangi sebagian tuturan yang diucapkan oleh penutur sebagai tanda penekanan pada bagian yang diulang.

Berdasarkan teori analisis tuturan menurut Leech. Tuturan pada data [D03] di atas diucapkan oleh Souta dengan lawan tutur Suzume. Konteks tuturan terjadi pada pagi hari di jalan di mana pada saat itu Souta bertemu dengan Suzume dan menanyakan tentang lokasi reruntuhan. Suzume yang mendengarkan tuturan yang diucapkan Souta merasa bingung dan mengulangi pertanyaan Souta dengan mengucapkan ハイキョ? (*Haikyo?*). Tuturan dalam konteks ini berfungsi sebagai tindakan konfirmasi, karena Suzume menegaskan pernyataan yang disampaikan oleh Souta. Hasil dari tindak verbal ini berupa tindakan konfirmasi oleh lawan tutur.

Berdasarkan analisis tuturan yang diucapkan oleh Suzume, ハイキョ? (*Haikyo?*) termasuk ke dalam fungsi 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) untuk tanda mendengar.

3. 言い換え (*Iikae*) Bentuk Parafrase

Dari semua data yang telah dianalisis ditemukan 1 data dengan 言い換え (*iikae*) bentuk parafrase dengan rincian: 1 data 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar.

言い換え (*Iikae*) Bentuk Parafrase 聞いていると言う信号 (*Kiiteiru To Iu Shingou*) Tanda Mendengar.

Data [D15]

- 鈴芽 : ミミズって言いましたよね あれって
Suzume : *Mimizutte iimashitayone arette*
Suzume : Kau bilang cacing? apa maksudmu
草太 : ミミズは日本列島の下をうごめく巨大な力だ目的も意思もなく歪みが溜まればただ
暴れ土地を揺るがす

- Souta : *Mimizu wa nipponrettou no shita o ugomeku kyodaina chikarada mokuteki mo ishi mo naku yugami ga tamareba tada abare tochi o yurugasu*
- Souta : Cacing itu adalah kekuatan raksasa yang menghuni bawah kepulauan Jepang, ia tak mempunyai kesadaran maupun tujuan, namun ia marah dan mengguncang daratan jika terganggu
- 鈴芽 : *でもやっつけたんですね*
- Suzume : *Demo yattsuketa ndesu yo ne*
- Suzume : Tapi kau baru mengalahkannya kan?
- 草太 : *一時的に閉じ込めただけだ要石で封印しなければミミズはどこからか また出てくる*
- Souta : *Ichijitekini tojikometa dakeda kanameishi de fuuin shinakereba mimizu wa dokokaraka mata detekuru*
- Souta : Aku hanya menghalanginya sementara Jika kita tak menguncinya dengan batu kunci, cacing itu akan muncul lagi
- 鈴芽 : *え…また地震が起きるってことですか？*
- Suzume : **E.. mata jisshin ga okitte koto desuka?**
- Suzume : **E... maksudmu akan ada gempa lain ?**

(D15, menit 00:15:25 – 00:15:45)

Pada data [D15] di atas tuturan yang diucapkan oleh Suzume, え…また地震が起きるってことですか (E.. mata jisshin ga okitte koto desuka?) merupakan bentuk 言い換え (*iikae*) bentuk parafrase karena Suzume mengubah bentuk tuturan yang diucapkan oleh lawan tutur yaitu Souta menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami.

Berdasarkan teori analisis konteks menurut Leech. Tuturan pada data [D15] di atas diucapkan oleh Suzume dengan lawan tutur Souta. Konteks pada tuturan ini terjadi di dalam kamar Suzume. Suzume penasaran dengan ucapan Souta yang mengucapkan cacing, Suzume penasaran akan cacing tersebut dan Souta menjelaskan secara detail mengenai cacing tersebut. Souta mengatakan bahaya dari kemunculan cacing itu jika kita tidak menguncinya dengan batu kunci. Mendengar hal tersebut Suzume mengulangi pernyataan Souta dan mengkonfirmasi informasi tersebut dengan mengganti kalimat yang mempunyai makna yang serupa. Tuturan dalam konteks ini berfungsi sebagai tindakan konfirmasi, karena Suzume meminta kepastian mengenai kemungkinan terjadinya gempa jika pintu tidak ditutup dengan batu kunci. Sebagai konsekuensi dari tindak verbal, tuturan yang disampaikan oleh penutur adalah permintaan untuk konfirmasi.

Berdasarkan analisis tuturan yang di ucapkan oleh Suzume, え…また地震が起きるってことですか (E.. mata jisshin ga okitte koto desuka?) termasuk ke dalam fungsi 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar.

4. その他 (Sonota) Bentuk lain

Dari semua yang telah dianalisis ditemukan 2 data dengan その他 (*sonota*) bentuk lain dengan rincian: 1 data fungsi 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar dan 1 data fungsi 感情の信号 (*kanjou no shingou*) untuk tanda ungkapan perasaan.

