

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Karya fiksi merupakan sebuah bentuk seni dalam sastra yang mencakup penciptaan cerita, karakter, dan dunia imajinatif. Nurgiantoro (dalam Rahayu, 2014) menyatakan bahwa karya fiksi adalah karya yang menceritakan tentang sesuatu yang terjadi secara nyata dan tidak nyata, sehingga tidak perlu mencari kebenarannya di dunia nyata. Ini berarti bahwa karya fiksi adalah hasil dari pemikiran penulis dan berfokus pada unsur-unsur seperti plot cerita, karakter yang mendalam, pengaturan tempat dan waktu, serta konflik yang dapat menggerakkan cerita maju.

Karakter dalam karya fiksi seringkali memiliki ciri khas visual yang unik, yang dapat membantu mengidentifikasi karakter tersebut dan merasakan kepribadiannya. Selain itu, dapat digunakan untuk menggambarkan peristiwa, konflik, dan emosi karakter dengan cara yang lebih mendalam daripada teks biasa.

Menurut Kinsui (dalam Emanuella, Rahmalia, Syarani 2023) *Yakuwarigo* atau bahasa peran adalah variasi bahasa khusus yang sering digunakan dalam karya fiksi yang berasal dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan karakteristik seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat, dan sebagainya.

Dalam konteks karya fiksi Jepang, *yakuwarigo* menjadi semacam alat yang memungkinkan pengarang untuk menghidupkan karakter-karakter mereka. Melalui pemilihan kata, gaya bicara, dan ekspresi tertentu, *yakuwarigo* memberikan

karakter-karakter tersebut identitas yang khas, yang membantu pembaca atau penonton untuk lebih memahami dan merasakan karakter tersebut. Salah satu jenis *yakuwarigo* dalam bahasa Jepang adalah *bushi kotoba*.

*Bushi kotoba* atau bahasa *samurai* adalah bahasa yang merujuk pada bahasa dan komunikasi yang digunakan oleh *samurai*. Bahasa *samurai* bukan hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai dan identitas kultural dari kelas *samurai*. Menurut Febrianty (2016) *Samurai* berasal dari bahasa Jepang kuno ‘*samorau*’ yang berarti melayani, lalu menjadi ‘*saburai*’ dan selanjutnya disebut ‘*samurai*’, yang artinya pelayan yang mengabdikan pada majikannya. Ada pula istilah ‘*bushi*’ dengan mana mirip yaitu ‘orang yang dipersenjatai’ atau ‘kaum militer’. Istilah ‘*samurai*’ dan ‘*bushi*’ lalu menjadi sinonim pada akhir abad ke-12. Selanjutnya menurut Kinsui (dalam, Lindskog 2022) karakter-karakter bersejarah menggunakan kata ganti orang pertama *sessha* serta kata kerja *gozaru*, *mairu*, dan *mōsu*.

Berikut adalah contoh penggunaan *bushi kotoba* dalam *manga* :



Gambar 1. 1 Dialog 1 karakter Kenshin Himura

## Contoh 1

Kenshin Himura : 阿爛殿は体を使うのが不得意の様でござるな

Kenshin Himura: *Aran-dono wa karada o tsukau ga futokui no you degozaru na*

Rurouni Kenshin HokkaidouHen, Volume 1 Hal. 91

Pada kalimat di atas terdapat penanda lingual yang berupa tata bahasa yaitu *degozaru*.



Gambar 1. 2 Dialog 2  
Karakter Kenshin Himura

Rurouni Kenshin HokkaidouHen, Volume 1 Hal. 108

Kenshin Himura : 拙者が止めるでござる

Kenshin Himura : *Sessha ga tomerudegozaru*

Pada kalimat di atas terdapat penanda lingual yang berupa alias yaitu *sessha*.

