

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut uraian kesimpulan dari hasil analisis data mengacu pada permasalahan penelitian.

1. Bentuk dan Fungsi Aizuchi

Dari 25 data dialog, ditemukan *aizuchi* sebanyak 34 tuturan. Di antaranya 20 bentuk *aizuchishi*, 8 bentuk *kurikaeshi*, 4 bentuk *iikae*, dan 2 bentuk *sonota*. Pada penerapannya, penggunaan dua bentuk *aizuchi* bisa terjadi dalam sekali respon. Seperti yang ditemukan pada data 10 dan data 12, adanya penggunaan *aizuchi* verbal bersamaan dengan *aizuchi* nonverbal.

Aizuchi yang digunakan dalam dialog pada saat *live streaming* memiliki fungsi yang beragam. Dari 34 tuturan *aizuchi*, ditemukan 2 tanda mendengar, 7 tanda memahami, 6 tanda sependapat, 3 tanda menyangkal, 10 ungkapan perasaan, 2 tanda penyambung jeda, dan 6 tanda untuk menambah, mengoreksi dan meminta informasi. Dalam beberapa kesempatan penggunaan satu bentuk *aizuchi* memungkinkan adanya dua fungsi yang digunakan dalam merespon. Contohnya pada penyampain fungsi tertentu akan diikuti dengan ungkapan perasaan.

Penelitian juga menunjukkan penggunaan *aizuchi* yang begitu aktif. Hampir disetiap tuturan, penutur akan menerima respon dari mitra tuturnya. Menandakan penggunaan *aizuchi* begitu umum dalam budaya komunikasi Jepang. Berguna untuk menjaga alur percakapan tetap berjalan lancar, terutama dalam percakapan sehari-hari dan dalam situasi interaktif seperti *live streaming*. Sebagaimana yang

tergambar pada percakapan oleh *virtual youtuber* dari Hololive Jepang dalam penelitian ini.

2. Faktor sosial apa yang melatarbelakangi dialog dengan unsur *aizuchi*

Berdasarkan hasil analisis menggunakan terori oleh Holmes terkait faktor sosial dan dimensi sosial, ditemukan beberapa faktor yang melatar belakangi dialog dengan unsur *aizuchi* dalam *live streaming Virtual Youtuber* Hololive Japan. Faktor tersebut yaitu, jarak kedekatan partisipan, status sosial, fungsi tuturan, dan formalitas pada situasi tuturan.

Pada situasi tuturan tertentu, satu atau lebih dari faktor yang disebutkan mempengaruhi bahasa dan *aizuchi* yang digunakan. Dalam situasi formal, partisipan akan menggunakan bahasa yang baku, begitu juga pada penggunaan *aizuchi*. Tuturan yang terjadi di situasi formal atau ketika mitra tutur adalah orang yang dihormati, ungkapan *aizuchi* menggunakan bentuk baku, seperti 'sou' menjadi 'soudesune' dan sebagainya. Menunjukkan adanya keragaman dalam penggunaan *aizuchi*. Tidak hanya keragaman pada bentuk dan fungsi, ragam bahasa baku dan kasual juga tercermin dari *aizuchi* yang dituturkan.

Terkait bentuk dan fungsi *aizuchi*, penggunaan *aizuchi* tidak terikat pada aturan yang mengharuskan bentuk tertentu dikhususkan pada fungsi tertentu. *Aizuchi* terjadi dengan alami. Setiap fungsi bisa digunakan dalam berbagai bentuk *aizuchi*. Tapi di sisi lain ragam bahasa formal-nonformal atau baku dan kasual perlu diperhatikan dalam menggunakan *aizuchi*.

Faktor sosial seperti kedekatan relasi antar partisipan, latar dan situasi tuturan, topik pembicaraan, dan tujuan pembicaraan mempengaruhi penggunaan

aizuchi. Menggunakan *aizuchi* dalam percakapan dapat membantu kelancaran komunikasi dalam berbagai situasi, menjaga harmoni dan memperkuat hubungan sosial. *Aizuchi* menjadi alat *sosial* yang sangat penting dalam komunikasi Jepang, baik dalam interaksi langsung maupun virtual. *Aizuchi* mendukung keterlibatan sosial yang lebih dalam dan mencerminkan norma-norma kesopanan serta perhatian terhadap lawan bicara.

5.2 Saran

Penelitian ini menggunakan kajian sosiolinguistik dalam menganalisis faktor sosial yang melatarbelakangi dialog dengan unsur *aizuchi* oleh *Virtual Youtuber*. Penelitian *aizuchi* dengan kajian sosiolinguistik dapat diperdalam lagi dengan berfokus pada salah satu faktor sosial dan bagaimana pengaruhnya terhadap penggunaan *aizuchi*.

Contoh penelitian yang dapat dilakukan yaitu menjadikan *aizuchi* sebagai representasi faktor sosial dan gender dalam persona *Virtual Youtuber*. Penelitian tersebut, mengkaji bagaimana *aizuchi* mencerminkan gender dan faktor sosial dalam persona yang dibangun oleh *VTuber*. Hasil penelitian ini dapat memperdalam diskusi akademis tentang bagaimana norma gender tercermin dalam media digital, khususnya melalui persona virtual seperti *VTuber*. Serta menunjukkan *aizuchi* sebagai budaya komunikasi Jepang dapat dipopulerkan melalui media modern, sekaligus membantu masyarakat luas memahami norma komunikasi Jepang.