その他 (Sonota) Fungsi 聞いていると言う信号 (*Kiiteiru To Iu Shingou*) Tanda Mendengar.

Data [D127]

- 羊朗 : *常世は美しいが死者の場所だあなたは怖くはないのか？*
- Hitsujiro : *Tokoyo wa utsukushii ga shisha no bashoda anata wa kowaku wa nai no ka?*
- Hitsujiro : Ever-after adalah tempat yang indah tapi itu dunia orang sudah tiada, apa itu tidak menakutimu?
- 鈴芽 : *怖くなんてありません！生きるか死ぬかなんてただの運なんだって小さい頃からずっと思ってきたでも！草太さんのいない世界が私は怖いです！*

- Suzume : *Kowaku nante arimasen! Ikiru ka shinu ka nante tada no un'na n datte chīsai koro kara zutto omotte kita demo! Souta san no inai sekai ga watashi wa kowaidesu!*
- Suzume : Aku tidak takut, hidup atau mati adalah perkara keberuntungan, sejak kecil aku selalu merasa begitu, tapi aku takut akan dunia tanpa Souta
- 羊朗 : (笑う)
- Hitsujiro : (**Warau**)
- Hitsujiro : (**Tertawa**)

(D127, menit 01:18:09 – 01:18:30)



Gambar 1. Bentuk Sonota
Sumber: Anime Suzume no Tojimari

Pada data [D127] di atas respons yang diberikan oleh Hitsujiro yaitu berupa ekspresi tertawa, 笑う (*Warau*) merupakan bentuk *aizuchi* non verbal その他 (*sonota*) bentuk lain. Selaras dengan klasifikasi Horiguchi *aizuchi* non-verbal mencakup anggukan kepala, tertawa, menggeleng, serta ekspresi wajah lainnya.

Tuturan pada data [127] di atas diucapkan oleh Hitsujiro dengan lawan tutur Suzume. Konteks pada tuturan ini terjadi di ruangan rumah sakit tempat Hitsujiro dirawat. Hitsujiro menyampaikan kepada Suzume informasi tentang sebuah tempat bagi orang yang sudah tiada, apakah hal tersebut tidak membuatnya takut. Suzume mengatakan dia tidak takut dengan tempat itu karena Suzume berpikir hidup dan kematian hanyalah soal tentang keberuntungan, akan tetapi hal yang sangat ditakutkan oleh Suzume adalah kehilangan Souta. Mendengar hal tersebut Hitsujiro melontarkan *aizuchi* non verbal berupa tertawa tanda dia mendengar ucapan dari Suzume. Tuturan dalam hal ini berfungsi sebagai tindakan merespons, karena Hitsujiro tertawa setelah mendengarkan penjelasan dari Suzume. Sebagai hasil dari tindak verbal, tuturan yang diucapkan oleh penutur merupakan bentuk respons.

Berdasarkan analisis tuturan respons yang diberikan Hitsujiro merupakan *aizuchi* non verbal termasuk ke dalam fungsi 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar. Ekspresi yang ditunjukkan pada tuturan di atas dapat dilihat dari gambar di atas.

Discussion

Berdasarkan analisis dan pembahasan, *aizuchi* pada anime movie *Suzume no Tojimari* di atas ditemukan 143 data yang tergolong dalam penggunaan *aizuchi*. Penggunaan bentuk *aizuchi* yang paling sering muncul adalah 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan dengan rincian data yaitu: 126 data 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan, 14 data 繰り返し (*kurikaeshi*) bentuk pengulangan, 1 data 言い換え (*iikae*) bentuk parafrase dan 2 data その他 (*sonota*) bentuk lain. Kemudian fungsi *aizuchi* yang paling sering muncul adalah fungsi 感情の信号 (*kanjou no shingou*) tanda ungkapan perasaan dengan rincian data yaitu: 33 data 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar, 35 data 理解していると言う信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) tanda memahami, 10 data どういの信号 (*dou no shingou*) tanda sependapat, 12 data 否定の信号 (*hitei no shingou*) tanda menyangkal dan 53 data 感情の信号 (*kanjou no shingou*) tanda ungkapan perasaan. Alasan mengapa 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan paling banyak muncul dalam anime movie *Suzume no Tojimari* karena penggunaan 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan merupakan bentuk

