

**PENGUNAAN AIZUCHI DALAM TEATER MUSIKAL**

**ANIMASI *SHOUJO KAGEKI REVUE STARLIGHT*:**

***THE LIVE #1 DAN #2***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Uhamka**  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Dosen Pembimbing:

**Ana Natalia, M.Pd**

Disusun Oleh:

**Putri Fatmah Raghilah Albaar**

**1801065027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penggunaan *Aizuchi* dalam Teater Musikal Animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 & #2*

Nama : Putri Fatmah Raghilah Albaar

NIM : 1801065027

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan di revisi sesuai dengan saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

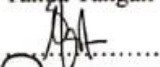
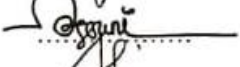
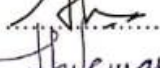
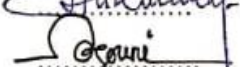
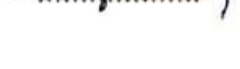
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Hari : Senin

Tanggal : 8 Agustus 2022

### Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Rita Agustina Karnawati, M.Pd		24/08/2022
Sekretaris	: Ayu Putri Seruni, M.Pd		23/08/2022
Pembimbing	: Ana Natalia, M.Pd		24/08/2022
Penguji I	: Dra. Rina Sukmara, M.Pd		23/8-2022
Penguji II	: Ayu Putri Seruni, M.Pd		23/08/2022

Disahkan oleh,

Dekan,  
  
\*Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd  
NIDN: 03.1712.6903

## HALAMAN PERSETUJUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. FR. HAMKA

Nama : Putri Fatmah Raghilah Albaar  
Nim : 1801065027  
Judul Skripsi : Penggunaan *Aizuchi* dalam Teater Musikal Animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*.

Setelah diperiksa dan dikoreksi melalui proses bimbingan, maka dosen pembimbing dengan ini menyatakan setuju terhadap skripsi ini untuk diujikan atau disidangkan.

Jakarta, 20 Juli 2022

Pembimbing,



Ana Natalia, M.Pd  
NIDN. 0325098204

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Fatmah Raghilah Albaar

NIM : 1801065027

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "*Penggunaan Aizuchi dalam Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*" ini merupakan hasil analisis sendiri dan sepanjang pengetahuan serta keyakinan saya bukan plagiat dari karya ilmiah yang lainnya yang sudah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain. Semua sumber informasi, referensi, dan teori yang dikutip maupun yang menjadi rujukan telah saya tulis dengan benar sesuai dengan pedoman dan tata cara pengutipan yang berlaku. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini, baik sebagian atau keseluruhannya merupakan hasil plagiat terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.

Jakarta, 20 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Putri Fatmah/Raghilah Albaar

NIM: 1801065027

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai situasi akademika Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Fatmah Raghilah Albaar

NIM : 1801065027

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

*“Penggunaan Aizuchi dalam Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2”*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalty non-ekklusif ini Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juli 2022

Yang menyatakan,



Putri Fatmah Raghilah Albaar

## ABSTRAK

**Putri Fatmah Raghilah Albaar.** *Penggunaan Aizuchi dalam Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2.* Skripsi. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2022.

*Aizuchi* merupakan suatu keunikan berkomunikasi di negara Jepang yang berfungsi untuk memperlancar arus komunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan *aizuchi* yang terdapat dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah teknik simak-catat serta menggunakan teknik pilah unsur penentu (TPUP) sebagai analisis data. Objek kajian dalam penelitian ini adalah ungkapan *aizuchi* dengan sumber data teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*. Berdasarkan hasil analisis ditemukan 268 data *aizuchi*, yang terdiri atas 250 bentuk *aizuchi* dan 195 fungsi *aizuchi*. Menurut pembagian bentuk *aizuchi* oleh Horiguchi ditemukan *aizuchishi* sebanyak 199 data, *kurikaeshii* sebanyak 29 data, *iikae* sebanyak 8 data, dan *sonota* sebanyak 14 data. Dan menurut pembagian fungsi *aizuchi* oleh Kubota ditemukan *kiite iru to iu shingou* sebanyak 45 data, *rikaishiteiru to iu shingou* 16 data, *doui no shingou* 27 data, *hitei no shingou* 12 data, *kanjou no shingou* 39 data, *ma wo motaseru shingou* 26 data, dan *jouhou wo tsuika, teisei, youkyuu no shingou* 32 data.

