

**AIMAI DALAM ANIME FLYING WITCH : KAJIAN SOSIOPRAGMATIK****Devi Haryanti Oktavia^{1*}, Mangatur Sinaga², Intan Suri³****Universitas Riau**devi.haryanti4982@student.unri.ac.id¹, mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id²,intan.suri@lecturer.unri.ac.id³**INFO ARTIKEL**

Diterima : 09-06-2022

Diterima dalam bentuk
review :Diterima dalam bentuk
revisi :**Kata kunci:** bahasa, budaya,
aimai, anime flying witch**Keywords:** language, culture,
aimai, anime flying witch**ABSTRAK**

Bahasa dan budaya adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan. Budaya dalam sebuah masyarakat setiap bangsa itu berbeda-beda. Budaya-budaya ini akan mempengaruhi bagaimana masyarakat berkomunikasi. Salah satu budaya yang mempengaruhi komunikasi masyarakat Jepang adalah budaya *Aimai*. *Aimai* didefinisikan sebagai keadaan di mana terdapat lebih dari satu makna yang dimaksudkan yang mengakibatkan ketidakjelasan, kesuraman, dan ketidakpastian. *Aimai* yang digunakan dalam komunikasi bertujuan untuk menjaga keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji budaya *Aimai* dalam *anime flying witch*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode simak dengan teknik dasar berupa teknik sadap dan teknik lanjutan adalah teknik catat. Data penelitian ini adalah dialog percakapan antar tokoh dalam *anime flying witch* yang disutradarai Katsusi Sakurabi. Pada penelitian ini ditemukan 33 data yang mengandung *Aimai* di mana bentuk *Aimai* yang muncul berupa kata, ungkapan, dan kalimat. Data yang paling banyak muncul adalah *Aimai* dalam bentuk kalimat tanya dengan partikel *kana*, hal ini ditandai dengan ditemukannya 13 data yang mengandung partikel *kana*. Sedangkan yang paling sedikit adalah *Aimai* dalam bentuk kalimat dengan pola *tte kanji* yang hanya ditemukan 1 data. Setelah menganalisis data, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk *Aimai* dalam komunikasi masyarakat Jepang dapat berupa kata, ungkapan, dan kalimat.

ABSTRACT

Language and culture are two things that cannot be separated. The culture in a society of every nation is different. These cultures will affect how people communicate. One of the cultures that influence Japanese communication is the Aimai. Aimai is defined as a situation in which there is more than one intended meaning resulting in ambiguity, gloom, and uncertainty. Aimai used in communication aims to maintain harmony in social life. This study aims to examine the Aimai in the flying witch anime. This research is a qualitative descriptive study. The data collection method used is the listening method with the basic technique in the form of tapping techniques and the advanced technique is the note-taking technique. data of this research is the dialogue between the characters in the flying witch anime directed by Katsusi Sakurabi. This research found 33 data containing Aimai where the Aimai that appear are words, expressions, and sentences. The data that appears the most is Aimai in the form of interrogative sentences with kana, this is indicated by the discovery of 13 data containing kana. While the least is Aimai in the form of sentences with the kanji tte where only 1 data is found. After analyzing the data, it can be concluded that the forms of Aimai in Japanese communication can be in the form of words, expressions, and sentences

Pendahuluan

Budaya komunikasi setiap bangsa berbeda-beda. Menurut (Sudarmika, 2020) menyatakan bahwa di dunia ini ada dua konsep budaya komunikasi yaitu kebudayaan konteks rendah (*low context culture*) dan kebudayaan konteks tinggi (*high context culture*). Berdasarkan pernyataan (Silintowe & Pramudita, 2017) dapat digaris bawahi bahwa masyarakat dengan kebudayaan konteks rendah adalah masyarakat yang memiliki konsep komunikasi langsung (bersifat eksplisit). Sedangkan masyarakat yang memiliki kebudayaan konteks tinggi di dalam berkomunikasi memiliki kecenderungan tertutup, implisit, lebih banyak menggunakan bentuk non verbal daripada bentuk verbal.

Masyarakat Jepang menganut konsep kebudayaan konteks tinggi di mana saat berkomunikasi masyarakat Jepang sangat menghindari ungkapan langsung dan tegas. Sebagai gantinya saat ingin mengutarakan keinginan atau pendapat masyarakat Jepang cenderung menggunakan ungkapan samar (*aimai*). Hal ini juga berlaku saat sedang membicarakan diri sendiri atau saat menolak sesuatu. *Aimai* sebagai keadaan di mana terdapat lebih dari satu makna yang dimaksudkan yang mengakibatkan ketidakjelasan, kesuraman, dan ketidakpastian (Bertha, Zainur, Irawati, & Renata D, 2022). *Aimai* merupakan seni komunikasi atau perilaku masyarakat Jepang yang mengungkapkan ide-ide secara implisit (tidak langsung) (NOTHOMB, 2015).

Aimai tidak hanya digunakan dalam kehidupan nyata saja, tetapi juga tertuang pada produk-produk budaya Jepang seperti film, *manga* (komik Jepang), *anime* (animasi Jepang). Salah satu *anime* berjudul *Flying Witch* yang tayang sejak 10 April sampai 26 Juni 2016 lalu menjadi data dalam penelitian ini. *Anime* ini bercerita tentang keseharian seorang penyihir bernama Kowata Makoto setelah pindah dari kampung halamannya di Yokohama. Demi menjadi pribadi yang mandiri ia tinggal bersama keluarga sepupunya di Prefektur Aomori.

Di dalam *anime flying witch* ini banyak terdapat ungkapan yang samar (ambigu) atau tidak jelas yang untuk memahaminya harus menggunakan perasaan. Alasan lain mengapa *anime* ini dijadikan sebagai data penelitian adalah dalam *anime* ini bahasa yang digunakan mudah dipahami serta bertema kehidupan sehari-hari sehingga kosakata yang dipakai dalam percakapan sangat familiar dalam kehidupan nyata. Ungkapan-ungkapan ambigu (*Aimai*) yang terjadi di dalam percakapan ini layak menjadi perhatian penting dalam rangka menambah pengetahuan mengenai pemahaman dalam komunikasi berbahasa Jepang terutama untuk mengidentifikasi berbagai bentuk tuturan, penggunaan, dan fungsi yang berkaitan dengan *Aimai* khususnya dalam *anime flying witch*.

Berdasarkan latar belakang peneliti tertarik untuk membahas *aimai* dalam *anime flying witch*. Sehingga rumusan masalah dalam artikel ini adalah : Bagaimana bentuk dan penggunaan *aimai* dalam *anime flying witch* ?

1. Sosiopragmatik

Istilah sosiopragmatik pertama-tama disampaikan oleh (Gotama, 2019) yang didasarkan pada kenyataan bahwa prinsip kerja sama dan prinsip sopan santun beroperasi secara berbeda dalam kebudayaan-kebudayaan dan masyarakat yang berbeda, dalam situasi-situasi sosial yang berbeda, dalam kelas-kelas sosial yang berbeda dan sebagainya. Sosiopragmatik pada dasarnya adalah gabungan antara pragmatik dan sosiolinguistik (Yulianti, 2018). Maka prinsip-prinsip dasar yang berlaku di dalam pragmatik itu berlaku secara tidak universal atau berlaku secara khusus, sesuai dengan konteks sosial budaya yang berlaku dalam sebuah masyarakat.

