



## Penggunaan *Aizuchi* Bentuk Non Linguistik dalam *Anime Kimi No Suizou Wo Tabetai* Karya Keiji Mita.

### The Use of *Aizuchi* Non Linguistik Form on Keiji Mita's *Anime Kimi No Suizou Wo Tabetai*

**AKBAR RIDHO FIRMANSYAH**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: ridhoa@gmail.com

**UMUL KHASANAH, S.Pd., M.Lit.**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: umulkhasanah@untag-sby.ac.id

**Abstract.** *Anime* contains (Japanese) language with various variations including *aizuchi*. *Aizuchi* is a response to the speaker as a sign of listening to the speaker's speech. This journal aims to describe the use of *sonota* or non-linguistik forms of *aizuchi sonota* and the function of *aizuchi* in the *anime kimi no suizou wo tabetai* by Keiji Mita. This research uses pragmatics approach and qualitative descriptive method. The data is in the form of audio visual (video) obtained by observation method, note-taking method and screenshots to be used as still images. The data of 14 *aizuchi* in *sonota* form were analyzed, resulting in the use of 3 *aizuchi* as *kiite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* as *rikaishite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* as *doi no shingou*, 3 *aizuchi* as *hitei no shingou*, 5 *aizuchi* as *kanjou no shingou*, 1 *aizuchi* as *ma wo motaseru shingou*, and 0 *aizuchi* as *jouhou wo tsuika, tessei, youkyu no shingou*.

**Keywords:** *anime, aizuchi, form, function.*

**Abstrak.** *Anime* mengandung bahasa (Jepang) dengan variasi yang bermacam-macam termasuk juga mengandung *aizuchi*. *Aizuchi* adalah tanggapan kepada pembicara sebagai tanda mendengarkan ucapan pembicara. Jurnal ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *aizuchi* bentuk *sonota* atau non linguistik dan fungsi *aizuchi* dalam *anime kimi no suizou wo tabetai* karya Keiji Mita. Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik dan metode deskriptif kualitatif. Data berupa audio visual (video) yang diperoleh dengan metode observasi, metode mencatat serta tangkapan layar (*screenshot*) untuk dijadikan sebagai gambar mati. Data sejumlah 14 *aizuchi* bentuk *sonota* dianalisis penggunaannya sehingga diperoleh penggunaan 3 *aizuchi* berfungsi *kiite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *rikaishite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *doi no shingou*, 3 *aizuchi* berfungsi *hitei no shingou*, 5 *aizuchi* berfungsi *kanjou no shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *ma wo motaseru shingou*, dan tidak ditemukan *aizuchi* berfungsi *jouhou wo tsuika, tessei, youkyu no shingou*.

**Kata Kunci:** *anime, aizuchi, bentuk, fungsi.*

## PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan komunikasi atau interaksi antar manusia agar terjalinnya hubungan yang baik antar sesama manusia lainnya. Menurut Griffin (2015) komunikasi merupakan suatu proses yang terjadi ketika seseorang atau beberapa orang saling bertukar informasi, ide, atau pesan dengan menggunakan simbol-simbol atau kode-kode yang dimengerti oleh keduanya atau lebih. Ketika berkomunikasi manusia menggunakan media atau alat yang disebut bahasa. Menurut Chaer (2018) bahasa adalah sebuah sistem lambang bunyi abstrak atau tidak tetap yang digunakan oleh para golongan kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi atau berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dengan baik dan benar diperlukannya ilmu Linguistik. Ilmu Linguistik adalah ilmu yang mempelajari bagaimana bahasa digunakan, dihasilkan, dan diterima oleh manusia (Yule, 2016). Ilmu linguistik memiliki beberapa cabang salah satunya adalah pragmatik.

Untuk mengetahui maksud atau keinginan pembicara atau lawan bicara untuk merespon dengan baik dan benar diperlukan ilmu pragmatik. Pragmatik merupakan studi mengenai makna atau maksud ucapan pembicara atau lawan bicara (Yule, 2016). Seseorang yang terlibat dalam suatu pembicaraan, harus menanggapi atau memberikan respon terhadap pembicara sebagai tanda masih mengikuti atau mendengarkan percakapan. Tiap negara memiliki keunikan berbahasa tersendiri (Sujarwo & Khasanah, 2019). Dalam bahasa Jepang budaya merespon atau menanggapi ini disebut dengan *aizuchi*. Menurut Maynard (1986) *aizuchi* adalah tanggapan yang ditujukan kepada pembicara sebagai tanggapan atau respon setelah pembicara memberikan giliran untuk berbicara di tengah-tengah pembicaraan yang berupa ujaran singkat yang berupa linguistik, maupun dengan gerakan-gerakan kecil seperti anggukan kepala, ekspresi lain atau non linguistik. Dengan ini dapat disimpulkan *aizuchi* memiliki tujuan untuk mengetahui maksud atau keinginan pembicara dan merespon ucapan pembicara agar percakapan berjalan dengan baik dan benar sehingga, diperlukannya tindak tutur ilokusi. Menurut Suhartono (2020) tindak tutur ilokusi adalah tindak pembicara yang mempunyai maksud atau keinginan yang diinginkan pembicara. Berikut contoh penggunaan *aizuchi*:

ラヘル	: クイズ一番目
Raheru	: kuizu ichibanme
Rachel	: kuis pertama

参加者	: はい
Sankasha	: hai
Peserta	: oke

(Asian Boss “How Good Are The Japanese At English?” Street Interview, 1.14 – 1.16)

Rachel sebagai pewawancara bermaksud untuk memberitahu peserta segera bersiap karena kuis pertama akan dimulai. Rachel memberikan jeda dan peserta segera merespon dengan *aizuchi* dengan mengucapkan “hai”. *Aizuchi* “hai” merupakan sebuah ungkapan pendek dan menandakan bahwa peserta mengerti dan memahami apa yang dikatakan oleh pembicara. Dari contoh ini dapat dipahami bahwa, ketika lawan bicara mendengarkan pembicara, lawan bicara sebaiknya memberikan respon kepada pembicara untuk

menandakan bahwa lawan bicara mengerti atau mengikuti isi yang dibicarakan oleh pembicara sehingga, percakapan dapat berlangsung dengan lancar.

*Anime* atau animasi menjadi salah satu budaya populer khas Jepang (Puspitasari & Khasanah, 2019). Dengan ini menandakan *anime* juga menggunakan bahasa Jepang karena berasal dari Jepang. *Anime* mengandung bahasa Jepang dalam berbagai situasi dan penggunaan sesuai dengan tema yang digunakan, sehingga bahasa Jepang yang digunakan juga bervariasi, yang didalamnya juga terkandung *aizuchi*. Dengan demikian, *anime* sangat memungkinkan dijadikan objek penelitian *aizuchi*.

*Anime* yang digunakan sebagai objek penelitian ini berjudul *kimi no suizou wo tabetai*. *Anime* bergenre romansa yang diadaptasi dari novel karya Yoru Sumino. Adaptasi *anime* ini diproduksi oleh studio VOLN dengan Keiji Mita sebagai produser dan Shin'ichirou Ushijima sebagai sutradara.

## TINJAUAN PUSTAKA

Dalam suatu percakapan antar pembicara dan lawan bicara, saat pembicara memberikan tuturan, lawan bicara selalu berasumsi untuk mengerti maksud dan respon yang tepat untuk membalas pembicara sehingga percakapan dapat berjalan dengan baik. Dalam Linguistik ilmu ini disebut dengan Pragmatik, menurut Yule (2016) Pragmatik adalah studi mengenai maksud atau makna tuturan yang diucapkan oleh pembicara. Menurut Rahardi (2020) Pragmatik juga merupakan studi maksud pembicara dalam berbahasa dengan mendasarkan pada konteksnya. Sehingga, dapat disimpulkan Pragmatik sebagai ilmu bahasa yang mempelajari maksud atau konteks dari kalimat yang disampaikan oleh pembicara saat dilakukannya interaksi dan bagaimana konteks mempengaruhi pemilihan bahasa dan makna.

Ilmu Pragmatik memiliki berbagai cabang. Dari berbagai cabang tersebut, penelitian ini merujuk ke cabang tindak tutur. Austin (1962) mengutarakan bahwa pada dasarnya saat orang melakukan sesuatu, lawan bicara juga melakukan sesuatu. Ucapan ini mendasari adanya teori mengenai tindak tutur. Yule (2016) juga mengemukakan tindak tutur adalah tindakan yang melibatkan penggunaan bahasa. Tindak tutur terbagi menjadi 3 tindak tutur lokusi, ilokusi dan perlokusi. Penelitian ini lebih merujuk ke tindak tutur ilokusi karena memiliki hubungan dengan dengan *aizuchi*. Keterkaitan antar *aizuchi* dan tindak tutur ilokusi berada pada fungsi komunikasinya. Saat pembicara menyampaikan ujaran atau ucapan kepada seseorang, pembicara berharap lawan bicara akan mendengarkan, memahami dan merespon apa yang dikatakan. Dengan itu digunakannya *aizuchi* untuk memberikan tanda bahwa lawan bicara mendengarkan, memahami apa yang dikatakan oleh pembicara.