**Kata Kunci:** *aizuchi*, sosiopragmatik, teater musikal animasi

## 要旨

プトリ、ファトマー、ラゴヒバー、アルバー。アニメーションミュージカルシアター「少女☆歌劇 レヴュースタァライト: The LIVE #1 & #2」でのあいづちの使用の分析卒業論文。ジャカルタ：ハムカ大学の教学部の日本語教学科, 2022。

あいづちは、コミュニケーションの流れを促進する、日本で唯一のコミュニケーションである。この研究の目的は、アニメーションミュージカルシアター「少女☆歌劇 レヴュースタァライト: The LIVE #1 & #2」での相槌の使用を決定することである。この調査では、記述的な定性的方法を使用している。この研究でデータを収集する際に使用される手法は、メモを取る手法であり、データ分析として決定要素の並べ替え手法を使用する。本研究の対象は、アニメーションミュージカルシアター「少女☆歌劇 レヴュースタァライト: The LIVE #1 & #2」の情報源を用いた相槌の表現である。分析の結果に基づいて、250のあいづち形と195のあいづち機能からなる268のあいづちデータが見つかった。堀口のあいづちの区分によると、あいづちしが199データ、くりかえしいが29データ、いいかえが8データ、そのたが14データがある。そして、くぼたのあいづち機能の区分によれば、聞いているという信号が45のデータ、理解しているという信号が16データ、同意の信号が27データ、否定の信号が12データ、感情の信号が39データ、間をもたせる信号が26データ、および情報を追加、訂正、要求の信号32データがある。

キーワード : あいづち、社会実践学、舞台。

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT., yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul **Penggunaan Aizuchi dalam Teater Musikal Animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2***. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa Islam dari zaman yang penuh kegelapan menuju zaman yang terang benderang dan penuh peradaban.

Pada kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini.

1. Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.
2. Rita Agustina Karnawati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA.
3. Ana Natalia, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing, membantu, mendukung, menyemangatkan, dan memberi masukan kepada peneliti selama penelitian ini berlangsung sampai dengan selesai.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA, Dra. Rina Sukmara, M.Pd, Akbar Nandjar Hendra, M.Pd, Retno Utari, M.Pd, Yuni Masrokhah, M.Hum, Ayu Putri Seruni, M.Pd, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama peneliti menjalankan perkuliahan.



5. Kedua orangtuaku yang sudah memberikan fasilitas beserta dukungan, perhatian, kasih sayang, dan senantiasa doa untuk kelancaranku dalam mengerjakan skripsi sampai dengan selesai. Serta dua adikku yang membantu *backup* data, membenarkan laptop, motivasi, semangat, dan dukungan lainnya selama penelitian berlangsung.
6. Eyang Ti, Pakde, Bude, Om, Tante, dan sepupu-sepupuku yang selalu mendukung, memotivasi, dan selalu mendoakan kelancaran penelitian ini.
7. Teman seperbimbingan, Rosdhiana, Zalfa Salsabila, Fivit Damayanti, dan Erika yang selalu berbagi masukan, solusi, motivasi, dan semangat dikala penelitian ini berlangsung.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA, yang telah membantu, memberi saran, masukan, motivasi, semangat, dan dukungan untuk sama-sama berjuang melewati perkuliahan selama 4 tahun ini.
9. Kawan seperjuangan dari SMP, Laras dan Citra, yang selalu mendengarkan curhat, keluh, dan kesah peneliti serta memberikan, motivasi dan semangat.
10. *Senpaitachi* dan *kouhaitachi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA yang telah membantu mencari sumber referensi dalam proses penelitian ini.
11. Semua pihak yang sudah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....	iv
ABSTRAK.....	v
要旨.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian dan Subfokus Penelitian.....	6
C. Pertanyaan Penelitian.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus Penelitian.....	9
1. Sociolinguistik.....	9
2. Sociopragmatik.....	10
3. Aizuchi.....	11
4. Teater Musikal Animasi <i>Shoujo Kageki Revue Starlight</i> .....	22
B. Penelitian Relevan.....	30
BAB III.....	34
A. Alur Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian.....	35