Sedangkan menurut (Marselia, 2015) Sosiopragmatik secara lintas budaya mengkaji bentuk-bentuk kebahasaan dengan memperhatikan dan memperhitungkan konteks spatio-temporal dalam wadah-wadah kultur dan masyarakat tertentu. Kajian sosiopragmatik diperlukan untuk menghasilkan deskripsi sosio-pragmatis yang rinci yang terdapat pada kebudayaan tertentu.

Kesantunan bersifat relatif di dalam masyarakat. Ujaran tertentu bisa dikatakan santun di dalam suatu kelompok masyarakat tertentu, akan tetapi di kelompok masyarakat lain bisa dikatakan tidak santun. Menurut (Tarmini & Safii, 2018) menyatakan ada tiga kaidah yang harus terpenuhi agar sebuah tuturan terdengar santun oleh petutur. Ketiga buah kaidah kesantunan itu adalah formalitas (*formality*), ketidaktegasan (*hesitancy*), dan persamaan atau kesekawanan (*equality or cameraderie*).

2. Sistem Nilai dan Budaya Masyarakat Jepang

Sebagai salah satu negara yang menganut kebudayaan tingkat tinggi, masyarakat Jepang sangat menjunjung tinggi nilai-nilai budaya yang ada di dalam masyarakatnya. Di dalam berkomunikasi pun terdapat beberapa budaya atau konsep yang menjadi dasar yang harus dipatuhi agar keharmonisan di dalam masyarakat tetap terjaga dengan baik. Konsep dan budaya tersebut akan mengatur bagaimana komunikasi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Berikut adalah beberapa konsep budaya yang mempengaruhi komunikasi masyarakat Jepang:

a. Konsep *Uchi-Soto*

Menurut (Iqbal, 2018) *Uchi* secara harfiah diartikan sebagai “dalam” atau orang-orang yang berada dalam suatu kelompok bernaung. Yang termasuk ke dalam kelompok “*uchi*” seperti suami, istri, anak-anak, dan orang yang berada dalam satu atap yang sama. Sedangkan *soto* (外) secara harfiah didefinisikan sebagai (1) bagian luar, (2) di luar, (3) kelompok lain, dan (4) di luar rumah. *Soto* diartikan sebagai “luar” kebalikan dari *uchi*. Yang termasuk dari *soto* adalah orang-orang yang berada di luar lingkup *uchi*.

Kesadaran masyarakat Jepang akan konsep *uchi-soto* di dalam interaksi sosial berimbas pada gaya bahasa yang digunakan. Apabila berbicara dengan orang yang dianggap sebagai *uchi*, akan cenderung menggunakan bahasa non formal sedangkan bila berbicara dengan orang yang dianggap sebagai *soto* maka akan cenderung menggunakan bahasa formal dan sopan untuk menghormati orang luar tersebut (M. P. Mulya & Kirana, 2018).

b. Konsep *Honne-Tatema*

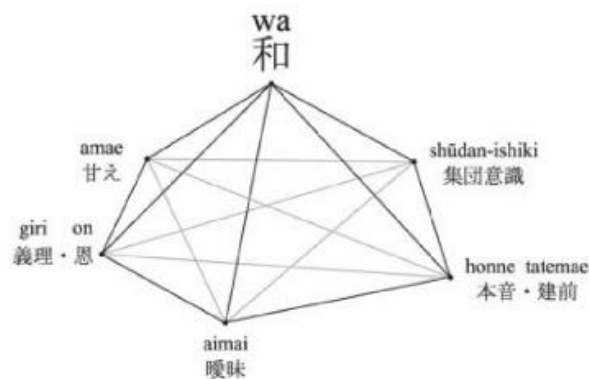
Honne (本音) didefinisikan sebagai motif atau niat terdalam seseorang, sedangkan *tatemae* (建て前) mengacu pada niat atau motif yang disesuaikan secara sosial, dibentuk dan didorong oleh tekanan mayoritas. Secara singkat *honne* merupakan pendapat atau pikiran seseorang yang sesungguhnya atau suara pribadi yang hanya tampak secara pribadi. Sedangkan *tatemae* merupakan wajah publik atau hal yang ditampakkan kepada publik (Annisa Nur Aini, 2020).

Masyarakat Jepang sangat menghormati harmoni, yakni keserasian, keselarasan, dan keseimbangan dalam kelompok. Penggunaan *honne-tatemae* secara umum adalah untuk menjaga keharmonisan tersebut. Pola pikir atau pandangan masyarakat Jepang dalam menyampaikan isi hati tidak dilakukan secara langsung, melainkan dengan kiasan tentang sesuatu yang ada disekitarnya atau dengan menggunakan kata-kata yang diperhalus atau bahkan berlawanan supaya petutur tidak merasa tersinggung (Saputri, 2018).

c. Budaya *Aimai*

Aimai atau ambiguitas menurut (Dewi & Wedayanti, 2019) didefinisikan sebagai keadaan di mana terdapat lebih dari satu makna yang dimaksudkan, yang mengakibatkan ketidakjelasan, kesuraman, dan ketidakpastian. *Aimai* merupakan seni komunikasi atau perilaku masyarakat Jepang yang mengungkapkan ide-ide secara implisit (tidak langsung) (NOTHOMB, 2015).

Masyarakat Jepang pada umumnya digambarkan sebagai masyarakat yang memiliki mentalitas kelompok dan memiliki rasa malu yang tinggi. Untuk hidup tanpa menimbulkan masalah serius bagi keharmonisan kelompok, masyarakat Jepang menghindari ungkapan langsung dalam menyampaikan ide atau pendapatnya. Sehingga budaya *Aimai* ini memiliki peranan penting dalam menjaga keharmonisan dalam kehidupan masyarakat Jepang (Sarnoto & Hidayatullah, 2019). Berikut kedudukan *Aimai* menjadi salah satu jaringan nomologis Wa (Bojangan, 2017).



Sumber: Hasil Olah data

Gambar 1
Bentuk *Aimai*

Mengenai bentuk *Aimai*, Davies & Ikeno tidak menjelaskan secara langsung bentuk-bentuk *Aimai* ini. Contoh yang dipaparkan oleh Davies & Ikeno dalam bukunya yang berjudul *The Japanese Mind* berupa kata *chotto; demo; kangaete-okune*; saat menolak tawaran, ekspresi *maa-maa* serta kata *ichio* yang artinya disesuaikan dengan konteks. Ada tiga jenis *Aimai* yang ada dalam komunikasi Jepang (Furisari, 2016), yaitu:

- 1) Ekspresi tidak langsung
- 2) Interpretasi niat yang tidak pasti (Eufemisme)
- 3) Informasi yang diberikan tidak memadai untuk menginterpretasikan niat.

Penelitian tentang aimai dalam bahasa Jepang masih terbilang sedikit mengingat topik ini juga tidak diajarkan secara langsung dalam pembelajaran bahasa Jepang. Aimai sebagai budaya yang berpengaruh terhadap gaya komunikasi masyarakat Jepang layak diperhatikan mengingat kebanyakan pembelajaran bahasa tidak mencantumkan pembelajaran budaya dalam silabusnya. Kurangnya pemahaman mengenai konteks budaya dalam belajar bahasa asing akan berpengaruh terhadap kemampuan berkomunikasi pembelajar.