*Aizuchi* adalah budaya berbahasa dalam merespon dengan ungkapan atau respon pendek. Hal ini didukung dengan pernyataan menurut Horiguchi (1997, p. 42) 「あいずちは、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 koushishite iru aida ni kikite kara okurareta. Jyouhou wo kyoyuushita koto wo tsutaeru hyougen*”. “*Aizuchi* adalah ungkapan yang disampaikan lawan bicara untuk menanggapi informasi dari pembicara pada saat pembicara memakai hak berbicaranya”.

Penjelasan lain mengenai *aizuchi* menurut Kubota (2001, p. 34) yaitu ketika mengucapkan *aizuchi* berarti memberikan respon agar percakapan berjalan dengan lancar. Pemberian respon dilakukan oleh lawan bicara sebagai umpan balik yang sebagai tanda informasi yang diberikan menarik dan penting. ciri-ciri kemunculan muncul saat

pembicara menggunakan hak berbicaranya, pengguna *aizuchi* merupakan lawan bicara, *aizuchi* berfungsi untuk mendengarkan, dan membantu berjalannya sebuah pembicaraan, bahasa yang digunakan dalam penggunaan *aizuchi* merupakan kata-kata pendek (Horiguchi, 1997).

*Aizuchi* dalam bahasa Jepang berperan penting sebagai pelancar atau penyambung percakapan masyarakat Jepang demi terjalannya percakapan yang harmonis dan sebagai tanda lawan bicara mengikuti pembicaraan pembicara dengan baik sehingga pembicara merasa didengarkan. Pentingnya peran *aizuchi* dalam lingkup interaksi sosial antar masyarakat sehingga, adanya ketentuan dalam pengucapannya, *aizuchi* tidak semena-mena digunakan. Menurut Horiguchi (1997, pp. 71–72) untuk menggunakan *aizuchi* tidak diucapkan begitu saja, perlu dilihat ketepatan waktu melontarkan maka fungsi *aizuchi* akan terlaksana dengan baik. Waktu yang tepat melontarkan *aizuchi* saat pembicara memberikan jeda waktu di tengah pembicaraan, saat itulah lawan bicara melontar *aizuchi*. Waktu yang sesuai saat melontarkan *aizuchi* sebagai berikut: *onseiteki yowamaru* (memelankan suara), *kakou intoneesyon* (menurunkan intonasi), *shiriagari intoneesyon* (menaikkan intonasi), *jyousyou intoneesyon* (cenderung menaikkan intonasi), *kandoushi* (kata seru), dan *unazuki* (mengangguk). Dengan ketentuan ini *aizuchi* tidak digunakan dengan semena-mena dan digunakan dengan baik dan benar.

Tidak hanya ketentuan penggunaan, *aizuchi* juga memiliki bentuk yang berbeda-beda. Menurut Horiguchi (1997, p. 61) *aizuchi* terbagi menjadi 4 yaitu : 「あいづち詞」 *aizuchishi* (bentuk ungkapan), 「繰り返し」 *kurikaeshi* (bentuk pengulangan), 「言い換え」 *iikae* (bentuk parafrase), dan bentuk 「その他」 *sonota* (bentuk lain). Penelitian ini berfokus pada *aizuchi* yang memiliki bentuk *sonota*. Bentuk *sonota* menurut Horiguchi (1997, p. 61) merupakan bentuk *aizuchi* yang berupa gerakan non-linguistik atau bahasa tubuh yang dilakukan oleh lawan bicara. Contoh *sonota* yang sering dilakukan adalah anggukan, senyuman, ekspresi terkejut dan lain-lain.

Untuk memahaminya penggunaan dari *aizuchi* bentuk *sonota* diperlukannya pemahaman mengenai alasan digunakannya *aizuchi* bentuk *sonota*. Dengan ini Kubota (2001, p. 42) membagi Fungsi penggunaan menjadi 7 yaitu:

1. 「聞いているという信号」 *kiite iru to iu shingou* (tanda mendengar) sebagai indikator bahwa lawan bicara mendengarkan pembicara. Tanda mendengar pembicaraan dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *hai*, *un*, *ee*, *souka*, *soudesune* dan lain-lain.
2. 「理解しているという信号」 *rikaishiteiru to iu shingou* (tanda memahami) sebagai indikator bahwa lawan bicara sedang mendengarkan dan berusaha memahami atau menelaah informasi yang pembicara ucapkan. Tanda memahami ini dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *souka*, *soudesuka*, *sou*, *ee*, *wakarimashita* dan lain-lain
3. 「どいの信号」 *doi no shingou* (tanda sependapat) sebagai indikator bahwa lawan bicara memiliki pendapat yang sama dengan pembicara. Tanda sependapat dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *sousou*, *hai*, *aa*, *soudesuyo*, *soune* dan lain-lain.
4. 「否定の信号」 *hitei no shingou* (tanda menyangkal) sebagai indikator bahwa lawan bicara tidak setuju dengan pembicaraan pembicara. Tanda tidak setuju ini dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *iie*, *uun*, *iya* dan lain-lain.

