

Budaya *Aimai* dalam *Anime Flying Witch* Karya Katsushi Sakurabi

Devi Haryanti Oktavia¹, Mangatur Sinaga², Intan Suri³

¹Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

²Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

³Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email: ¹devi.haryanti4982@students.unri.ac.id,

²mangatur.sinaga@lecturer.unri.ac.id,

³intan.suri@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Dalam masyarakat Jepang, salah satu budaya komunikasi yang menjadi perhatian penting adalah budaya *aimai* atau ambiguitas. Penggunaan *aimai* dalam komunikasi masyarakat bertujuan untuk menjaga keharmonisan. *Aimai* sebagai salah satu budaya komunikasi bukan hanya digunakan dalam keadaan nyata di masyarakat, tapi juga dituangkan dalam karya-karya seperti *anime*, film, dan *manga*. Salah satu di antaranya adalah *anime* berjudul *Flying Witch*. Tujuan penelitian ini yakni, mengidentifikasi bagaimana bentuk dan penggunaan *aimai* di dalam *anime Flying Witch*. Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai pengembangan teori tentang budaya yang memengaruhi komunikasi masyarakat Jepang. Dengan pengetahuan budaya dalam suatu masyarakat bahasa, komunikasi akan berjalan dengan baik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teori yang dipakai yakni teori milik Davies dan Ikeno (2002) serta teori dari Tsuji Daisuke (1999). Hasil penelitian menyatakan bahwa *aimai* dalam bahasa Jepang dapat berupa kata, kalimat, dan kalimat tanya. *Aimai* di dalam *anime Flying Witch* digunakan untuk mengekspresikan pendapat secara tidak langsung, menyamarkan penolakan, serta menyatakan keraguan atau ketidakpastian.

Kata kunci: *aimai*; komunikasi; budaya.

Aimai Culture in Anime Flying Witch by Katsushi Sakurabi

Abstract

In Japanese society, one of the communication cultures that becomes an important concern is the aimai or ambiguity. The use aimai in community communication aims to maintain harmony. Aimai as a communication culture is not only used in real situations in society, but is also expressed in works such as anime, films, and manga. One of which is an anime entitled Flying Witch. The purpose of this research is to find out how the form and use of aimai in the anime Flying Witch. The findings of this study are useful as a theory development about culture that influences Japanese communication. With knowledge of culture in a language community, communication will work well. This research is a qualitative descriptive study. The theory used in this study is the theory of Davies and Ikeno (2002) and the theory of Tsuji Daisuke (1999). The results of the study stated that aimai in Japanese can be in the form of words, sentences, and interrogative sentences. Aimai in the Flying Witch anime is used to express opinions indirectly, disguise disapproval, and express doubt or uncertainty.

Keywords: *aimai*; communication; culture.

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan medium untuk berkomunikasi. Jika berbicara perihal komunikasi, hakikatnya sama halnya dengan membicarakan keadaan masyarakat dan kebudayaan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat tersebut (Budiyanto, 2013: 77). Dalam kehidupan sosial, setiap masyarakat pada hakikatnya mempunyai kekhasan budaya. Kekhasan budaya tersebut turut memengaruhi masyarakatnya dalam berkomunikasi secara internal dalam anggota kelompoknya maupun secara eksternal dengan kelompok luar masyarakatnya (Budiyanto, 2013: 4).

Budaya komunikasi setiap bangsa berbeda-beda. Hall (dalam Ratna, 2019: 22) mengatakan bahwa ada dua konsep budaya komunikasi di dunia ini yakni, kebudayaan konteks rendah (*low context culture*) dan konteks tinggi (*high context culture*). Di dalam berkomunikasi, masyarakat dengan budaya *high context culture* (konteks tinggi) mempunyai tendensi tertutup, implisit, serta lebih sering memakai wujud nonverbal dibandingkan wujud verbal. Gagasan dan perilaku yang ditampilkan lewat

wujud verbal belum pasti disebut sikap dan maksudnya, namun berlainan atau bahkan bertentangan dari yang diucapkan.