C. Latar Penelitian .....	36
D. Metode dan Prosedur Penelitian.....	37
E. Peran Peneliti .....	38
F. Data dan Sumber Data .....	38
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
I. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	41
BAB IV .....	43
A. Gambaran Umum.....	43
B. Hasil Temuan .....	43
C. Pembahasan.....	50
BAB V.....	78
A. Simpulan .....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN.....	83
PEMERAN DALAM TEATER MUSIKAL ANIMASI .....	87

## **DAFTAR GAMBAR**

3.1 Alur Penelitian.....	34
--------------------------	----

## DAFTAR TABEL

3.1 Waktu Penelitian.....	35
4. 1 Jumlah Penggunaan <i>Aizuchi</i> dalam <i>Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 &amp; #2</i> .....	43
4. 2 Jumlah Bentuk <i>Aizuchi</i> dalam <i>Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 &amp; #2</i> .....	44
4. 3 Jumlah Fungsi <i>Aizuchi</i> dalam <i>Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 &amp; #2</i> .....	44
4. 4 Penggunaan <i>Aizuchi</i> <i>Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 &amp; #2</i> .....	45

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi memiliki etika, kesantunan, kesopanan, dan ketepatan yang berbeda-beda tergantung pada budaya komunikasi tiap negara. Salah satu bentuk komunikasi yang paling umum di negara Indonesia ialah ketika penutur sedang memakai haknya berbicara, maka pendengar tidak boleh menyela dan hanya menanggapi setelah penutur selesai berbicara. Lain halnya dengan negara Jepang, yang memiliki keunikan dimana pendengar bisa menimpali atau menanggapi saat penutur memakai haknya berbicara. Hal tersebut dikarenakan jika pendengar tidak menimpali, maka akan timbul kesalahpahaman oleh si penutur bahwa lawan bicaranya tidak mendengarkan atau tidak mengerti apa yang sedang dibicarakan.

Mempelajari bahasa asing diperlukan kemampuan yang meliputi berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan (Karnawati & Masrokhah, 2019: 157). Begitu juga dengan mempelajari komunikasi dalam bahasa Jepang. Keunikan berkomunikasi di negara Jepang biasa disebut *aizuchi*. Kata *aizuchi* sendiri berasal dari kata *ai* (bersama-sama) dan *tsuchi* (memukul, menempa) yang dapat diartikan sebagai memukul atau menempa. Jadi, *aizuchi* adalah tanggapan atau sisipan yang dilakukan di tengah pembicaraan antar lawan bicara.

Jepang merupakan negara yang terkenal tidak hanya dari segi ekonomi, teknologi dan budayanya saja, tapi juga terkenal dengan aspek-aspek kesenian modern. Misalnya saja dunia musik, perfilman, novel, *light novel*, komik (*manga*), film kartun Jepang (*anime*), dan termasuk teater musikal. Aspek-aspek tersebut secara tidak langsung membantu banyak orang yang berminat dengan negara Jepang untuk mempelajari banyak hal mengenai Jepang, seperti budaya, adat-istiadat, kebiasaan, terutama bahasanya. Seiring dengan perkembangannya, aspek-aspek kesenian modern Jepang telah masuk hampir ke seluruh dunia, termasuk ke negara Indonesia. Jadi, pasti kita tidak asing ketika melihat festival kebudayaan Jepang di Indonesia. Tempat dimana para pecinta kebudayaan Jepang bisa berkumpul bersama-sama dalam tujuan yang sama. Tidak hanya memperluas pertemanan, tapi juga ilmu dan pengetahuan mereka mengenai negara Jepang.