aizuchi yang paling sering digunakan. Penggunaan fungsi 感情の信号 (*kanjou no shingou*) tanda ungkapan perasaan paling banyak muncul dalam *anime movie Suzume no Tojimari* berhubungan dengan genre *anime movie* tersebut yang berupa fantasi ilmiah dimana latar tempat yang digunakan sesuai dengan kehidupan nyata sehingga banyak fenomena maupun hal aneh yang dialami oleh tokoh utama. Serta alasan lainnya yaitu penggambaran tokoh utama pada *anime movie* ini yaitu Suzume yang masih berusia 17 tahun lebih banyak berdialog dengan lawan bicara yang lebih tua sehingga penggunaan *aizuchi* kata *ee* sebagai tanda Suzume menghormati lawan bicara, mendengar tuturan, serta tertarik terhadap topik yang dibahas. Jika dibandingkan dengan penelitian relevan, hasil penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri, Riska Kinanti, 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis *Aizuchi* dalam *Anime Gakuen Babysitters* Karya Hari Tokeino”. Dari hasil analisis data, terdapat 12 data fungsi tanda menyangkal yang paling banyak muncul, serta tidak ditemukannya bentuk 言い換え (*iikae*) bentuk parafrase.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan bentuk dan fungsi *aizuchi* dalam *anime movie Suzume no Tojimari* karya Makoto Shinkai dengan berdasarkan teori Horiguchi Sumiko (1997), ditemukan 143 data penggunaan bentuk dan fungsi *aizuchi*. Dapat disimpulkan dan juga menjawab dari rumusan masalah penelitian ini, yaitu :

1. Bentuk *aizuchi* yang ditemukan dalam *anime movie Suzume no Tojimari* dengan rincian: 126 data 相づち詞 (*aizuchishi*) bentuk ungkapan, 14 data 繰り返し (*kurikaeshi*) bentuk pengulangan, 1 data 言い換え (*iikae*) bentuk parafrase dan 2 data その他 (*sonota*) bentuk lain.
2. Fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam *anime movie Suzume no Tojimari* dengan rincian: 33 data 聞いていると言う信号 (*kiiteiru to iu shingou*) tanda mendengar, 35 data 理解していると言う信号 (*rikaishiteiru to iu shingou*) tanda memahami, 10 data どういの信号 (*doui no shingou*) tanda sependapat, 12 data 否定の信号 (*hitei no shingou*) tanda menyangkal dan 53 data 感情の信号 (*kanjou no shingou*) untuk tanda ungkapan perasaan.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa sama sekali tidak ada konflik kepentingan berkaitan dengan publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi dari artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Ambarwati, A. (2014). *Aizuchi Oleh Dansei Dan Josei Dalam Anime Hyouka Episode 1-5 Karya Yasuhiro Takemoto* (Doctoral dissertation, Brawijaya University).
- Edizal. (2001). *Tutur Kata Manusia Jepang*. Padang: Kayupasak.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Horiguchi, S. (1997). *日本語教育と会話分析*. Tokyo: Kuroshio Suppan.
- Husa, R. R. (2017). *Pengantar Sociolinguistik*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Iqbal, C. I. (2018). Budaya Komunikasi dalam Budaya Jepang. *Jurnal Walasuji*, 9, 113.127.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- Kubota, M. (2020). *Aizuchi wa Hito wo Ikasu*. Tokyo University Press.
- Khotimah, A. K., & Sasanti, N. (2019). Analisis penggunaan *aizuchi* oleh penutur asing bahasa Jepang dalam video youtube mengenai homestay di jepang episode 1-3. *HIKARI Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sastra Dan Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya*, 3(1).
- Meylinia N. A., T. (2022). *Analisis Aizuchi dalam Anime “Tenki no Ko”* (Doctoral dissertation, UNSADA).
- Muhlis, H. A. (2021). *Sociolinguistik dasar*. Jakad Media Publishing.
- Nugrahani. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Deskriptif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Yulia, N. (2013). Ragam bahasa anak-anak: Ditinjau dari segi Sociolinguistik. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa*, 6(2), 109-119.

- Purba, A. (2011). *Tindak tutur dan peristiwa tutur*. Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra.
- Putri, R. K., (2021). *Analisis Aizuchi Dalam Anime Gakuen Babysitters Karya Hari Tokeino*. Universitas Negeri Padang.
- Rahmawati, Y. S. (2021). *Analisis Aizuchi dalam Vlog Akane-teki Nihongo Kyoushitsu dengan judul “(nihongo-kaiwa) dagashi ba-de taberu toki”“(日本語 会話) 駄菓子バーで食べるとき” のタイトルの あかね的日本語教室 のビデオの相槌分析* (Doctoral dissertation, Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Widyatama).
- Sadapotto, A., & Hanafi, M. (2016). Kesantunan Berbahasa dalam Persepektif Pragmatik. *The Progrssive and Fun Education Seminar*, 1, 548-555
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suciaty, P. (2016). *Kepolisemian Verba Tsukeru: Kajian Linguistik Kognitif* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rahayu, M. G. dkk. (2015) *Analisis Penggunaan Aizuchi Mahasiswa Bahasa Jepang dalam Komunikasi Berbahasa Jepang*. Chie, 4(1), 319569.
- Walidin, W., Saifullah. dkk. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Pelajar.