Peneliti beranggapan bahwa masyarakat Jepang berpegang teguh pada *high context culture* (kebudayaan konteks tinggi). Artinya, masyarakat Jepang ketika berkomunikasi begitu menghindari pernyataan langsung dan tegas. Sebagai penggantinya, masyarakat Jepang memiliki tendensi memakai ungkapan samar (*aimai*) ketika ingin menyampaikan maksud, keinginan atau pendapat. Perihal tersebut juga digunakan ketika tengah membicarakan diri pribadi atau waktu menolak sesuatu. Davies dan Ikeno mengartikan *aimai* sebagai situasi terdapat lebih dari satu makna yang ditafsirkan sehingga menyebabkan ketidakjelasan, keburaman, dan ketidakpastian (2002: 9). Ketidakpastian itu nantinya akan menjadi masalah karena dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam komunikasi.

Selanjutnya, Tsuji (1999: 20) mengatakan bahwa *aimai* mempunyai tiga fungsi berikut.

1. Membuat kabur isi pembicaraan.

Pola kalimat seperti *~toka* (~とか), *~nanka* (~なんか), *~demo* (~でも), *~shi* (~し), dan sebagainya merupakan kata-kata yang mengakibatkan makna inti dari sebuah percakapan yang rancu dan tidak dimengerti.

2. Menjadikan subjek pembicaraan menjadi bentuk metabahasa.

Orang Jepang sering kali menggunakan kata-kata seperti *~tte kanji* (~って感じ), *~kana* (~かな), *~mitaina* (~みたいな), *~tte iu ka* (~って言うか) dalam pembicaraan yang sekilas menyerupai dengan fungsi pertama, tapi sebetulnya berfungsi menjadikan subjek dalam pembicaraan ke dalam wujud metabahasa.

3. Melibatkan petutur menjadi rekan pelaku.

Fungsi ketiga ini memiliki spesifikasi berupa aksentuasi maupun intonasi berbicara yang memiliki fungsi sebagai tanda tanya yang disampaikan kepada mitra bicara. Pola ini dinamakan sebagai “pertanyaan yang menggantung” karena nada bertanya biasanya

terletak di tengah kalimat. Misalnya kalimat-kalimat yang menggunakan *~njanai desu ka* (~じゃないですか) atau dalam bentuk nonformal cukup *~njanai* (~んじゃない).

Guna menyempurnakan penelitian ini, peneliti juga menggunakan beberapa rujukan dari penelitian terdahulu. Berikut uraiannya.

1. Tesis berjudul “*Aimai* dalam Implikatur Percakapan Bahasa Jepang: Kajian Pragmatik” oleh Lisamayasari (2013) yang membahas mengenai hubungan antara pelanggaran implikatur dengan budaya *aimai*.
2. Artikel berjudul *Kuuki Yomenai: The Importance of Understanding Meaning Ambiguity in Japanese (Aimai)* oleh Adnyani (2020) yang membahas mengenai perspektif *aimai* bagi orang Jepang yang tinggal di Bali.

Aimai sebagai salah satu bentuk budaya komunikasi yang penting tidak hanya berada dalam komunikasi nyata di dalam masyarakat saja, namun juga dituangkan dalam karya-karya seperti

anime, *manga*, dan film. Salah satunya adalah *anime* berjudul *Flying Witch*. *Anime* ini merupakan karya Katsushi Sakurabi yang dirilis tahun 2016 lalu.

Anime ini menceritakan seorang penyihir bernama Kowata Makoto yang berpindah dari rumah orang tuanya ke rumah saudaranya di Yokohama untuk mendapatkan pengalaman baru. Makoto mendapatkan banyak pengalaman menarik di Yokohama dan menjadikannya pribadi yang lebih baik. *Anime* ini cukup populer bagi yang menyukai genre *slice of life* dengan rating 7.51. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami juga menjadi alasan mengapa *anime* ini dipilih menjadi sumber data.

Sejalan dengan gagasan peneliti, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk dan pemakaian *aimai* dalam *anime Flying Witch*. Oleh karena, ungkapan *aimai* (ambigu) yang muncul dalam percakapan ini patut diperhatikan dan dipelajari agar memiliki manfaat bagi para pembelajar khususnya bagi peneliti. Dengan demikian, manfaat penelitian ini yakni, menambah

manfaat tentang pengetahuan budaya ketika berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang.