Belajar kebudayaan Jepang saat ini sudah tidak terbatas karena seiring dengan perkembangan zaman, semakin banyak juga pengembangan yang dilakukan oleh Jepang untuk masyarakat dunia yang ingin mempelajari kebudayaan negara Jepang. Misalnya saja pengenalan melalui lagu-lagu, film, drama, *anime*, dan teater musikal. Melalui berbagai media itulah, banyak masyarakat dunia mempelajari budaya negara Jepang. Mungkin saja yang tadinya hanya sekilas menjadi menyukai dan ingin tahu lebih banyak kebudayaan negara Jepang.

Media hiburan Jepang juga semakin maju dan lebih banyak inovasi-inovasi menarik dengan tujuan untuk memperluas pasar serta menyebarkan

kebudayaan Jepang lebih lanjut. Salah satu inovasi yang menjadi umum di dunia hiburan negara Jepang adalah media *franchise*.

Pada bulan April tahun 2017, Bushiroad bersama Nelke Planning mengumumkan proyek multimedia baru mereka, yaitu *Shoujo Kageki Revue Starlight*. Media *franchise* tersebut merupakan perpaduan teater musikal dan animasi, dimana anggotanya terdiri dari *stage actress* dan *voice actress*. Grup utama media *franchise* ini bernama Starlight Kukugumi dari Akademi Musik Seishou, yaitu salah satu sekolah fiksi yang ada di dalam *franchise Shoujo Kageki Revue Starlight*. Dan di tahun yang sama pada bulan September, Starlight Kukugumi melaksanakan teater musikal animasi pertama mereka dengan judul *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1*.

Di tahun 2018, Bushiroad bersama Ateam dan Kinema Citrus mempersembahkan produksi baru mereka dari *Shoujo Kageki Revue Starlight*, yaitu game RPG *smartphone*, serial *anime*, dan *manga*. Di bulan Januari, Starlight Kukugumi melakukan *revival* dari teater musikal animasi pertama mereka sebelum kemudian teater musikal animasi kedua mereka dilaksanakan pada bulan Oktober dengan judul *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #2 Transition*. Starlight Kukugumi juga melaksanakan *stage live* pertama mereka di bulan Juni dengan judul *Starry Sky*.

Dalam pertunjukkan teater musikal para pemeran berdialog dan seringkali menggunakan tuturan untuk berkomunikasi di dalam perannya, seperti motivasi, nasihat, bertanya, penolakan, persetujuan, pendapat, dan sebagainya. Tuturan seringkali dapat memunculkan daya pengaruh terhadap



mitra tutur dalam melakukan sesuatu. Tuturan demikian seringkali disebut dengan tindak tutur. Chaer (2010: 27) mengemukakan bahwa tindak tutur adalah tuturan dari seseorang yang bersifat psikologis dan dapat dilihat dari makna tindakan dalam tuturannya itu.

Hubungan tindak tutur atau timbal-balik dalam berkomunikasi tersebut dapat dilihat dari sistem komunikasi masyarakat Jepang. Salah satunya adalah *aizuchi*. Yang membuat unik *aizuchi* sendiri adalah bagaimana masyarakat Jepang akan berprasangka apakah lawan bicaranya mendengarkan atau apakah lawan bicaranya mengerti apa yang dibicarakan oleh si penutur. Hal inilah yang membuat *aizuchi* sangat penting bagi masyarakat Jepang. *Aizuchi* juga bertindak sebagai ekspresi yang diucapkan saat berlangsungnya percakapan. *Aizuchi* menjadi aspek yang sangat penting dalam percakapan yang harus dimengerti dan dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang.

Penelitian oleh Dian Martines, Arza Aibonotika, dan Dini Budiani (2020) berjudul “Penerjemahan *Aizuchi* pada Anime *Ichigo Marshmallow*” berfokus untuk meneliti tentang penggunaan *aizuchi* di anime *Ichigo Marshmallow*.