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Jurnal oleh Maharani Patria Ratna (2019) dengan judul *Aimai Hyougen* Sebagai Cerminan Komunikasi Jepang meneliti tentang *hyougen* atau ungkapan yang biasa digunakan dalam komunikasi bahasa Jepang dan bagaimana fungsi serta maknanya. Dalam penelitian yang dilakukan, Maharani memperoleh data dari sumber tertulis berupa artikel jurnal dan buku, serta drama bahasa Jepang yang didalamnya terwakili penggunaan ungkapan-ungkapan *Aimai* secara alami. Hasil dari penelitian ini adalah diketahui bahwa orang Jepang mempunyai komunikasi budaya konteks tinggi cenderung menggunakan konsep komunikasi tak langsung (implisit). Masyarakat Jepang cenderung sulit untuk mengungkapkan pertentangan, penolakan, dan ketidaktahuan kepada lawan bicara. Untuk itu beberapa ungkapan digunakan untuk menyatakan hal tersebut. Beberapa ungkapan yang termasuk ke dalam *Aimai hyougen* dalam bahasa Jepang adalah *Chotto, saa, demo, muzukashii, ii desu*.
2. Penelitian Bertha Nursari, Zainur Fitri dan Irawati Agustine tentang Pemahaman *Aimai Nihongo* dalam Kelas Percakapan *Kaiwa Chuukyuu 1* tahun 2021 yang bertujuan untuk mengetahui *Aimai nihongo* di dalam buku *Dekiru Nihongo Chuukyuu* dan mengukur pemahaman mahasiswa tentang *Aimai* tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah responden masih mengalami kesulitan untuk menangkap makna dari kalimat-kalimat *Aimai* yang mengandung makna lain yang disampaikan oleh pembicara secara implisit. Bentuk-bentuk *Aimai* dalam buku tersebut berupa kata *chotto, ~temitai kedo, pola kedo*, dan kata penghubung *ga*.

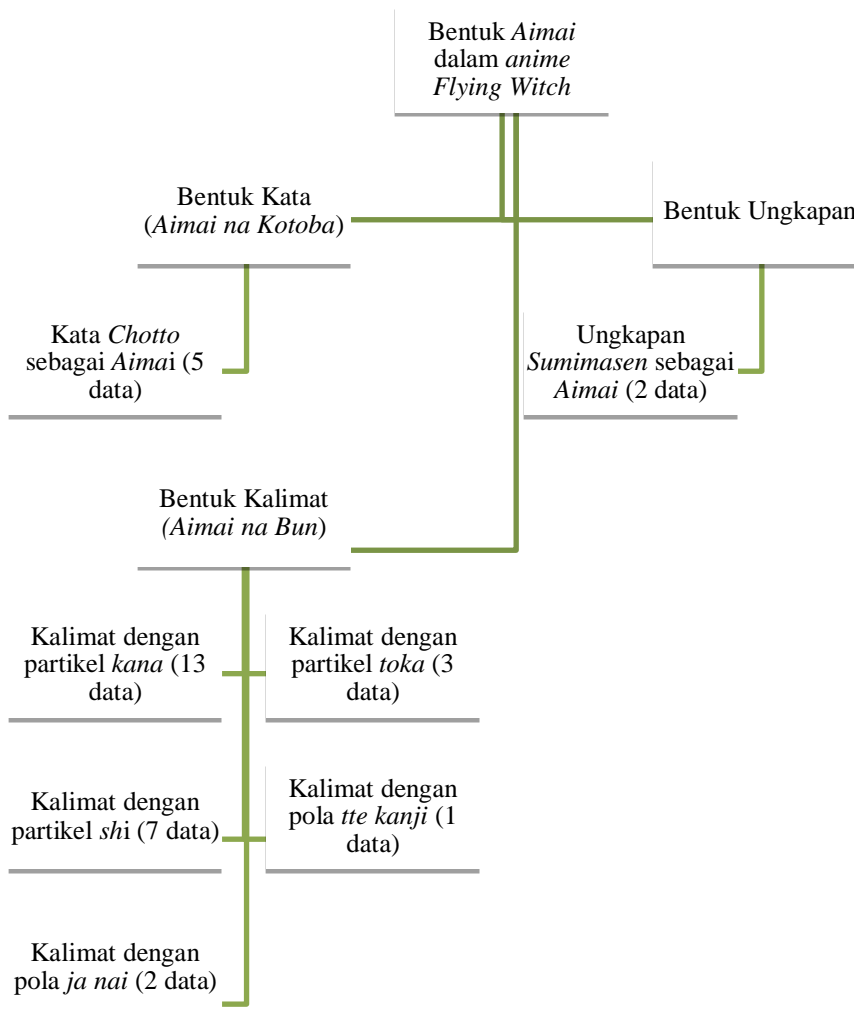
Kedua penelitian tersebut menjadi acuan guna menyempurnakan penelitian ini. Dalam penelitian sebelumnya tidak dijelaskan secara rinci bagaimana bentuk aimai dalam bahasa Jepang dan sumber yang peneliti gunakan dalam penelitian ini juga berbeda dari penelitian sebelumnya. Dengan mengetahui budaya berbahasa masyarakat Jepang maka komunikasi akan berjalan dengan baik. Untuk itu peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai bentuk aimai dalam anime flying witch.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan tinjauan sosiopragmatik (Tarmini & Safii, 2018). Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret-Mei 2022. Sumber data pada penelitian adalah dialog percakapan yang diperoleh dari anime berjudul *Flying Witch* (2016) yang disutradarai oleh Katsusi Sakurabi. Terdiri dari 12 episode dengan masing-masing berdurasi 23 menit. Adapun metode yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Adapun teknik yang digunakan dalam rangka melaksanakan metode simak ini adalah teknik sadap sebagai teknik dasar dan teknik lanjutannya teknik catat (Furisari, 2016). Untuk metode analisis data peneliti melakukan analisa data menggunakan metode kontekstual.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melaksanakan pengumpulan data, peneliti menemukan 33 percakapan yang mengandung Aimai di dalam anime *flying witch*. Berikut analisis bentuknya.



Sumber: Hasil olah data

Gambar 2

1. *Aimai na Kotoba* (*Aimai* berbentuk Kata)

Peneliti menemukan *aimai* yang berbentuk kata atau *aimai na kotoba* berupa kata ‘*chotto*’ dalam *anime flying witch*. Kata ‘*chotto*’ dapat diklasifikasikan dalam kelas kata adverbia. Adverbia menurut (K. Mulya, 2013) merupakan kata keterangan yang berfungsi untuk menerangkan jenis kata lainnya, seperti kata benda, kata sifat, kata kerja dan kata lainnya.

Seperti yang telah dijelaskan oleh (Janet Aina, 2017) tentang *aimai* di mana dalam komunikasi masyarakat Jepang suatu kata dapat bermakna berbeda dalam berbagai konteks. Umumnya kata *chotto* dalam kamus umum bahasa Jepang diartikan ‘sebentar’ atau ‘sedikit’ yang menyatakan jumlah atau kuantitas atau derajat (Devi Idelia Heryantie, 2018). Namun sebenarnya kata *chotto* memiliki penggunaan lain sesuai dengan konteks dalam kalimat (Nandi, 2014). Dalam anime flying witch kata *chotto* digunakan dalam berbagai konteks sebagai berikut.