B. Metode Penelitian

Penelitian dalam artikel ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan metode simak-catat. Rahardi (2009: 35) menyatakan bahwa metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan cara menyimak pemakaian bahasa sesungguhnya. Implementasi hal ini, peneliti menyimak dengan saksama percakapan dalam *anime Flying Witch* lalu mencatat percakapan yang mengandung *aimai* di dalamnya. Percakapan tersebut ditulis dengan bahasa Jepang yang selanjutnya diterjemahkan dalam bahasa Indonesia. Dalam penyantunan nama sumber data yang diikuti dengan episode, menit dan detik dari data tersebut, peneliti menyingkat *Flying Witch* menjadi FW.

Selanjutnya, metode analisis data berupa metode analisis kontekstual. Metode ini adalah teknik analisis yang difungsikan dalam data dengan dasar dan

kaitannya pada konteks yang terjadi pada percakapan (Rahardi, 2009: 36). Secara ringkas, berikut adalah langkah-langkah analisis data dalam artikel penelitian ini.

1. Setelah data terkumpul dalam tabel data, peneliti mengklasifikasikan data menurut bentuk yaitu bentuk kata dan bentuk kalimat.
2. Peneliti menganalisis penggunaan *aimai* yang berbentuk kata dan kalimat tersebut sesuai dengan konteks percakapannya.

C. Hasil dan Pembahasan

Dari 12 episode *anime Flying Witch*, peneliti menemukan 12 data *aimai* di *anime Flying Witch*. Budaya *aimai* yang terlihat dalam *anime* ini terbilang sedikit karena hanya ditemukan sedikit konteks situasi dari budaya *aimai* yang diperlukan. Berikut beberapa konteks situasi yang memerlukan penggunaan *aimai*.

1. Hubungan antarpelaku komunikasi tidak akrab. Di sini, prinsip *uchi-soto* juga berlaku. Jika seseorang berbicara dengan orang yang sudah akrab

dengannya, orang tersebut tidak akan sungkan untuk berbicara sesukanya. Oleh karena itu, *aimai* tidak diperlukan.

2. Saat seseorang ingin memberikan pendapatnya mengenai sesuatu. Jika seseorang berbicara dengan tegas tentang pendapatnya, ia harus mempertanggungjawabkan perkataannya jika hal itu tidak benar. Penggunaan *aimai* di sini menjadi sandaran bahwa penutur tidak harus mempertanggungjawabkan pernyataannya karena ia menyebutkan pendapatnya secara tidak langsung.
3. Situasi formal yang mengharuskan seseorang berhati-hati dengan perkataannya.

Berikut penjelasan mengenai bentuk dan penerapan *aimai* dalam percakapan antartokoh dalam *anime Flying Witch*.

Data 1

Konteks: Kei, Chinatsu, dan Makoto sedang menonton TV sambil makan. Makoto tiba-tiba bertanya pada Kei apakah ada toserba di

sekitar rumahnya.

真琴 : そうだ圭君、近くに雑貨屋さんか何かありませんか？

Makoto : *Souda Kei kun, chikaku ni zakkaya san ka nani ka arimasenka?*

‘Oh ya Kei, di sekitar sini ada toserba atau semacamnya?’

圭 : 雑貨屋？ホームセンターならあるけど、何買うの？

Kei : *Zakkaya? Hoomu sentaa nara aru kedo, nani kau no?*

‘Toserba? Home center ada sih, mau beli apa?’

真琴 : たりない日用品とか、

Makoto : *Tarinai nichiyohin toka,*
‘Seperti perlengkapan sehari-hari.’

(FW, eps. 1, 08:30-08:33)

Aimai dalam data 1 merupakan kalimat yang diikuti partikel *~toka* (～とか) di akhir kalimatnya. Hal ini yang mengakibatkan pernyataan penutur sepertinya tetap tersambung. Akan tetapi, penutur tidak meneruskan penjelasannya karena suatu sebab.

Partikel *~toka* (～とか) sebenarnya digunakan untuk menyebutkan benda yang seharusnya terdiri atas beberapa benda. Namun pada kalimat tersebut, Makoto hanya menyebutkan satu benda yang bersifat umum tanpa meneruskan lagi kalimatnya. Hal ini membuat kalimat yang dinyatakan oleh Makoto

menjadi *aimai* (samar).

Ada maksud lain dalam kalimat Makoto, saat Kei bertanya apa yang ingin dibeli olehnya.

Makoto kemudian hanya menjawab 「たりない日用品とか、」

(*Tarinai nichiyohin toka,*) seakan-akan membiarkan Kei menebak sendiri apa yang ingin dibeli olehnya atau Makoto hanya tidak ingin menjelaskannya saja. Apabila Kei merasa ingin tahu dan bertanya lebih lanjut mengenai barang yang ingin dibeli Makoto, perasaan sungkan pun akan muncul.