Penelitian dari Diana Kartika (2018) berjudul “*Analysis of the Use of Aizuchi by the Students of Bung Hatta University in Japanese Language Communication*” berfokus untuk menganalisis *aizuchi* verbal dan non-verbal yang sering diucapkan oleh mahasiswa semester 3 di Universitas Bung Hatta.

Penelitian dari Ari Khusnul Khotimah dan Dra. Nise Samudra Sasanti, M. Hum. (2019) berjudul “Analisis Penggunaan *Aizuchi* oleh Penutur Asing Bahasa Jepang dalam Video Youtube mengenai *Homestay* di Jepang Episode

1-3” berfokus untuk mencari tahu bagaimana penggunaan *aizuchi* berdasarkan situasi dan kesalahan-kesalahan penggunaan *aizuchi* oleh penutur asing bahasa Jepang.

Pada sebuah penelitian dari Regita Septiani, Yanti Hidayati, dan Andi Abdul Khaliq Syukur (2020) yang berjudul “Jenis dan Fungsi *Aizuchi* dalam Film *Let’s Go Jets!* Karya Hayato Kawai (Kajian Pragmatik)” berfokus untuk menganalisis *aizuchi* yang digunakan oleh perempuan (*josei*).

Penelitian dari I Gede Separta Adi Tanaya, Ni Wayan Meidariani, dan Betty Debora Aritonang (2021) berjudul “Fungsi *Aizuchi* E dalam Anime *Tenki no Ko*” berfokus untuk mendeskripsikan fungsi *aizuchi* e.

Untuk singkatnya, *aizuchi* ialah reaksi atau tanggapan terhadap pembicaraan orang lain. Kemudian menurut Horiguchi (dalam Sevira, 2018: 270) *aizuchi* memiliki arti 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じょうほうを共有したことを伝える表現」。

*Aizuchi wa, hanashite ga hatsuwaken wo koushi shite iru aida ni kikite kara soureta jouhou kyoyuu shita koto wo tsutaeru hyougen.*

“*Aizuchi* adalah ekspresi atau ungkapan yang disampaikan lawan tutur untuk menanggapi informasi yang disampaikan penutur pada saat penutur sedang memakai haknya berbicara.”

Pada kenyataannya *aizuchi* memiliki banyak bentuk. Tidak hanya untuk memperlancar pembicaraan, tapi juga memiliki banyak fungsi sesuai dengan

konteks pada saat pembicaraan tengah berlangsung antara si pendengar dengan pembicara. Berikut adalah contoh percakapan yang mengandung *aizuchi* dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*:

Contoh 1:

華恋 : 制服似合ってるね。

*Seifuku niatteru ne.*

Karen : Seragam itu cocok denganmu.

ひかり : そう。

*Sou.*

Hikari : **Begitu.**

(RSTL #1, 32:45 – 32:48)

Contoh 2:

なな : 同じ演劇部だった。

*Onaji engekibu datta.*

Nana : Di klub teater yang sama.

氷雨 : いいえ、私は合唱部。少し力を貸してあげただけ。

*Iie, watashi wa gasshoubu. Sukoshi chikara o kashite ageta dake.*

Hisame : **Tidak**, aku di klub paduan suara. Aku hanya membantu sedikit.

(RSTL #2, 42:54 – 43:01)

Berdasarkan latar belakang diatas, *aizuchi* sangatlah penting bagi masyarakat Jepang, sehingga pembelajar bahasa Jepang haruslah memahami penggunaan *aizuchi* yang tepat. Hal tersebut membuat peneliti tertarik meneliti dengan judul penelitian “**Analisis Penggunaan Aizuchi dalam Teater Musikal Animasi Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2**”.