5. 「感情の信号」 *kanjou no shingou* (tanda ungkapan perasaan) sebagai indikator pengungkapan perasaan lawan bicara contohnya seperti perasaan sedih, senang, terkejut, marah dan lain-lain kepada apa yang sedang dilontarkan oleh pembicara. Tanda ungkapan perasaan ini dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *maji, sugoi, hee* dan lain-lain.
6. 「間をもたせる信号」 *ma wo motaseru shingou* (tanda penyambung jeda) sebagai indikator penyambung jeda saat terjadi percakapan antara lawan bicara dan pembicara. Tanda penyambung jeda ini dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *e, n, nani, unazuki* (anggukan) dan lain-lain.
7. 「情報を追加、訂正、要求の信号」 *jyouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou* (tanda menambahkan, mengoreksi, dan meminta informasi) Sebagai indikator menambahkan, mengoreksi, dan meminta informasi lawan bicara kepada pembicara. Tanda ini dapat diekspresikan dengan penggunaan kata *ee, a, iya, masaka, dame desu, hontou desuka, oo* dan lain-lain.

Dipilihnya objek penelitian ini *anime* yaitu karena berasal dari Jepang. Didukung dengan penjelasan pada Matsumura, (2020) bahwa *anime* berasal dari kata *animation* yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris dan kata *anime* ditampilkan melalui tiga karakter katakana *a, ni, me* dan diucapkan sebagai “*anime-shon*”. *Anime* juga menjadi minat di mata masyarakat saat ini sesuai dengan pernyataan menurut Nisa’ & Khasanah (2021) yaitu *anime* menjadi bagian dari salah satu seni kontemporer atau modern yang diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Didukung dengan pendapat menurut Draper (2015) yang menyatakan *anime* merupakan bentuk fitur animasi khas Jepang. Dengan hal ini *anime* dapat menjadi objek penelitian *aizuchi*.

Interaksi antar pelajar dengan pelajar lain dan dosen yang memiliki keberagaman latar belakang budaya, agama, dan etnis sehingga, secara otomatis akan menunjukkan sikap saling menghargai dan bekerja sama tanpa memandang perbedaan (Jatmiko et al., 2022). Dengan ini sesuai dengan tujuan digunakannya *anime kimi no suizou wo tabetai* karena tokoh berlatar pelajar sehingga kerap muncul pembicaraan antar tokoh dan peluang penggunaan *aizuchi* dalam bentuk non-linguistik akan lebih besar.

## METODE

Data yang berupa dialog antar tokoh yang berada dalam *anime kimi no suizou wo tabetai* dikumpulkan menggunakan metode observasi dan catat. Metode observasi digunakan untuk mengamati penggunaan bahasa Jepang yang mengandung *aizuchi sonota* atau non-linguistik. Sedangkan teknik catat digunakan untuk mengumpulkan data penggunaan *aizuchi* yang telah diobservasi. Diyakinkan adanya *aizuchi* non linguistik atau *sonota* sehingga metode pengumpulannya juga dilakukan dengan tangkapan layar atau screenshot tiap perpindahan posisi para tokoh yang melakukan *aizuchi* non linguistik karena, objek berupa audio visual. Setelah itu dilakukan pemberian kode berupa (judul *anime* yang disingkat, waktu) contohnya seperti (KNST, 09.00 – 09.03) sehingga mempermudah dalam analisis data.

Teknik analisisnya menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Penelitian ini bersifat kualitatif karena data dengan cara penyajian data analisisnya dalam bentuk deskriptif. Data penelitian ini di analisis menggunakan teori bentuk *aizuchi* non-linguistik atau *sonota* menurut Horiguchi (1997), dan fungsi *aizuchi* menurut Kubota (2001) karena, teori ini sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan bentuk d

*aizuchi* non-linguistik atau *sonota* dalam anime *kimi no suizou wo tabetai* karya Keiji Mita.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan teori menurut Horiguchi (1997) *aizuchi* terbagi menjadi 4 bentuk yaitu; *aizuchishi* (ungkapan pendek), *kurikaeshi* (pengulangan), *iikae* (parafrase), dan *sonota* (lain-lain). Namun penelitian ini hanya difokuskan pada *aizuchi* bentuk *sonota*. Sedangkan menurut Kubota (2001) berdasarkan fungsinya *aizuchi* terbagi menjadi 7 fungsi yaitu; *kiite iru to iu shingou* (tanda mendengar), *rikaishiteiru to iu shingou* (tanda memahami), *doi no shingou* (tanda sependapat), *hitei no shingou* (tanda menyangkal), *kanjou no shingou* (tanda ungkapan perasaan), *ma wo motaseru shingou* (tanda penyambung jeda), dan *jouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou* (tanda untuk menambahkan, mengoreksi, dan meminta informasi). Berikut sajian data analisisnya:

Data 1

桜良 : それ！私のなんだ！

Sakura : *Sore! Watashi no nanda!*

Sakura : Itu milikku !