Data 2

Konteks: Chinatsu sedang menemani Makoto berbelanja ke toserba. Chinatsu penasaran mengenai kampung halaman Makoto dan bertanya padanya.

千夏 : お姉ちゃんがどこから来たの？

Chinatsu : *Oneechan ga doko kara kita no?*

‘Kakak datang dari mana?’

真琴 : 出身ですか。私は横浜って所から来たんですよ。

Makoto : *Shusshin desu ka? Watashi wa Yokohama tte tokoro kara kitan desu yo.*

‘Tempat kelahiran? Saya dari tempat yang bernama Yokohama.’

- 千夏 : わ! 横浜知ってる。東京の
ことなのでしょう。
*Wa! Yokohama shitteru.
Tokyo no koto no deshou.*
'Wah! Aku tahu Yokohama.
Yang di Tokyo kan?'
- 真琴 : ああ、それはちよっと、
Aa, sore wa chotto,
'Iya, hmm gimana ya.'
(FW, eps. 1, 09:47-10:02)

Aimai dalam data 2 terdapat pada kata *chotto* (ちよっと) yang dipakai untuk mengungkapkan ketidaksepakatan secara tidak langsung terhadap apa yang disampaikan oleh penutur. Konteks percakapan ini adalah Chinatsu menanyakan tempat asal Makoto. Lalu, Makoto menjelaskan bahwa ia berasal dari Yokohama.

Chinatsu mengira bahwa Yokohama itu adalah Tokyo walau sebenarnya Yokohama hanya berjarak 30 KM dari Tokyo. Namun, keduanya adalah kota yang berbeda. Makoto tidak ingin membuat Chinatsu merasa tidak enak, sehingga untuk menyatakan bahwa itu salah, Makoto tidak menggunakan kata 'tidak' atau 'bukan'. Dengan menggunakan kata '*chotto*' (ちよっと), Makoto menyampaikan ketidaksetujuannya dengan pernyataan Chinatsu.

Data 3

Konteks: Makoto, Kei, dan Chinatsu sedang berada di festival sakura yang diadakan di kotanya. Lalu, mereka melihat seseorang menawarkan jasa meramal. Makoto yang penasaran ingin mencoba diramal namun syaratnya tidak masuk akal.

- 犬養 : 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。
- Inukai : *Anou, uranai ni seikou suru tame ni desu ne. Mou hitotsu kaite hoshiin desu.*
'Hm...untuk keberhasilan ramalannya ya. Saya ingin Anda menuliskan satu hal lagi.'
- 真琴 : はい。
- Makoto : *Hai.*
'Ya.'
- 犬養 : 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情報が書いてください。
- Inukai : *Chouhitomazu, denwa bangou, yuubin bangou, juusho, kazoku kousei, ketsuen kankei, kangaerareru anata no subete jouhou ga kaite kudasai.*
'Untuk saat ini, tolong tuliskan nomor telepon, kode pos, alamat, struktur keluarga, hubungan kerabat, apa yang kamu pikirkan, dan semua informasi tentang Anda.'
- 真琴 : え? あのう、さすがにそこまで
まではちよっと、
- Makoto : *E? Anou, sasuga ni soko made wa, chotto.*
'Apa? Itu tidak seharusnya, saya tidak bisa.'
(FW, eps. 4, 08:07-08:25)

Aimai yang terdapat dalam data 3 adalah kata *chotto* (ちよっと). Kata ini dipakai untuk menolak dengan halus. Kata *chotto* (ちよっと) di sini dimaknai dengan “tidak bisa”.

Konteks dalam percakapan tersebut adalah Makoto akan diramal oleh Inukai. Pertama, Inukai hanya meminta untuk menuliskan namanya. Selanjutnya, ia meminta menuliskan informasi pribadi, yang dalam masyarakat Jepang hal ini sangatlah tidak sopan. Makoto menolaknya dengan hanya menyatakan *chotto* (ちよっと) tanpa meneruskan kalimatnya dengan harapan Inukai mengerti bahwa ia menolak melakukannya.

