

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam KBBI (2005:514), kata serapan merupakan kata yang dipinjam dari bahasa lain kemudian disesuaikan dengan kaidah bahasa sendiri. Di dalam bahasa Jepang, istilah kata serapan ini disebut sebagai *gairaigo*. Dahidi (2012:104) menyatakan bahwa *gairaigo* adalah kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing dengan menggunakan aturan-aturan dalam bahasa Jepang.

Menurut Lestari (2022) *gairaigo* dalam bahasa Jepang terbentuk melalui proses peminjaman atau *borrowing* yang memiliki definisi sebagai proses dimana suatu bahasa mengadopsi suatu kata, ungkapan, dan sebagian dari bahasa lain. Menurut Hartley (dalam Hasanah, 2016) bahwa dalam *borrowing*, umumnya kosakata yang dipinjam tersebut akan disesuaikan dengan kebutuhan bahasa peminjam.

Peminjaman bahasa sering terjadi pada masa lalu. Masyarakat Jepang sering kali meminjam kosakata asing karena pada bahasa Jepang aslinya belum terdapat kata-kata yang tepat untuk menggambarkan suatu hal atau ekspresi. Misal *nikkeru* ニッケル (nikel) yang dipinjam dari bahasa Inggris seringkali terjadi suatu penambahan satu atau dua bunyi saat dipinjamkan ke dalam bahasa Jepang. Hal ini disebut sebagai perubahan fonem dalam proses morfofonemik.

Morfofonemik atau juga disebut dengan *igyoutai no koutai* atau *keitai on inron* ini memiliki definisi menurut Yanagisawa (dalam Nasution, 2017) yang menyatakan bahwa *keitai on inron* termasuk dalam morfologi, dan merupakan

suatu sistem yang menggambarkan peristiwa yang ditinjau dari bunyi pada morfem yang mengalami perubahan, dan sebagainya, yang termasuk dalam morfologi, dengan fonem yang menyusun/membentuk strukturnya sebagai objek.

Pada proses penerjemahan, perubahan morfofonemik juga mungkin terjadi, khususnya ketika penerjemahan dilakukan dengan metode fonologis, yang mana dijelaskan oleh Dewi dan Wijaya (2020) bahwa prosedur penerjemahan fonologis atau naturalisasi adalah prosedur penerjemahan yang menyesuaikan ejaan BSu dengan ejaan BSa.

*Gairaigo* sering digunakan di berbagai media berbahasa Jepang. Seperti anime, manga, novel, lagu, dan lain-lain. Salah satu media yang dapat digali *gairaigo* nya adalah *game*, terutama dalam *game* berbahasa Jepang yang berjudul *Toram Online*.

*Toram Online* adalah sebuah *game MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game)* besutan Asobimo. Pertama kali dirilis pada tanggal 14 mei 2015 di Jepang. Lalu disusul pada tanggal 9 juni 2015 perilisan pertama berbahasa Inggris secara mancanegara. Pada *game* ini kita akan diberi peran seorang petualang yang lupa akan ingatannya dan kita sebagai petualang akan menjelajahi berbagai macam tempat berlatar dunia *fantasy*.

Berikut merupakan contoh penerjemahan nama tempat yang menggunakan metode fonologis.

1. ロンドン /rondon/ *London*

Lon → ロン terjadi peristiwa perubahan fonem (*on in koutai*) /l/ menjadi /r/

2. ソーホー /soohoo/ *Soho*

So → ソー terjadinya peristiwa penambahan fonem (*on in tenka*) /o/

Ho → ホー terjadinya peristiwa penambahan fonem (*on in tenka*) /o/

Nama-nama tempat di atas yang mana memang berasal dari nama tempat yang ada di dunia nyata diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan mengikuti ejaan sebenarnya dari tempat-tempat tersebut. Oleh karena itu terjadi beberapa pergeseran fonem seperti yang dapat dilihat pada contoh-contoh di atas.