Tabel 1
Penggunaan Anime *Flying Witch* Kata *Chotto*

Data 1	
Chinatsu :	“お姉ちゃんがどこから来たの。” “ <i>Oneechan ga doko kara kita no?</i> ” “Kakak datang dari mana?”
Makoto :	“出身ですか。私は横浜って所から来たんですよ。” “ <i>Shusshin desuka? Watashi wa Yokohama tte tokoro kara kitan desuyo.</i> ” “Tempat kelahiran? Aku berasal dari tempat (bernama) Yokohama.”
Chinatsu :	“わ！横浜知ってる。東京のこののでしょう。” “ <i>Wa! Yokohama shitteru. Tokyo no koto no deshoushi?</i> ” “Wa! (Aku) tau Yokohama. Yang di Tokyo kan?”
Makoto :	“ああ、それはちょっと、” “ <i>Aa, sore wa chotto,</i> ” “Aa, Hmm gimana ya, ”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 09:47-10:02	

Sumber: Hasil olah data

Dalam data 1 kata *chotto* digunakan untuk menyatakan ketidaksetujuan secara tidak langsung (Manuartawan, Hermawan, & Sadyana, 2019).

Tabel 2
Penggunaan kata *Chotto* Untuk Menyatakan Ketidaksetujuan

Data 2	
Makoto :	“なおさん、あれ？どうして横浜なんかいるんですか。 びっしょぬれじゃないですか。どうしたんですか。” “ <i>Nao san, are? Doushite Yokohama nanka irun desuka? Bisshonure janai desuka? Doushitan desu ka?</i> ” “Nao, eh ? Kenapa kamu ada di Yokohama? Bukankah kamu basah semua? Ada apa?”
Nao :	“ううん、ちょっとね、” “ <i>Uun, Chotto ne.</i> ” “Hmm, gimana ya. ”
<i>Flying Witch</i> Eps 2, 11:46-12:00	

Sumber: Hasil olah data

Kata *chotto* pada data 2 digunakan untuk memperhalus ungkapan penolakan (*iisashi*) untuk menjelaskan sesuatu (Suzanna Merry Melani, 2016).

Tabel 3
Penggunaan Kata Chotto untuk Memperhalus Ungkapan Penolakan (Iisashi)
untuk Menjelaskan Sesuatu

Data 3	
Makoto :	<p>“けいくんってお化け屋敷にがてなんですね。ちょっとい がいです。”</p> <p><i>“Kei kun tte obakeyashiki nigate nan desu ne.Chotto igai desu.”</i></p> <p>“Kei kun ini takut rumah hantu ya.Sedikit diluar dugaan.”</p>
Kei :	<p>“うん、びっくり件はちょっとな、”</p> <p><i>“Un, bikuuri ken wa chotto na,”</i></p> <p>“Iya, hal yang membuat terkejut itu gimana ya,”</p> <p><i>Flying Witch Eps 4, 05:31-05:43</i></p>

Sumber: Hasil olah data

Kata ‘chotto’ dalam data 3 digunakan untuk menyatakan penilaian negatif terhadap sesuatu (WIDIYANI & LUKITASARI, 2019).

Tabel 4
Penggunaan Kata Chotto Untuk Menyatakan Penilaian Negatif Terhadap
Sesuatu

Data 4	
Inukai :	<p>あのう、うらないに成功するためにですね。 もう一つ書いて欲しいんです。</p> <p><i>Anou, uranai ni seikou suru tame ni desu ne. Mou hitotsu kaite hoshiin desu.</i></p> <p>Untuk keberhasilan ramalannya, saya ingin kamu menuliskan satu hal lagi</p>
Makoto :	<p>はい。</p> <p><i>Hai.</i></p> <p>Iya.</p>
Inukai :	<p>ちょうひとまず、電話番号、郵便番号、住所、家族構成、 血縁関係、考えられるあなたのすべての情報が書いてくだ さい。</p> <p><i>Chouhitomazu, denwa bangou, yuubin bangou, juusho, kazoku kousei, ketsuen kankei, kangaerareru anata no subete joo hoo ga kaite kudasai.</i></p> <p>Untuk saat ini, tolong tuliskan nomor telepon, kode pos, alamat, struktur keluarga, hubungan kerabat, apa yang kamu pikirkan, semua informasi tentang mu.</p>

Makoto	え？あのう、さすがにそこまでは、ちょっと...
:	E? Anou, sasuga ni soko made wa, <i>chotto...</i>
	E ? Itu tidak seharusnya, saya tidak bisa..
<i>Flying Witch</i> Eps 4, 08:07-08:25	

Sumber: Hasil olah data

Kata *chotto* pada data 4 digunakan untuk menolak secara halus (*iisashi*). Kata *chotto* disini dimaknai dengan “tidak bisa”.

Tabel 5
Penggunaan Kata Chotto Untuk Menolak Secara Halus (*iisashi*)

Data 5	
Akane	“これけっこう大事な話なんだよね。だから、うちら で 決めちゃいけないだと思っんだ。一度お父さんと お母さんがなんて言うか聞いてみな。それからどうす るか決めよう。”
:	“ <i>Kore kekkou daiji na hanashi nan da yo ne. Dakara, uchira de kimecha ikenai da to omoun da. Ichido otousan to okaasan ga nante iu ka kiite mina. Sore kara dou suru ka kimeyou.</i> ”
	“Ini adalah hal yang penting. Jadi saya pikir kita tidak bisa menentukannya begitu saja. Pertama-tama mari bagaimana pendapat ayah ibu. Setelah itu nanti baru kita putuskan bagaimana baiknya.”
Chinatsu	“はい。わかりました。”
:	“ <i>Hai. Wakarimashita.</i> ”
	“Iya, saya mengerti.”
Kei	“やっぱ、まずい？”
:	“ <i>Yappa mazui?</i> ”
	“Gawat kah?”
Akane	“うん、ちょっとね、”
:	“ <i>Un, chotto ne,</i> ”
	“Iya, hmm gimana ya, ”
<i>Flying Witch</i> Eps 6, 05:36-05:58	

Sumber: Hasil olah data

Kata *chotto* pada data 5 digunakan untuk menyatakan penilaian negatif terhadap sesuatu.

2. Aimai dalam ungkapan

Peneliti menemukan satu ungkapan dalam bahasa Jepang yang dapat dipakai dalam berbagai konteks yaitu ungkapan *sumimasen*. Dalam bahasa Jepang ungkapan

sumimasen dimaknai sebagai ungkapan permintaan maaf, namun dalam beberapa situasi kata “*sumimasen*” dapat berubah arti menjadi ungkapan terima kasih dan digunakan untuk menghargai orang lain. Berikut penggunaan ungkapan *sumimasen* dalam *anime flying witch* (Ririn, Restu, & Nurjuman, 2018).

Tabel 6
Penggunaan Ungkapan Sumimasen dalam Anime Flying Witch

Data 6	
Makoto	“ <i>なんだか、すみません。</i> ”
:	“ <i>Nandaka, sumimasen.</i> ” “Anu, Terima kasih ya.”
Nao	“ <i>何が?</i> ”
:	“ <i>Nani ga?</i> ” “Tentang apa?”
Makoto	“ <i>家まで送っていただくなんて、</i> ”
:	“ <i>Te made okutte itadaite nante,</i> ” “Sudah bersedia mengantar saya sampai ke rumah.”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 18:25-18:31	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat dalam data 6 adalah kata *sumimasen* yang digunakan sebagai ungkapan terima kasih yang biasanya secara umum digunakan untuk meminta maaf (Annisa Nur Aini, 2020).