Data 4

Konteks: Akane dan Chinatsu sedang menemani Makoto berlatih terbang dengan sapu. Chinatsu yang sudah terbiasa melihat dunia penyihir mulai tertarik dengan hal tersebut. Ia meminta kepada Akane agar dijadikan murid. Akane tidak langsung menyetujuinya karena mengingat dampak pada kehidupannya. Akane menyarankan agar Chinatsu menanyakan hal tersebut

pada orang tuanya. Chinatsu bertanya kepada papa dan mama apakah dia diperbolehkan menjadi penyihir.

千夏 : わ、魔女。なっちゃん、なっちゃんと言ってた。お父さんも電話でかっこいなって、

Chinatsu : *Wa, majo? Naccai, naccai to itteta. Otousan mo denwa de kakkoi nante,*

‘Wah, penyihir? Iya tidak apa-apa, katanya. Terus Papa juga saat ditelpon bilang keren tuh,’

茜 : 相変わらず寛容な親子さんなこと。

Akane : *Aikawarazu kanyouna oyakosan na koto.*

‘Seperti biasa, orang tua dan anak yang toleran.’

千夏 : じゃ、弟子にしてくれる？

Chinatsu : *Ja, deishi ni shite kureru?*

‘Kalau begitu, bolehkah saya menjadi murid Kakak?’

茜 : あたし、弟子取りとかしてないし、

Akane : *Atashi, deshi tori toka shitenai shi.*

‘Sebenarnya saya belum pernah mengangkat murid,

(FW, eps. 6, 06:31-06:40)

Aimai dalam data 4 adalah kalimat yang diikuti partikel *~shi* (〜し) . Partikel ini berfungsi untuk mengungkapkan penolakan dengan halus. Konteks percakapan ini adalah Chinatsu ingin menjadi penyihir dan ingin berguru kepada Akane.

Akane yang selama ini pergi

mengembara dan melakukan penelitian ke seluruh dunia tidak pernah mempunyai murid sebelumnya. Hal ini membuat Akane merasa bahwa itu adalah tanggung jawab yang besar. Satu sisi, jika Chinatsu diangkat sebagai murid oleh Akane ia punya tugas untuk membimbing Chinatsu sampai menjadi penyihir.

Chinatsu juga manusia biasa dan bukan keturunan penyihir. Akane khawatir keinginan Chinatsu nantinya akan membawa dampak buruk pada kehidupannya. Untuk menolak hal itu secara halus, Akane menyatakan pernyataan 「あたし弟子とりとかしてないし,」 (*Atashi, deshi tori toka shite nai shi,*) ‘ yang artinya ‘ ‘ “Karena saya belum pernah mengangkat murid,” ’. Penolakan tidak langsung oleh Akane tergolong budaya *aimai*.

Data 5

Konteks: Akane, Kei, Makoto, dan Chinatsu sedang makan siang. Lalu, Akane minum sake. Akane berkomentar bahwa minum sake di siang hari itu enak .

茜 : うまい
Akane : *Umai*
‘Enak’
圭 : どちらが?
Kei : *Dochi ga?*
‘Yang mana?’
真琴 : もう昼間からお酒なんて、
よくないんですよ。
Makoto : *Mou hiruma kara osake nante yokunain desu yo.*
‘Masih siang minum sake, tidak bagus loh.’
茜 : 昼間からいいんじゃない?
Akane : *Hiruma kara iin ja nai?*
‘Justru karena siang makanya enak.’
(FW, eps. 7, 11:53-12:04)

Aimai dalam data 5 adalah kalimat dengan pola ~ *ja nai* (~じゃない) yang dipakai untuk mengemukakan pendapat penutur tentang suatu hal, dan dipakai pula untuk memperoleh persetujuan dari petutur tentang sebuah hal yang telah diujarkan si penutur. Konteks percakapan ini adalah Akane sedang minum sake saat siang terik. Lalu, Makoto menegurnya. Akane bukannya berhenti malah mengatakan bahwa siang hari itu adalah waktu yang baik untuk minum sake karena rasanya (menurut Akane) terasa lebih enak.

Data 6

Konteks: Anzu baru pulang berbelanja untuk keperluan di kafanya. Sesampainya di kafe, Hina (Orang yang bekerja di kafanya) menyapa Anzu. Lalu, Hina melaporkan bahwa pelanggan sudah datang. Anzu merasa keheranan mengapa langganannya datang lebih cepat. Lalu, ia bertanya kembali pada Hina apakah itu pelanggan yang berbeda.

杏 : 違うお客さんか?