春樹 : (音のほうを向いた)

Haruki : (*oto no hou wo muita*)

Haruki : (menoleh ke arah suara)

(KNST, 05.55 – 06.03)



Gambar 1. Haruki Menoleh Ke Arah Sakura

Pada data nomor 1, Haruki merespon dengan menggunakan tindakan menoleh ke arah datangnya suara sehingga, tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Sakura melihat buku miliknya dibawa oleh Haruki segera mengucapkan “*sore! Watashi no nanda!*” yang berarti “buku itu milikku!”. Haruki yang mendengar ucapan Sakura menoleh ke arah suara Sakura. Hal ini menandakan dia mendengar ucapan lawan bicara atau Sakura sehingga, *aizuchi* yang digunakan Haruki berfungsi *kiite iru to iu shingou* karena sebagai tanda mendengarkan ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 2

春樹 : 僕は皆から観察されのはまだしも、話しかけられたり、せんさくされたりするのはいやなんだ

Haruki : *Boku wa minna kara kansatsu sare no wa madashimo, hanashi kakeraritari, sensaku saretari suru no wa iyana nda*

Haruki : aku tidak suka diawasi oleh orang, tidak suka diajak bicara atau jadi bahan pembicaraan

桜良 : (ekspresi kesal)

(KNST, 21.36 – 21.44)



Gambar 2. Ekspresi Kesal Sakura

Pada data nomor 2, Sakura merespon dengan menunjukkan ekspresi kesal sehingga, respon ini tergolong ke dalam *aizuchi* bentuk *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki mengucapkan alasan mengapa dirinya berkata dirinya tidak berteman baik dengan Sakura kepada temannya dengan berkata “*boku wa mina kara kansatsu sa re no wa madashimo, hanashikakerari tari, sensaku sa re tari suru no wa iyana nda*” yang berarti “aku tidak suka diawasi oleh orang, tidak suka diajak bicara atau jadi bahan pembicaraan”. Sakura yang kesal mendengar alasan Haruki merespon dengan menunjukkan ekspresi kesal sehingga, *aizuchi* non linguistik ini berfungsi *kanjou no shingou* karena respon Sakura sebagai ungkapan perasaan kesal atau marah terhadap ucapan lawan bicara atau Haruki (Kubota, 2001).

Data 3

春樹 : 僕らは正反対だ

Haruki : *Bokura wa seihantai da*

Haruki : Kita berkebalikan

桜良 : (ekspresi terkejut)

(KNST, 21.58 – 22.02)



Gambar 3. Ekspresi Terkejut Sakura

Pada data nomor 3, Sakura merespon dengan menggunakan *aizuchi* tindakan non linguistik yaitu ekspresi terkejut. Tindakan *aizuchi* ini tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki tiba-tiba mengatakan “*bokura wa seihantaida*” yang berarti “kita berkebalikan”. Sakura tidak menyangka bila Haruki mengucapkan kalimat itu dan segera menunjukkan ekspresi terkejut sebagai tanda tidak menyangka akan ucapan lawan bicara atau Haruki. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kanjou no shingou* karena respon Sakura sebagai tanda ungkapan perasaan terkejut terhadap ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).



Data 4

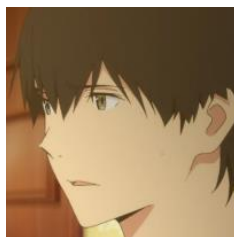
桜良 : じゃあ私は？私はクラスで何番目にかわいい？

Sakura : *ja watashi wa kurasu de nan ban me ni kawaii?*

Sakura : dikelasku aku tercantik nomor berapa?

春樹 : (ekspresi terkejut)

(KNST, 37.53 – 37.59)



Gambar 4. Ekspresi Terkejut Haruki

Data nomor 4 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu ekspresi wajah terkejut. *Aizuchi* tindakan non linguistik yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* (Horiguchi, 1997). Sakura bertanya “*ja watashi wa kurasu de nan ban me ni kawaii?*” yang berarti “bagaimana denganku? dikelasku aku tercantik nomor berapa?”. Haruki tidak menyangka bila Sakura akan menanyakan pertanyaan itu dan segera menunjukkan ekspresi terkejut sebagai tanda terkejut atau tidak menyangka akan ucapan lawan bicara atau Sakura. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kanjou no shingou* karena respon Haruki sebagai ungkapan perasaan terkejut terhadap ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 5

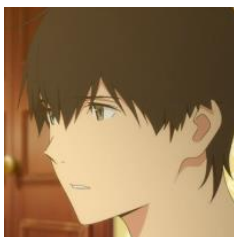
桜良 : へ～、私のこと三番目にかわいと思って見てたんだ..