Dengan ini, dapat diasumsikan bahwa dalam penerjemahan nama tempat akan terjadi sebuah pergeseran bunyi. Karena itu, timbul pertanyaan bagaimana nama-nama tempat tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, karakteristik pergeseran bunyi seperti apakah yang akan ditemukan ketika menerjemahkan nama-nama tempat dalam bahasa Jepang tersebut.

Penelitian mengenai pergeseran bunyi dalam proses penerjemahan telah banyak dilakukan sebelumnya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Paradida, Luhulima, dan Tarigan (2023) yang memiliki hasil penelitian bahwa proses penyematan fonem vokal (penambahan fonem vokal) dapat dibagi menjadi 3. Pertama, penyematan fonem vokal (penambahan fonem vokal) di awal kata. Kedua, penyematan fonem vokal (penambahan fonem vokal) di tengah kata. Ketiga, penyematan fonem vokal di akhir kata.

Pada penelitian selanjutnya, yang dilakukan oleh Auliawan (2017) hasil penelitian ini adalah bukti bahwa *on in tenka* benar-benar bisa terjadi pada penyerapan *gairago*, berupa pengumpulan dan pengklasifikasian *gairaigo* berdasarkan fonem yang muncul. Alasan terjadinya *on in tenka* dan daya lekat

fonem akibat *on in tenka* juga dapat diketahui. Kemudian menunjukkan hubungan antara *on in tenka* dan klasifikasi bunyi bahasa Jepang (kajian fonetik).

Dalam penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Aryanto, Indrayani, dan Sidiq (2022) memiliki hasil penelitian bahwa terdapat penambahan fonem vokal di bagian tengah kata dan akhir kata.

Lalu, pada penelitian berikut, yang dilakukan oleh Widyanti (2020) membuahkan hasil bahwa *Oninkoutai* (perubahan fonem) pada *gairaigo* dapat terjadi di huruf vokal dan huruf konsonan. Perubahan fonem pada *gairaigo* dapat terjadi di awal kata, di tengah kata, dan di akhir kata.

Terakhir, pada penelitian berikut yang dilakukan oleh Wahyudi (2016), memaparkan hasil analisis dari proses pembentukan morfofonemik terjadi perubahan fonem bahasa Jepang terdapat dalam proses afiksasi, reduplikasi dan komposisi.

Penelitian yang disebutkan di atas, kebanyakan berfokus pada penerjemahan kata-kata asing ke dalam bahasa Jepang, atau penyerapan *gairaigo* secara umum atau yang sering digunakan sehari-hari. Juga, kebanyakan sampel yang dijadikan penelitian di atas diambil dari sebuah anime. Setelah di tinjau kembali, penelitian-penelitian di atas hampir sama dalam cara penyelesaiannya, karena itu penulis bermaksud dengan cara lain yakni identifikasi bunyi dari morfem yang ada, yang dimana menurut peneliti berbeda dan pembahasan *gairaigonya* peneliti titik pusatkan pada penamaan sebuah tempat.

Berdasarkan paparan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian berjudul “Pergeseran Bunyi dalam Terjemahan Nama Tempat pada Game Toram Online”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik pergeseran bunyi vokal dalam penerjemahan nama-nama tempat?
2. Bagaimana karakteristik pergeseran bunyi konsonan dalam penerjemahan nama-nama tempat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah yang telah dirumuskan di atas dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penulis hanya akan membahas nama-nama tempat yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.
2. Penulis hanya akan membahas nama-nama tempat yang di rilis per tanggal 14 mei 2013 sampai 30 november 2023.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan karakteristik pergeseran bunyi vokal pada *game Toram Online*.

2. Menjelaskan karakteristik pergeseran bunyi konsonan pada *game Toram Online*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama dalam kajian morfofonemik pada nama tempat.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran atau referensi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang yang berkaitan tentang kajian morfofonemik pada nama tempat.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti definisi fonem dalam bahasa Jepang, fonem vokal dan fonem konsonan dalam bahasa Jepang dan bahasa Inggris, jenis-jenis pergeseran

fonem dalam bahasa Jepang, penulisan nama tempat, dan penerjemahan nama tempat.

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, jenis penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

### **Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.