## B. Fokus Penelitian dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan *aizuchi* yang terdapat dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*.
2. Mendeskripsikan bentuk dan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan penelitian ini, yaitu:

1. Apa saja *aizuchi* yang terdapat dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*?
2. Bagaimana bentuk dan fungsi *aizuchi* yang terdapat dalam *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dengan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan fungsi yang terdapat dalam teater musikal animasi *Shoujo Kageki Revue Starlight: The LIVE #1 dan #2*.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperluas ilmu sosial yang berhubungan dengan aspek komunikasi, terutama peristiwa tutur yang khas dalam percakapan bahasa Jepang. Selain itu juga memperkenalkan teater musikal animasi Jepang yang bisa menjadi acuan

untuk bahan penelitian linguistik selanjutnya dengan memunculkan aspek baru yang bisa dibahas selain dari *aizuchi*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *aizuchi*, yaitu tindak tutur yang sangat penting bagi masyarakat Jepang dalam percakapan, juga sebagai langkah awal untuk mengenal lebih jauh mengenai teater musikal Jepang.

### b. Bagi Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ingin meneliti budaya orang Jepang dari segi komunikasi, khususnya mengenai *aizuchi*.

### c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan masukan yang berarti untuk kegiatan belajar-mengajar, khususnya sebagai materi untuk melengkapi kuantitas buku-buku yang ada di perpustakaan Program Studi Bahasa Jepang Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. (1995). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edizal. (1992). *Ungkapan Bahasa Jepang: Pola Komunikasi Manusia Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Karnawati, R. A., & Masrokhah, Y. (2019). *The Use of Dictogloss Technique to Improve Reading Skills in Shochukyuu Bunpou Courses for Second-Semester Students of the Japanese Language Education Study Program FKIP UHAMKA 2018 / 2019* Rita Agustina Karnawati, Yuni Masrokhah. 3, 157–164.
- Kartika, D. (2018). *Analysis of the Use of Aizuchi by the Students of Bung Hatta University in Japanese Language Communication*. *American Journal of Linguistics*, 6(2), 37–40. <https://doi.org/10.5923/j.linguistics.20180602.03>.
- Khotimah, A. K. (2019). Analisis Penggunaan Aizuchi Oleh Penutur Asing Bahasa Jepang Dalam Video Youtube Mengenai Homestay Di Jepang Episode 1-3. *Hikari*, 3(1), 1–12.
- Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Martines, D., Aibonotika, A., & Budiani, D. (2020). Aizuchi translation in ichigo marshmallow anime. *Jom Fkip*, 7, 1–15.
- Moleong, Lexy. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif – Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pesiwarissa, L. F., Hiareij, C., & Soffianto, I. R. (2021). Retorika Interpersonal dalam Respons Adu Mulut Orang Ambon melalui Media Sosial (Kajian Sosiopragmatik). *Arbitrer: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 437–446.
- Rahman, Moh. Ainur. (2016). *Analisis Penggunaan Aizuchi Bahasa Jepang dalam Drama My Boss My Hero*. Skripsi. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Septiani, R., Hidayati, Y., & Syukur, A. A. K. (2020). JENIS DAN FUNGSI AIZUCHI DALAM FILM LET’S GO JETS! KARYA HAYATO KAWAI

- (KAJIAN PRAGMATIK). *KAGAMI: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, 11(1), 62-76.
- Sevira, M. (2018). *Analisis Fungsi dan Respon 応答詞 (OUTOUSHI) pada Percakapan Wanita Jepang dalam Drama “Kanna-san!” Karya Kahoru Fukaya*. 6(2), 269–280.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sukmara, Rina. (2007). *Aizuchi dalam Bahasa Jepang. dalam Jurnal: Bahasa Asing Edisi Desember 2007 Nomor 3, Hal. 80-89*. Jakarta: Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
- Sutedi, Dedi. (2004). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Suyanto. (2019). Fenomenologi sebagai metode dalam penelitian pertunjukan teater musikal. *Lakon: Jurnal Pengkajian & Penciptaan Wayang*, XVI (1), 26–32.
- Tanaya, I. G. S. A., Meidariani, N. W., & Aritonang, B. D. (2021). Fungsi Aizuchi E Dalam Anime Tenki No Ko. *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra Dan Budaya Jepang*, 1(2), 132–141.
- Wijana, I Dewa Putu & Muhammad Rohmadi. (2009). *Analisis Wacana Pragmatik: Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.