Sakura : *Eee, watashi no koto san ban me ni kawaii to omotte miteta nda..*

Sakura : Oh.. jadi menurutmu aku berada di urutan ketiga yang tercantik ya..

春樹 : (ekspresi kaget)

(KNST, 38.11 – 38.17)



Gambar 5. Ekspresi Terkejut Haruki

Data nomor 5 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu ekspresi wajah terkejut. *Aizuchi* tindakan non linguistik yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* (Horiguchi, 1997). Sakura tiba tiba mengatakan “*eee, watashi no koto san ban me ni kawaii to omotte mite tanda..*” yang berarti “oh.. jadi menurutmu



aku berada di urutan ketiga yang tercantik ya..”. Haruki mendengar ucapan Sakura segera menegakkan badan dan menunjukkan ekspresi terkejut sebagai tanda untuk meneruskan pembicaraan dan ungkapan perasaan terkejut. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *ma wo motaseru shingou* dan *kanjou no shingou* karena respon Haruki sebagai tanda untuk meneruskan pembicaraan dan ungkapan perasaan terhadap ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

#### Data 6

隆弘 : やあ

Takahiro : *yaa*

Takahiro : *hei*

春樹 : (音のほうを向いた)

Haruki : (*oto no hou wo muita*)

Haruki : (menoleh ke arah suara)

(KNST, 54.29 – 54.36)



Gambar 6. Haruki Menoleh Ke Arah Suara

Data nomor 6 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu tindakan kepala menoleh ke arah datangnya suara. *Aizuchi* yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki berjalan dan mendengar suara panggilan “*yaa*” yang berarti “*hei*”. Haruki mendengar suara memanggil segera menoleh ke arah datangnya suara untuk sebagai tanda dia mendengar ucapan lawan bicara atau Takahiro. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kiite iru to iu shingou* karena respon Haruki sebagai tanda mendengarkan ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

#### Data 7

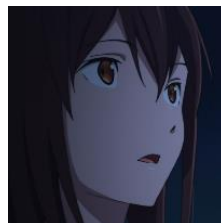
春樹 : 僕が君にできることはあまりないと思うよ

Haruki : *Boku ga kimi ni dekiru koto wa amari nai to omou yo*

Haruki : Tapi sepertinya aku tidak bisa melakukan apapun untukmu.

桜良 : (menggelengkan kepala)

(KNST, 59.29 – 59.39)



Gambar 7. Sakura Menggelengkan Kepala

Data nomor 7 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Sakura yaitu gelengan kepala. *Aizuchi* yang dilakukan oleh Sakura tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki memberikan pernyataan berupa “*boku ga kimi ni dekiru koto wa amari nai to omou yo*” yang berarti “tapi sepertinya aku tidak bisa melakukan apapun untukmu”. Sakura yang merasa Haruki bisa membantu dirinya menolak pernyataan Haruki dengan menggelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju akan pernyataan Haruki. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *hitei no shingou* karena respon Sakura sebagai tanda menolak atau menyangkal pernyataan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 8

春樹 : 心配してるんだよ !

Haruki : *shinpai shiterundayo!*

Haruki : aku mengkhawatirkanmu lo!

桜良 : (ekspresi kaget)

(KNST, 1.10.33 – 1.10.38)



Gambar 8. Ekspresi Terkejut Sakura

Data nomor 8 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Sakura yaitu ekspresi wajah terkejut. *Aizuchi* yang dilakukan oleh Sakura tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki tiba-tiba mengatakan “*shinpai shiterundayo!*” yang berarti “aku mengkhawatirkanmu lo!”. Sakura tidak menyangka Haruki mengkhawatirkannya dan menunjukkan ekspresi terkejut sebagai tanda terkejut atau tidak menyangka akan ucapan Haruki. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kanjou no shingou* karena respon Sakura sebagai tanda ungkapan perasaan terhadap ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 9

ガム君 : よ !