Tabel 7
Penggunaan Kata Sumimasen yang Digunakan Sebagai Ungkapan Terima Kasih

Data 7	
Makoto	“ <i>でも、なんかすみません。けいくんも手伝ってもらっ</i>
:	“ <i>て。</i> ” “ <i>Demo nanka sumimasen. Kei kun mo tetsudatte moratte,</i> ” “Tapi terima kasih ya. Kei telah membantu.”
Kei	“ <i>いいよ、いいよ。俺も暇だったし、</i> ”
:	“ <i>Iiyo, iiyo. Boku mo hima datta shi,</i> ” “Tidak apa-apa. Karena aku pun sedang senggang,”
<i>Flying Witch</i> Eps 3, 04:02-04:10	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 7 adalah ungkapan “*sumimasen*”. Ungkapan “*Nanka sumimasen* (Terima kasih ya)” disini diartikan “terima kasih” ketimbang “maaf”.

3. Aimai dalam Kalimat (*Aimai na bun*)

Aimai pola-pola kalimat seperti pola *kana*, pola *toka*, pola *shi*, pola *tte kanji*, dan pola *janai* termasuk dalam kategori *aimai* karena pola-pola kalimat ini dapat digunakan berbeda sesuai dengan konteksnya (Bertha et al., 2022). Berikut *aimai* dalam bentuk kalimat dalam *anime flying witch*.

a. Kalimat dengan Partikel *Kana*

Kalimat dengan partikel *kana* dapat dikategorikan sebagai *aimai* karena dalam penggunaannya dalam komunikasi masyarakat Jepang dapat mempunyai beberapa arti dan fungsi (Furisari, 2016). Berikut penjelasannya.

Tabel 8

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur

Data 8	
Chinatsu :	“うん。ね、お兄ちゃん、あの入っていつまで家にいるの。” “Un. Ne, oniichan. Ano hitotte itsu made uchi ni iru no?” “Ya, Eh, Bang, orang itu sampai kapan dirumah (kita)?”
Kei :	“詳しいことは聞いてないけど、一年枚になるまでかな。” “Kuwashii koto wa kiite nai kedo, ichinen mai ni naru kana.” “Tidak ada bertanya/mendengar lebih detail sih, mungkin sampai setahun.”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 07:05-07:18	

Sumber: Hasil olah data

Aimai dalam data 8 terdapat pada pernyataan Kei “*ichinen mai ni naru kana*”. *Kana* pada akhir kalimat dalam data 8 menyatakan dan menunjukkan ketidakyakinan atau keraguan penutur terhadap apa yang diturkannya.

Tabel 9

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan pendapat penutur secara tidak langsung

Data 9	
Makoto :	“卵が一個がいいですか。” “Tamago ga ikko ii desuka.” “Telurnya satu cukup?”
Kei :	“この資料が二個かな、” “Kono shiryō ga ni ko kana,” “Kalau bahannya segini, mungkin dua.”
<i>Flying Witch</i> Eps 2, 16:54-16:58	

Sumber: Hasil olah data

Aimai pada data 9 adalah partikel *kana* di akhir kalimat yang digunakan untuk menyatakan pendapat secara tidak langsung.

Tabel 10

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan

Data 10	
Akane :	“ちなつちゃん、髪の毛いっぽんかにほん、もらえるかな。” “ <i>Chinatsu chan, kami no ke ippon ka ni hon, moraeru kana?</i> ” “Dik Chinatsu, boleh minta satu atau dua helai rambutnya?”
Chinatsu :	“髪の毛？これでいい？” “ <i>Kami no ke? Kore de ii?</i> ” “Rambut? Apa segini cukup?”
Akene :	“うん、ありがとう。” “ <i>Un, arigatou.</i> ” “Iya, terima kasih.”
<i>Flying Witch</i> Eps 3, 17:30-17:41	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 10 adalah akhiran *kana* di akhir kalimat yang digunakan untuk menyatakan permohonan secara halus.

Tabel 11

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan

Data 11	
Inukai :	“妹のあなたなら、あかねの連絡さきぐらい知ってるでしょう。携帯の電話でもいいから、教えてもらえないかな。” “ <i>Imouto no anata nara, akane no renraku saki gurai shitteru deshō. keitai denwa de mo ii kara, oshiete moraenai kana.</i> ” “Kalau kamu adik perempuannya, setidaknya kamu tau bagaimana menghubunginya kan? Nomor handphonenya pun tidak masalah. Tidak bisakah (kamu) beritahu saya?”
Makoto :	“お姉ちゃん、携帯がもってないです。” “ <i>Oneechan, keitai motte nai desu.</i> ” “Kakak tidak membawa handphone.”
<i>Flying Witch</i> Eps 4, 13:48-13:56	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 11 adalah *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan secara halus.

Tabel 12

Partikel kana yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur	
Data 12	
Anzu	“違うお客さんか。”
:	“ <i>Chigau okyaku san ka.</i> ” “Pelanggan yang berbeda ya?”
Hina	“うん、あの髪の毛の長い子、魔女だと思うよ。”
:	<i>Un, ano kami no nagai ko, majo da to omou yo.</i> Iya, Perempuan yang rambut panjang itu sepertinya penyihir.
Anzu	え、見ない人だね。
:	<i>E? Minai hito ne.</i> E? Orang yang tidak pernah (ku) lihat ya.
Hina	最近ここあたりに来たっていう新米魔女じゃないかな
:	。 <i>Saikin koko atari ni kitatte iu shinmai majo ja nai kana?</i> Mungkin dia penyihir yang baru pindah kesini ya? <i>Flying Witch Eps 8, 03:16-03:27</i>

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 12 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur.

Tabel 13

Partikel kana yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur	
Data 13	
Kei	あれ、あのう、もしかして俺がここにいるのってま
:	ずいかな。一般人なんですけど、 <i>Are, anou, moshikashite boku ga koko ni iru no tte, mazui kana. Ippanjin nan desu kedo,</i> Anu, itu, apakah aku seharusnya tidak disini ya? aku hanya orang biasa.
Shina	いいよ、いいよ。魔女とかかわってるなら、もう一
:	般人じゃなし、 <i>Iiyo, iiyo. Majo to kakawatteru nara, mou ippanjin ja nai shi,</i>

Tidak apa-apa. Orang yang punya hubungan dengan penyihir bukan lagi orang biasa sih,
<i>Flying Witch</i> Eps 8, 09:44-09:56
Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 13 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan pendapat dan keraguan penutur.

Tabel 14

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan perasaan penutur

Data 14	
Nao	いつごろ取れるの。
:	<i>Itsugoro toreru no?</i> Kapan panennya?
Kei	七月ぐらい。
:	<i>Shichigatsu gurai.</i> Kira-kira bulan Juli.
Nao	え、たのしみだね。
:	<i>E, tanoshimi da ne.</i> E, sudah tidak sabar ya.
Kei	そろそろなすのたねまきの始めるから、ますます大変かな。
:	<i>Sorosoro nasu no tanemaki no hajimaru kara, Masumasu taihen kana,</i> Sudah waktunya juga untuk menyemai bibit terung. Mungkin akan sulit ya,
Nao	好きだね。
:	<i>Suki da ne.</i> Suka ya (berkebun)
<i>Flying Witch</i> Eps 9, 15:13-15:25	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 14 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keluhan secara tidak langsung.

Tabel 15

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur

Data 15	
Nao :	けい、一番失敗しやすいのどれ？

	<i>Kei, ichiban sippai shi yasui ni dore?</i> Kei, yang mana yang paling mudah gagal (masakannya)?
Kei :	ハンバーガーじゃないかな。 <i>Hanbaagaa ja nai kana?</i> Mungkin Hamburger.
	<i>Flying Witch</i> Eps 10, 03:16-03:27

Aimai yang terdapat pada data 15 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur sekaligus pendapatnya.