Anzu : *Chigau okyakusan ka?*
'Pelanggan yang berbeda ya?'

ひな : うん、あの髪の毛の長い子、魔女だと思うよ。

Hina : *Un, ano kami no nagai ko, majo da to omou yo*

'Benar, anak berambut panjang, kurasa sepertinya penyihir.'

杏 : え、見ない人ね。

Anzu : *E, minai hito da ne.*
'Apa, orang yang tak pernah ku lihat ya.'

ひな : 最近ここあたりに来たって言う新米魔女じゃないかな?

Hina : *Saikin koko atari ni kita tte iu shinmai majo ja nai kana?*

'Apa mungkin dia penyihir yang baru pindah ke sini ya?'

(FW, eps. 8, 03:16-03:27)

Aimai dalam data 6 merupakan kalimat dengan pola *~kana* (～かな) . Pola ini dipakai untuk mengungkapkan keragu-raguan penutur. Konteks pada percakapan ini

adalah Hina menyatakan pendapatnya mengenai Makoto. Ia menduga bahwa Makoto adalah penyihir baru yang pindah ke kota ini. Penggunaan *~kana* (～かな) ini membuat tuturan Hina menjadi tidak pasti. Jadi, jika nanti tuturan Hina tidak benar, ia tidak merasa bertanggungjawab karena itu hanya dugaan belaka.

Data 7

Konteks: Hina memberikan pendapat mengenai pelanggan baru di kafe mereka. Hina menyarankan kepada Anzu agar berkenalan dengan pelanggan tersebut.

ひな : 杏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?

Hina : *Anzu to toshi no shika souna majo da kara sa, oshiriai ni natta houga iin ja nai?*

'Sepertinya penyihir itu seumuran Anzu, bukannya bagus ya jika saling kenal.'

杏 : うん、挨拶してくよ。

Anzu : *Un, aisatsu shiteku yo.*
'Benar, aku akan memberi salam padanya.'

(FW, eps. 8, 03:28-03:36)

Aimai dalam data 7 merupakan kalimat dengan pola *~ja nai* (～じゃない) . Pola ini dipakai untuk memberi saran bukan untuk menyatakan kalimat negatif. Konteks

pada percakapan ini yakni, Hina menyarankan kepada Anzu untuk berkenalan dengan Makoto yang baru saja pindah ke kota tersebut.

Data 8

Konteks: Saat itu, kelas sedang mengadakan kelas memasak. Setelah membagi kelompok, guru menyuruh mereka langsung memasak. Nao yang tidak punya pengalaman memasak sama sekali bertanya kepada Kei masakan apa yang mudah dibuat. Kei memberikan pendapatnya kepada Nao.

奈央: 圭、一番失敗しやすいのどれ?

Nao : *Kei, ichiban shippai shiyasui wa dore?*”

‘Kei, mana yang paling mudah gagal?’

圭 : ハンバーガーじゃないかな。

Kei : *Hambaagaa ja nai kana?*

‘Mungkin hamburger?’

(FW, eps. 10, 03:16-03:27)

Aimai dalam data 8 merupakan kalimat dengan pola *~kana* (～かな) yang dipakai untuk mengungkapkan keragu-raguan penutur beserta pendapatnya. Konteks pada percakapan ini adalah Nao, Kei dan Makoto sedang berada di kelas memasak. Mereka bertiga

membagi tugas.

Tiga menu yang harus dimasak adalah kare, hamburger, dan salad. Nao bertanya kepada Kei perihal menu apa yang paling sulit dibuat. Menurut Kei, hamburger adalah menu yang paling sulit. Namun, Kei tidak menyatakannya secara jelas, melainkan menyamakan tuturannya dengan menggunakan *~kana* (～かな).

Data 9

Konteks: Hari itu, seluruh keluarga akan pergi ke kebun apel untuk memangkas bunga apel. Akane yang baru bangun bertanya kepada Chinatsu yang sedang bersiap-siap. Lalu, Chinatsu mengajak Akane untuk ikut ke kebun apel.

千夏 : 茜ねちゃんもう一緒に行こうよ。

Chinatsu : *Akane ne chan mou isshoni ikou yo.*

‘Kak Akane juga ikut yuk.’

茜 : そうだね。予定もないし、

Akane : *Sou da ne. Yotei mo nai shi,*
‘Iya ya. Kebetulan tidak ada rencana sih.’