Gamuotoko : *yo!*

Laki-laki permen : *hei!*

春樹 : (音のほうを向いた)

Haruki : (*oto no hou wo muita*)

Haruki : (menoleh ke arah suara)

(KNST, 1.14.35 – 1.14.38)



Gambar 9. Haruki Menoleh Ke Arah Suara

Data nomor 9 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu menoleh ke arah sumber suara. *Aizuchi* yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Laki-laki permen memanggil Haruki dengan mengucapkan “yo!” yang berarti “hei!”. Haruki mendengar panggilan laki-laki permen segera menoleh ke arah sumber suara. Sehingga, *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kiite iru to iu shingou* karena respon Haruki sebagai tanda mendengarkan ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 10

桜良の母 : 桜良があなたに読んで欲しかったのはきっとまださき！

Sakura no Haha : *Sakura ga anata ni yonde hoshi katta no wa kitto mada saki!*

Ibunya Sakura : Sakura pasti telah menulis sesuatu yang lebih untuk kau baca

春樹 : (langsung mencari)

(KNST, 1.27.18 – 1.27.24)



Gambar 10. Haruki Mencari Tulisan Sakura

Data nomor 10 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu tindakan langsung mencari sesuai ucapan Ibunya Sakura. *Aizuchi* yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Ibunya Sakura mengucapkan “*sakura ga anata ni yonde hoshikatta no wa kitto mada saki!*” yang berarti “Sakura pasti telah menulis sesuatu yang lebih untuk kau baca!”. Haruki memahami ucapan Ibunya Sakura dan segera mencari yang dimaksud. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *aizuchi rikaishiteiru to iu shingou* karena respon Haruki sebagai tanda memahami ucapan lawan bicara dengan segera mencari tulisan Sakura (Kubota, 2001).

Data 11

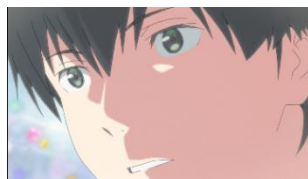
桜良 : 君は私を君の中のだれかにするのは怖かったんじゃない？

Sakura : *kimi wa watashi o kimi no naka no dare ka ni suru no wa kowakattan janai?*

Sakura : apa kau takut merubahku menjadi seseorang di kepalamu?

春樹 : (ekspresi terkejut)

(KNST, 1.29.59 – 1.30.05)



Gambar 11. Ekspresi Terkejut Haruki

Data nomor 11 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu ekspresi wajah yang menunjukkan keterkejutan. Sehingga, *aizuchi* yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Sakura mengatakan “*kimi wa watashi o kimi no naka no dare ka ni suru no wa kowakatta njanai?*” yang berarti “apa kau takut merubahku menjadi seseorang yang ada di kepalamu?”. Haruki tidak menyangka bila Sakura akan mengucapkan itu, segera menunjukkan ekspresi terkejut sebagai tanda terkejut atau tidak menyangka akan ucapan lawan bicara sehingga, *aizuchi* ini termasuk dalam fungsi *aizuchi kanjou no shingou* karena respon Haruki sebagai tanda ungkapan perasaan terhadap ucapan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 12

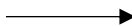
春樹 : もう..泣いていいですか？

Haruki : *mou.. naite ii desuka?*

Haruki : apa.. bolehkah aku menangis?

桜良の母 : (mengangguk)

(KNST, 1.34.12 – 1.34.17)



Gambar 12. Ibunya Sakura Mengangguk

Data nomor 12 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh ibunya Sakura yaitu anggukan kepala. *Aizuchi* yang dilakukan oleh ibunya Sakura tergolong sebagai *sonota* karena berupa tindakan non linguistik (Horiguchi, 1997). Haruki telah membaca buku hariannya Sakura mengucapkan “*mou.. naite ii desuka?*” yang berarti “apa.. bolehkah aku menangis?” dengan nada tersedu-sedu. Ibunya Sakura menyetujui ucapan Haruki dengan menganggukkan kepala sehingga, *aizuchi* ini termasuk dalam fungsi *doi no shingou* karena respon ibunya Sakura sebagai tanda menyetujui ucapan lawan bicara dengan anggukan kepala (Kubota, 2001).

Data 13

春樹 : すみませんでした、取り乱してしまて

Haruki : *sumimasen deshita, tori dashite shimate*

Haruki : mohon maaf karena terbawa suasana

桜良の母 : (menggelenkan kepala)

(KNST, 1.35.20 – 1.35.27)



Gambar 13. Ibunya Sakura Menggelenkan Kepala

Data nomor 13 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh ibunya Sakura yaitu gelengan kepala. *Aizuchi* tindakan non linguistik yang dilakukan oleh ibunya Sakura tergolong sebagai *sonota* (Horiguchi, 1997). Haruki meminta maaf dengan mengucapkan “*sumimasen deshita, toridashite shimate*” yang berarti “mohon maaf karena terbawa suasana”. Ibunya Sakura merasa itu tidak papa dengan menyangkal permintaan maaf Haruki menggunakan tindakan menggelenkan kepalanya sebagai tanda menolak atau tidak setuju akan ucapan Haruki. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *hitei no shingou* karena respon ibunya Sakura sebagai tanda menolak pernyataan lawan bicara (Kubota, 2001).