Tabel 16

Partikel *kana* yang digunakan untuk bertanya kepada dirinya sendiri

Data 16	
Chinatsu :	わ、広い。 <i>Wa, hiroi.</i> Wah, luasnya.
Akane :	多分神殿か何かじゃないかな。 <i>Tabun shinden ka nani ka janai kana?</i> Mungkin kuil atau semacamnya ya kan? <i>Flying Witch</i> Eps 11, 06:46-06:53
Sumber: Hasil olah data	

Aimai yang terdapat pada data 16 adalah partikel *kana* yang digunakan Akane untuk bertanya kepada dirinya sendiri atau bergumam.

Tabel 17

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan persetujuan

Data 17	
Akane :	あんず、よかったら家でご飯食べて行かない？ <i>Anzu, yokattara uchi de gohan tabete ikanai?</i> Anzu, kalau berkenan mau ke rumahku untuk sarapan?
Makoto :	そうだ、来てくださいよ。くじらの話もっと聞かせてください。 <i>Sou da, kite kudasai yo. Kujira no hanashi motto kikasete kudasai.</i> Iya, datanglah. Saya ingin mendengar cerita tentang ikan paus.
Akane :	おいでよ。 <i>Oide yo.</i> Datang ya.
Anzu :	うん、じゃ、行こうかな。

<i>Un, ja, ikou kana.</i>
Iya, kalau begitu, aku ikut.
<i>Flying Witch</i> Eps 11, 10:20-10:37

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 17 adalah partikel *kana* yang menyatakan persetujuan secara tidak langsung.

Tabel 18

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan

Data 18	
Anzu	写真、撮ってもいいかな？
:	<i>Shashin, totte ii kana?</i> Boleh saya potret?
Chinats	うん。
:	<i>Un.</i> Boleh.
<i>Flying Witch</i> Eps 11, 12:02-12:05	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 18 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan secara halus.

Tabel 19

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan

Data 19	
Anzu	あのう、ちょっと窓開けていいかな。
:	<i>Anou, chotto mado akete ii kana.</i> Anu, bolehkah jendelanya dibuka?
Chinatsu	あ、いいよ。
:	<i>A, iiyo.</i> Iya boleh kok.
<i>Flying Witch</i> Eps 11, 19:52-19:56	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 19 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan permohonan secara halus.

Tabel 20

Partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur

Data 20	
----------------	--

Mama	ちなつ何色好きだっけ？
:	<i>Chinatsu, nan iro suki dakke?</i> Chinatsu suka warna apa?
Chinatsu	赤いかな。
:	<i>Akai kana.</i> Merah.
<i>Flying Witch Eps 12, 10:55-11:00</i>	
Sumber: Hasil olah data	

Aimai yang terdapat pada data 20 adalah partikel *kana* yang digunakan untuk menyatakan keraguan penutur.

b. Kalimat dengan Partikel *Toka*

Menurut (Manenggek, 2016) kalimat dengan partikel *toka* digunakan dalam berbagai konteks. Partikel *toka* dalam kalimat dapat menyebabkan ambiguitas (*aimai*) jika penggunaannya berbeda dari biasanya (Putri, 2018). Berikut penjelasannya.

Tabel 21

Partikel *toka* yang digunakan untuk menyembunyikan maksud penutur

Data 21	
Makoto	: “そうだ、けいくん。近くに雑貨屋さんか何かありませんか。” <i>“Sou da, Kei kun. Chikaku ni Zakkaya san ka nani ka arimasenka?”</i> “Oiya Kei. Di sekitaran sini ada tidak toserba atau semacamnya ?”
Kei	: “雑貨屋？ホームセンターならあるけど、何買うの？” <i>“Zakkaya ? Hoomu sentaa nara aru kedo, nani kau no ?”</i> “Toserba ? Home store ada sih, mau beli apa ?”
Makoto	: “たりない日用品とか、” <i>“Tarinai nichu youhin toka,”</i> “Seperti perlengkapan sehari-hari yang belum cukup,”
<i>Flying Witch Eps 1, 08:30-08:33</i>	

Sumber: Hasil olah data

Aimai pada data 21 adalah partikel *toka* diakhir kalimat yang menyebabkan pernyataan penutur seperti masih ada sambungannya namun penutur tidak melanjutkan penjelasannya karena suatu maksud tertentu. Dengan begitu petutur harus menyimpulkan sendiri terusan kalimatnya.

Tabel 22

Partikel *toka* digunakan untuk menyatakan pendapat penutur

Data 22	
Inukai	“それにしても、にてない姉妹よね。”
:	“ <i>Sore ni shite mo, nitenai shimai yo ne.</i> Bagaimana pun, kalian tidak mirip ya.”
Makoto	“よく言われます。”
:	“ <i>Yoku iwaremasu.</i> ” “Banyak yang bilang begitu.”
Akane	“え？私はよくにてると思うけど、特に、美人のところとか、”
:	“ <i>E? Watashi wa yoku niteru to omou kedo, Toku ni, bijin no tokoro toka,</i> ” “E? Saya pikir kami mirip kok, Tepatnya seperti di bagian cantiknya,”
<i>Flying Witch</i> Eps 4, 17:44-17:55	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 22 adalah partikel *toka* yang digunakan untuk menyatakan suatu hal atau pendapat secara halus atau tidak langsung.

Tabel 23

Partikel *toka* yang digunakan untuk menyatakan dugaan penutur

Data 23	
Akane	あんず本当詳しいね。
:	<i>Anzu hontou kuwashii ne.</i> Anzu benar-benar detail ya.
Anzu	他の人から聞くだね。
:	<i>Hoka no hito kara kiku da ne.</i> Saya juga mendengarnya dari orang lain.
Makoto	すごいですよ。将来は考古学者とか、
:	<i>Sugoi desu yo. Shourai wa Koukogakusha toka,</i> Hebat ya. Apa dimasa depan ingin menjadi arkeolog?
Anzu	なれたらいいな。
:	<i>Nare tara ii na.</i> Inginnya begitu sih.
<i>Flying Witch</i> Eps 11, 09:16-09:27	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 23 adalah *Toka* yang digunakan untuk mengungkapkan suatu dugaan yang ingin diketahui.

c. Kalimat dengan Partikel Shi

Partikel *shi* dalam kalimat dapat digunakan dalam berbagai konteks (Paradida, 2018). Biasanya dalam kalimat partikel *shi* digunakan untuk menyatakan beberapa hal yang sejajar. Namun jika partikel *shi* hanya ada satu dalam kalimat, kalimat tersebut bisa menimbulkan ambiguitas. Dalam anime flying witch, peneliti menemukan 7 data partikel shi yang menyebabkan kalimat tersebut menjadi ambigu, berikut penjelasannya.

Tabel 24

Partikel shi digunakan untuk menyatakan alasan

Data 24	
Kei	“じゃ、ちなつに案内させるよ。”
:	“Ja, Chinatsu ni annaisaseru yo.”
	“Kalau begitu, Chinatsu (akan) menunjukkan jalan.”
Makoto	“あら？いいんですか。”
:	“Ara? Iin desu ka?”
	“Oh ? bolehkah?”
Kei	“いいよな。今日は暇だっていってだし、”
:	“Ii yo na. Kyou wa hima datte itte da <i>shi</i> ,”
	“Boleh lah. Karena katanya (dia) senggang hari ini,”
Chinatsu	“そうだけど、”
:	“Sou da kedo,”
	“Hm iya sih,”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 08:53-09:01	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 24 adalah penggunaan partikel *shi* di akhir kalimat untuk menyatakan alasan secara halus.