(FW, eps. 10, 12:24-12:29)

Aimai dalam data 9 adalah kalimat yang diikuti partikel *~shi* (～し) . Partikel ini dipakai untuk mengemukakan alasan secara tidak

langsung, serta menyetujui ajakan Chinatsu. Konteks dalam percakapan ini adalah Chinatsu mengajak Akane ke kebun apel keluarga mereka. Akane menyetujui hal tersebut dengan menyertakan alasan bahwa ia juga tidak punya rencana lain di hari itu.

Data 10

Konteks: Akane, Makoto, dan Chinatsu sedang berada di sebuah bangunan kuno. Akane memberikan pendapatnya mengenai tempat tersebut.

千夏 : わ、広い。
Chinatsu : *Wa, hiroi.*
'Wah, luas.'
真琴 : ここって、
Makoto : *Koko tte,*
'Ini kan,'
茜 : 多分神殿か何かじゃないかな。
Akane : *Tabun shinden ka nani ka ja nai kana.*
'Mungkin kuil atau semacamnya ya kan...'
(FW, eps. 11, 06:46-06:53)

Aimai dalam data 10 merupakan kalimat dengan pola *~kana* (~かな) yang dipakai Akane untuk bertanya pada dirinya sendiri atau meng gumam. Konteks pada percakapan ini adalah Chinatsu,

Makoto, dan Akane sedang berada di atas tubuh ikan paus terbang. Lalu, mereka melihat banyak bangunan di atasnya. Akane menduga bahwa itu adalah bangunan kuil atau semacamnya. Penggunaan *~kana* (~かな) dapat menyebabkan Akane tidak bertanggung jawab penuh atas tuturannya, karena yang ia katakan adalah dugaan.

Data 11

Konteks: Saat Akane, Makoto, dan Chinatsu mengunjungi bangunan kuno, ia bertemu dengan Anzu yang juga datang untuk melihat-lihat. Mereka bercerita tentang banyak hal mengenai sejarah dunia penyihir. Akane kemudian mengajak Anzu untuk datang ke rumahnya untuk sarapan dan bercerita lebih banyak.

茜 : 杏子、よかったら家でご飯食べて行かない？
Akane : *Anzu, yokattara ie de gohan tabete ikanai?*
'Anzu, jika berkenan mau ikut sarapan di rumah?'
真琴 : 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。
Makoto : *Sou da, kite kudasai yo. Kujira no hanashi motto kikasete kudasai.*
'Iya, kemarilah. Saya ingin dengar lebih banyak tentang ikan paus.'

茜 : おいでよ。
Akane : *Oide yo*
'Datang ya.'
杏子 : うん、じゃ行こうかな。
Anzu : *Un, ja ikou kana.*
'Iya, kalau begitu aku ikut.'
(FW, eps. 11, 10:20-10:37)

Aimai dalam data 11 merupakan kalimat yang diikuti partikel *~kana* (*~かな*). Partikel ini berfungsi mengungkapkan persetujuan secara tidak langsung. Konteks percakapan ini adalah Akane mengajak Anzu untuk sarapan di rumah Chinatsu. Anzu menyatakan "*Un, ja, ikou kana*" (*うん、じゃ、行こうかな*) walau ada sedikit keraguan, namun ia tetap menyetujuinya.

Data 12

Konteks : Mama sedang bekerja di ruangannya, kemudian tiba-tiba mendapat pesan dari Makoto. Makoto bertanya kepada Nana apa warna kesukaan Chinatsu karena ia bermaksud untuk membuat Chinatsu jubah penyihir. Lalu, Mama bertanya kepada Chinatsu apa warna kesukaannya.

奈々 : 千夏何色好きだっけ?
Nana : *Chinatsu, nan iro suki dakke?*
'Chinatsu suka warna apa?'
千夏 : 赤いかな。
Chinatsu : *Akai kana.*
'Mungkin merah.'
奈々 : はい、赤いね。
Nana : *Hai, akai ne*
'Baiklah, merah ya.'
(FW, eps. 12, 10:55-11:00)

Aimai dalam data 12 adalah kalimat yang diikuti partikel *~kana* (*~かな*). Partikel ini dipakai untuk mengungkapkan keragu-raguan penutur. Konteks percakapan ini adalah Mama bertanya kepada Chinatsu apa warna kesukaannya. Chinatsu menjawabnya dengan ragu "*Akai kana*" (*赤いかな*) karena mungkin Chinatsu mempunyai warna lain yang ia suka.