Data 14

桜良の母 : あの子はあなたのおかげでとっても大切な時間を過ごせたわ

Sakura no haha : *Ano ko wa anata no okage de totemo taisetsu na no jikan o sugoseta wa*

Ibunya Sakura : Berkat kamu, dia bisa menghabiskan waktu yang sangat berharga.

春樹 : (menggelenkan kepala)

(KNST, 1.35.20 – 1.35.27)



Gambar 14. Haruki Menggelenkan Kepala

Data nomor 14 berupa tindakan *aizuchi* non linguistik yang dilakukan oleh Haruki yaitu gelengan kepala. *Aizuchi* tindakan non linguistik yang dilakukan oleh Haruki tergolong sebagai *sonota* (Horiguchi, 1997). Ibunya Sakura bercerita pada Haruki dan mengucapkan “*ano ko wa anata no okage de totemo taisetsuna no jikan o sugoseta wa*” yang berarti “berkatmu, dia bisa menghabiskan waktu yang sangat berharga.”. Haruki yang merasa jika dirinyalah yang mendapatkan sesuatu yang berharga dari Sakura menggelenkan kepalanya sebagai tanda tidak setuju akan pernyataan lawan bicara atau ibunya Sakura. *Aizuchi* tindakan non linguistik ini termasuk dalam fungsi *hitei no shingou* karena respon Haruki sebagai tanda menolak pernyataan lawan bicara (Kubota, 2001).

## KESIMPULAN

1. Penggunaan *aizuchi* non linguistik yang ada dalam *anime kimi no suizou wo tabetai* yaitu 3 *aizuchi* berfungsi *kiite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *rikaishite iru to iu shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *doi no shingou*, 3 *aizuchi* berfungsi *hitei no shingou*, 5 *aizuchi* berfungsi *kanjou no shingou*, 1 *aizuchi* berfungsi *ma wo motaseru shingou*, dan 0 *aizuchi* berfungsi *jouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou*.
2. Pembicara yang menggunakan *aizuchi* non-linguistik pada *anime kimi no suizou wo tabetai* dapat direspon dengan menggunakan *aizuchi* non-linguistik juga.
3. Respon *aizuchi* terhadap ucapan pembicara bisa berupa tindakan non-linguistik yang bersifat komunikatif sesuai dengan isi pembicaraan saat diperbolehkan atau diperlukan adanya respon *aizuchi* tindakan non-linguistik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Austin, J. L. (1962). *How To Do Things With Words*. The Clarendon Press.
- Chaer, A. (2018). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Griffin, E. A., Ledbetter, A., & Sparks, G. G. (2015). *A first look at communication theory*. McGraw-Hill International Edition.
- Horiguchi, S. (1997). *Nihongo Kyoiku to Kaiwa Bunseki*. Kuroshio Shuppan.
- Jatmiko, D., Wahyudi, E., Seputro, H., Andriawan, A. H., Ariyanto, E. A., & Khasanah, U. (2022). Impact of implementation of Nusantara Module Activities Independent Student Exchange Program Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. *Technium Social Sciences Journal*, 27, 93–98. <https://doi.org/10.47577/TSSJ.V27I1.5595>
- Kubota, M. (2001). *Aizuchi wa Hito wo Ikasu*. Kouseidou.
- Matsumura, A. (2020). *Kokugo Jiten: Dejitaru Daijisen*. Shogakukan. <https://kotobank.jp/word/アニメ-197712>
- Nisa', I., & Khasanah, U. (2021). Analisis Fungsi Shujoshi No Dan Yo Oleh Tokoh Wanita Dalam Anime Violet Evergarden Episode 1-9. *Mezurashii*. <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v3i2.5453>
- Puspitasari, G., & Khasanah, U. (2019). Persepsi Terhadap Tokoh Wanita Dalam Anime 2D Menurut Para Pecinta Anime Di Indonesia. *Mezurashii*. <https://doi.org/10.30996/mezurashii.V1I2.3238>
- Rahardi, K. (2020). *Pragmatik: Konteks Ekstralinguistik dalam Perspektif Cyberpragmatics*. Amara Books.
- Suhartono. (2020). *Pragmatik Konteks Indonesia*. Graniti.
- Sujarwo, O. P. W., & Khasanah, U. (2019). Makna Kanyoku Me (Mata) Dalam Novel Koizora Karya Mika. *Mezurashii*. <https://doi.org/10.30996/mezurashii.V1I1.3227>
- Yule, G. (2016). *The Study Of Language* (Sixth Edition). Cambridge University Press.