Tabel 25

Partikel shi digunakan untuk menyatakan alasan

Data 25	
Chinatsu	“放棄買うの？”
:	“Houki kau no?”
	“Mau Beli sapu?”
Makoto	“やっぱりあったほうが便利ですし、”
:	“Yappari atta houga benri desu <i>shi</i> ,”
	“Memang lebih baik punya karena jadi lebih praktis,”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 07:05-07:18	

Aimai pada data 25 terlihat pada penggunaan partikel *shi* di akhir kalimat untuk menyatakan alasan.

Tabel 26

Partikel shi digunakan untuk menyatakan perasaan penutur

Data 26	
Makoto	“けいくんは家業がつづくんですか。”
:	“ <i>Kei kun wa kagyou ga tsuzukun desu ka?</i> ” “Kei ingin meneruskan bisnis keluarga?”
Kei	“どうだろうか、いちよう長男だし、”
:	“ <i>Dou narou kana, ichiou chounan dashi,</i> ” “Bagaimana ya? Sementara itu , karena (aku) adalah anak pertama laki-laki”
<i>Flying Witch</i> Eps 3, 05:28-05:37	

Sumber: Hasil olah data

Aimai pada data 26 adalah partikel *shi* yang digunakan untuk menyatakan keraguan serta pendapat penutur yang mengandung perasaan kecewa dan terbebani.

Tabel 27

Partikel shi digunakan untuk menyatakan perasaan penutur

Data 27	
Makoto	“本当にすみませんでした。”
:	“ <i>Hontou ni sumimasendeshita.</i> ” “Saya mohon maaf sebesar-besarnya.”
Inukai	“もういいよ。わざとじゃないんだし、”
:	“ <i>Mou ii yo. Wazato janain da shi,</i> ” “Tidak apa-apa. Lagi pula (kamu) tidak sengaja,”
<i>Flying Witch</i> Eps 4, 17:12-17:16	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 16 adalah partikel *shi* di akhir kalimat yang digunakan untuk menunjukkan perasaan tidak enakan penutur sekaligus menunjukkan kekecewaannya.

Tabel 28

Partikel shi untuk menyatakan penolakan penutur

Data 28	
Akane	“相変わらず寛容な親子さんなこと。”
:	“ <i>Aikawarazu kanyou na oyago san na koto.</i> ” “Seperti biasa, orang tua dan anak yang toleran.”
Chinats	“じゃ、弟子にしてくれる?”
:	“ <i>Ja, deshi ni shite kureru?</i> ”

	“Kalau begitu, bisakah saya menjadi murid (kakak)?”
Akane	“あたし、弟子取りとかしてないし、”
:	“ <i>Atashi, deshi tori toka shite nai shi,</i> ”
	“Karena saya tidak pernah mengangkat murid,”
	<i>Flying Witch</i> Eps 6, 06:31-06:40

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 28 adalah partikel *shi* yang digunakan untuk menyatakan penolakan secara halus.

Tabel 29

Partikel *shi* digunakan untuk menyatakan penolakan penutur

Data 29	
Makoto	ちょっと待っていてください。考えます。悩み、悩み、
:	あ、方向音痴を直してください。 <i>Chotto matte ite kudasai. Kangaemasu. Nayami, nayami.</i>
	<i>A, houkouonchi wo naoshite kudasai.</i> Tunggu sebentar. Saya sedang memikirkannya. Masalah, masalah. A, tolong sembuhkan buta arah saya.
Inukai	いや、占いじゃ無理だし、
:	<i>Iya, uranai ja muri da shi,</i> Kalau dengan ramalan mustahil sih,
Makoto	あ、そうか。
:	A, souka. A, begitukah?
	<i>Flying Witch</i> Eps 9, 07:22-07:36

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 29 adalah partikel *shi* yang digunakan untuk menyatakan penolakan secara halus.

Tabel 30

Partikel *shi* digunakan untuk menyatakan alasan

Data 30	
Chinatsu	あかねちゃんも一緒に行こうよ。
:	<i>Akane ne chan mo isshoni ikou yo.</i> Kak Akane juga ikut yuk.
Akane	そうですね。予定もないし、
:	<i>Sou desu ne. Yotai mo nai shi,</i>

Iya ya. Lagi pula tidak ada rencana sih, <i>Flying Witch</i> Eps 10, 12:24-12:29
Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 30 adalah partikel *shi* digunakan untuk menyatakan alasan.

d. Kalimat dengan Pola *Tte Kanji*

Menurut teori Tsuji (1999) kalimat dengan pola *tte kanji* dapat dikategorikan sebagai *aimai* karena dalam pola ini terdapat maksud menyembunyikan *honno* (suara hati). Pola *tte kanji* seakan membuat penutur menjadi orang ketiga di dalam percakapan.

Tabel 31

Pola *tte kanji* digunakan untuk membuat kalimat menjadi bentuk metabahasa

Data 31	
Nao	“ええ、そうなんだ。って、どんな子なの？”
:	“ <i>Ee, sou nan da. Tte, donna ko na no?</i> ”
	“Ee, begitu ya. Jadi, seperti apa anaknya ?”
Kei	“どんな子か。そうだな。奇々怪々ってかんじ。”
:	“ <i>Donna ko ka? Sou da na? Kiki kaikaitte kanji.</i> ”
	“Bagaimana anaknya ya? Bagaimana ya? Terlihat aneh dan mencurigakan. ”
<i>Flying Witch</i> Eps 1, 12:15-12:22	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 31 adalah *tte kanji* digunakan untuk membuat kalimat itu menjadi bentuk metabahasa di mana Kei seolah-olah mengutip atau mewakili pernyataan orang lain mengenai Makoto.

e. Kalimat dengan Pola *Ja nai*

Pola *ja nai* digunakan saat penutur ingin menunjukkan dugaan atau kepastian penutur yang tidak dapat ditentukan secara tegas, tetapi ketentuan tersebut sudah berkemungkinan besar menurut penutur (Ahyar, 2015). Dengan kata lain, pola kalimat ini menyampaikan kepastian penutur secara tidak langsung yang termasuk ke dalam *aimai*.

Tabel 32

Pola *ja nai* digunakan untuk menyatakan pendapat penutur

Data 32	
Akane	“うまい。”
:	“ <i>Umai.</i> ”
	“Enaknya.”
Kei	“どちが？”

:	“ <i>Dochi ga?</i> ” “Yang mana?”
Makoto	“もう昼間からお酒なんて、よくな : いんですよ。” “ <i>Mou hiruma kara osake nante, yokunain desu yo.</i> ” “Masih siang minum sake, ga bagus lho.”
Akane	“昼間からいいんじゃない?” : “Hiruma kara iin ja nai ?” “Karena siang itu lah (enak) kan ?”
<i>Flying Witch</i> Eps 7, 11:53-12:04	
Sumber: Hasil olah data	

Aimai yang terdapat pada data 32 adalah pola *ja nai* digunakan untuk menyatakan pendapat penutur tentang sesuatu dan digunakan juga untuk mendapatkan persetujuan dari petutur tentang apa yang sudah disampaikan penutur.