Dari 12 data *aimai* yang ditemukan, bentuk *aimai* yang terlihat adalah bentuk kata dan bentuk kalimat. Kata yang tergolong ke dalam *aimai* adalah kata *chotto* (*ちよっと*) yang dapat digunakan dalam berbagai konteks. Misalnya, data 2 yang menyatakan ketidaksetujuan secara tidak langsung terhadap apa yang disampaikan oleh penutur. Lalu, data 3 yang digunakan untuk menolak secara tidak langsung.

Selanjutnya, *aimai* yang tergolong ke dalam kalimat ditandai dengan adanya penggunaan partikel *~toka* (~とか), *~shi* (~し) dan *~kana* (~かな) yang meluas dari fungsi sebenarnya. Misalnya, partikel *~toka* (~とか) dan *~shi* (~し) biasanya digunakan untuk menyebut beberapa contoh yang setara, namun pada beberapa percakapan ditemukan hanya ada satu contoh yang disebutkan. Hal itu dimaksudkan agar petutur sendiri yang menyimpulkan apa yang hendak dimaksud oleh penutur.

Lalu, penggunaan partikel *~kana* (~かな) juga menjadikan sebuah kalimat menjadi tidak jelas. Partikel *~kana* (~かな) yang ditemukan dalam percakapan *anime Flying Witch* kebanyakan dimaksudkan untuk mengaburkan suatu pesan. Selain itu, partikel ini juga melemahkan tanggung jawab penutur terhadap apa yang disampaikan.

Terakhir, kalimat dengan pola *~ja nai* (~じゃない) yang digunakan secara berbeda. Pola ini biasanya menyatakan bentuk negatif kasual

dalam bahasa Jepang. Namun, dua percakapan yang muncul, pola *ja nai* (じゃない) digunakan untuk bertanya dan biasanya dengan mengganti *hatsuon* (pelafalan) di akhir kalimat menjadi agak naik. Selain itu, pola ini secara tidak langsung memaksa petutur harus menyetujui apa yang dikatakan oleh penutur.

D. Simpulan

Dari data yang ditemukan dalam *anime Flying Witch* ini, bentuk *aimai* berupa kata dan kalimat dengan beragam penggunaan terlihat. Penggunaan tersebut mencakup membuat kabur isi pembicaraan, menyatakan penolakan secara tidak langsung, melemahkan tanggung jawab penutur terhadap apa yang disampaikan, serta memperhalus tuturan. Masyarakat Jepang umumnya tidak dapat berterus terang dalam berkomunikasi, sehingga mereka menggunakan *aimai* untuk menjaga keharmonisan hubungan sesamanya. Untuk penelitian selanjutnya, budaya *honne-tatemae* dan konsep *uchi-soto* dalam masyarakat Jepang menarik untuk

diteliti.

Daftar Pustaka

- Adnyani, K. E. K. 2020. *Kuuki Yomenai: The Importance of Understanding Meaning Ambiguity in Japanese (Aimai)*. Dipetik Oktober 26, 2021 dari researchgate.net
- Budiyanto, H. 2013. Komunikasi Indonesia untuk Membangun Peradaban Bangsa. *e-proceeding Serial Call for Paper dan Konferensi Nasional Ilmu Komunikasi Palembang 26-27 Februari* (hal. 1-77). Jakarta: Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana Jakarta.
- Davies, R. J, dan Osamu Ikeno. 2002. *The Japanese Mind Understanding Contemporary Japanese Culture*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Hall, Edward T. 1989. *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday.
- Katsushi, Sakurabi. 2016. *Fying Witch*. J.C. Staff Studio.
- Lisamayasari. 2013. *Aimai dalam Implikatur Percakapan Bahasa Jepang*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Rahardi, Kunjana. 2009. *Sosiopragmatik: Kajian Sosiokultural dan Konteks Situasional*. Jakarta: Erlangga.
- Ratna, M. P. (2019). *Aimai Hyougen sebagai Cerminan Komunikasi Implisit Jepang*. *IZUMI*, 8 (1), 20-25. DOI:<https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.20-25>.
- Tsuji, Daisuke (1999). *Young People's New Speech Style and Their Interpersonal Relationship: The Results of A Preliminary Survey on University Students*. 17-42.