Tabel 33

Pola *ja nai* digunakan untuk menyarankan sesuatu

Data 33	
Hina	あんずと年の近そうな魔女だからさ、 : お知り合いになったほうがいいんじゃない。 <i>Anzu to toshi no chika souna majo dakara sa, oshiriai natta houga iin ja nai?</i> Sepertinya Penyihir yang seumuran dengan anzu, kalau kenalan bukannya bagus ya?
Anzu	ううん、あいさつしてくよ。 : <i>Uun, aisatsu shiteku yo.</i> Iya, aku akan berkenalan dengannya.
<i>Flying Witch</i> Eps 8, 03:28-03:36	

Sumber: Hasil olah data

Aimai yang terdapat pada data 33 adalah pola *ja nai* pada yang digunakan untuk menyarankan sesuatu secara tidak langsung.

Kesimpulan

Setelah menganalisis data, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk *Aimai* dalam komunikasi masyarakat Jepang dapat berupa kata, ungkapan, dan kalimat. *Aimai* berbentuk kata berupa kata ‘*chotto*’ yang dapat digunakan dalam berbagai situasi. Begitu

pula ungkapan '*sumimasen*' yang artinya dapat berubah sesuai konteks. *Aimai* berbentuk kalimat dapat ditandai dengan adanya partikel '*shi*', '*toka*', pola '*tte kanji*', partikel '*kana*' serta pola '*njanai*'. Dalam setiap *Aimai* ini penggunaannya digunakan untuk menyampaikan ide-ide secara implisit.

Bibliografi

- Ahyar, J. (2015). *Bahasa Indonesia dan Penulisan Ilmiah*.
- Annisa Nur Aini, A. (2020). *Eufemisme Dalam Anime “Akagami No Shirayuki Hime” [赤紙の白雪姫] というアニメにおける婉曲表現*. Diponegoro University.
- Bertha, N., Zainur, F., Irawati, A., & Renata D, A. (2022). Pemahaman Aimai Nihongo Dalam Kelas Percakapan Kaiwa Chuukyuu I. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian 2021/2022*, 2. Unsada.
- Bojangan, W. A. (2017). Perspektif dalam Membangun Sistem Hukum yang Progresif sebagai Salah Satu Ilmu Pengetahuan Hukum. *Jurnal Hukum Unsrat*, 23(8).
- Devi Idelia Heryantie, D. (2018). *Hubungan Majas Dan Sarana Retorika Dalam Album I Milik Ikimonogakari (Kajian Stilistika) いきものがかりの [I] アルバムにおける修辞技法とレトリック手段の関係*. Diponegoro University.
- Dewi, N. M. A. A., & Wedayanti, N. P. L. (2019). *Kesantunan berbahasa yang tercermin dalam aimai hyōgen*. Pustaka.
- Furisari, P. (2016). Mengenal Karakter Masyarakat Jepang Melalui Kinesik Tokoh Utama Dorama *Ōchibi Maruko Chan*: Suatu Tinjauan Sociolinguistik. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 12(1). DOI: <https://doi.org/10.33633/lite.v12i1.1097>
- Gotama, P. A. P. (2019). Analisis Tindak Tutur Masyarakat Hindu-Islam Dalam Proses Upacara Di Pura Bhur Bwah Swah, Karangasem. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2-1), 210-233.
- Iqbal, C. I. (2018). Budaya Komunikasi dalam Masyarakat Jepang. *Walasuji*, 9(1), 129-140.
- Janet Aina, J. (2017). *Implikatur Penolakan pada Drama Jepang (Kajian Pragmatik) 日本ドラマにおける断りの推意*. Universitas Diponegoro.
- Manenggek, F. D. (2016). Pembagian Penggunaan verba hataraku, tsutomeru dan shigoto suru dalam kalimat bahasa Jepang 日本語の文における動詞「働く、つとめる、および仕事する」の使いわけ. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas SAM Ratulangi*, 1(1).
- Manuartawan, I. K. A., Hermawan, G. S., & Sadyana, I. W. (2019). Tindak Tutur Komisif dalam Dorama Kazoku Game. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 5(3), 315-323. DOI: <https://doi.org/10.23887/jpbj.v5i3.21426>
- Marselia, A. N. (2015). *Kesantunan Berbahasa Remaja Etnis Jawa di Surabaya: Kajian Sociopragmatik*. Universitas Airlangga.
- Mulya, K. (2013). *Fukushi Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mulya, M. P., & Kirana, R. P. (2018). *Kesadaran Konsep Uchi-Soto pada Pegawai Thori Co. Ltd. dengan Peserta Magang (EP) dari AIESEC*. Japanologu.
- Nandi, S. (2014). Ungkapan Kata Hanasu, Iu, Dan Shaberu Dalam Bahasa Jepang.

- Jurnal Bahas Unimed*, 25(3), 78819.
- Nothomb, K. A. (2015). *Wujud Eksistensi Tokoh Utama Dalam Roman Autobiografi Stupeur Et Tremblements*.
- Paradida, Y. P. (2018). Pemerolehan Partikel (Joshi) Bahasa Jepang pada Anak di TK Fuji Jakarta. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 5(1). <https://doi.org/10.25139/ayumi.v5i1.837>
- Putri, D. A. (2018). *Strategi Ungkapan Penolakan Tidak Langsung Bahasa Jepang dalam Film "Chihayafuru: Kami no Ku Season 1&2."* Universitas Brawijaya.
- Ririn, R., Restu, U., & Nurjuman, H. (2018). *Interaksi Komunitas Nishikai Penyuka Budaya Populer Jepang Antar Anggota dan Masyarakat Di Kota Serang Banten*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Saputri, Y. (2018). *Perbandingan Konsep Honne Tatemaie Masyarakat Jepang dan Konsep Tepa Selira Masyarakat Jawa*.
- Sarnoto, A. Z., & Hidayatullah, H. (2019). Karakter Kepemimpinan Nabi Musa AS dalam Al-Qur 'an. *Alim/ Journal of Islamic Education*, 1(2), 295–314. DOI: <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.142>
- Silintowe, Y. B. R., & Pramudita, M. C. C. (2017). Komunikasi bisnis lintas budaya sekretaris pada atasan (studi pada Alila Hotel Solo). *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 147–158. <http://dx.doi.org/10.24912/jk.v8i2.67>
- Sudarmika, D. (2020). Memahami Perbedaan Komunikasi Antarbudaya di Lingkungan Tempat Kerja. *Oratio Directa*, 2(2).
- Suzanna Merry Melani, S. (2016). *Analisis Adverbiachotto Dalam Kalimat Bahasa Jepang 副詞 [ちよっと] の分析*. Universitas Diponegoro.
- Tarmini, W., & Safii, I. (2018). Kesantunan Berbahasa Civitas Academica Uhamka: Kajian Sosio-Pragmatik. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 77–91.
- Widiyani, A., & Lukitasari, A. Y. U. (2019). Penggunaan modalitas epistemik sou da, youda, raswidiyani, a., & lukitasari, a. Y. U. (2019). Penggunaan modalitas epistemik sou da, youda, rashii dalam novel "yokomichiyonosuke"(shuuichi yoshida, 2012). *Jurnal sastra-studi ilmiah sastra*, 9(2), 18–29. *Jurnal Sastra-Studi Ilmiah Sastra*, 9(2), 18–29.
- Yulianti, A. A. (2018). Prinsip Kerja Sama dan Implikatur Pada Tuturan Alih Kode dalam Film-Film Jerman. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.32528/bb.v3i2.1582>