*Manga One Piece* adalah *manga* yang menceritakan tentang petualangan bajak laut, namun pada volume 91 sampai volume 100 petualangan *One Piece* berada di *Wano Kuni*. *Wano Kuni* adalah negara yang tertutup dari dunia luar dan dipimpin oleh seorang *shogun*. Selain itu, *Wano Kuni* mempunyai prajurit sendiri yaitu *samurai*.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mendeskripsikan penggunaan *bushi kotoba* berdasarkan penanda lingualnya. Sementara itu, penelitian tentang *yakuwarigo* secara umum telah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti: Andrásy (2014), Rahardjo (2016), Maulina & Nurjaleka (2020), Rullis, Aibonotika, Budiani (2021), Utami (2022), Emanuella, Rahmalia, Syarani (2023).

Andrásy (2014) mengeksplorasi bagaimana *yakuwarigo* Jepang modern dan *bushi kotoba* saling terkait dalam *manga* tersebut. Penelitian ini mengkategorikan karakter berdasarkan penggunaan bahasa Jepang modern atau kombinasi bahasa Jepang modern dan *bushi kotoba*. Unsur linguistik utama yang dianalisis meliputi kata ganti orang pertama dan kedua, ekspresi akhir kalimat (seperti partikel, kopula, atau konjugasi kata kerja), dan kosakata *bushi kotoba*.

Rahardjo (2016) menekankan bahwa variasi bahasa memberikan identitas dan ciri khas kepada penuturnya, yang dapat ditemukan dalam berbagai media seperti *game*, *manga*, novel, dan anime. Selain itu, disebutkan bahwa variasi bahasa dapat dilihat dari perspektif sosiolinguistik dan budaya, dan bahwa variasi bahasa dapat dibandingkan dengan bahasa lain.

Selanjutnya Maulina & Nurjaleka (2020) menganalisis penggunaan *yakuwarigo* (bahasa peran) untuk meningkatkan pemahaman pembelajar tentang penggunaan *yakuwarigo* dalam Bahasa Jepang dengan melihat bagaimana *yakuwarigo* digunakan untuk menggambarkan karakteristik dan kepribadian karakter dalam cerita.

Selanjutnya Rullis, Aibonotika, Budiani (2021) mempelajari padanan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam *manga* serta masalah yang muncul dalam

menerjemahkan *yakuwarigo* karena perbedaan budaya dan konsep kesetaraan dalam penerjemahan. Hasilnya menunjukkan bahwa padanan *yakuwarigo* dalam bahasa Indonesia tidak lagi memberikan kesan eksklusif sebagai seorang samurai. Selain itu, penelitian tersebut menemukan bahwa beberapa kopula dalam bahasa Indonesia tidak memiliki sinonim.

Kemudian Utami (2022) menyatakan bahwa dalam suatu kalimat, *~ttebayo* dan *~ttebasa* memiliki berbagai fungsi, termasuk sebagai ekspresi seruan, ejekan, penyampaian saran, penguatan pernyataan, penekanan tanggapan, dan penyampaian pertanyaan.

Terakhir, Emanuella, Rahmalia, Syarani (2023). melihat bagaimana berbagai karakter dalam game menggunakan variasi linguistik tertentu untuk menonjolkan karakteristik dan latar belakang masing-masing. Serta, bagaimana latar belakang karakter mempengaruhi penggunaan *yakuwarigo*, menunjukkan variasi bahasa dalam game.

Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini membahas tentang *bushi kotoba* secara khusus. Sedangkan pada penelitian sebelumnya membahas *yakuwarigo* secara umum.

Berdasarkan hal di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan *Bushi Kotoba* Dalam *Manga*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana penyebaran penggunaan *bushi kotoba* dalam *manga*?

2. *Bushi kotoba* apa saja yang digunakan dalam *manga* berdasarkan penanda lingualnya?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak terlalu luas, peneliti hanya fokus pada penggunaan *bushi kotoba* dalam *manga* One Piece volume 91 sampai volume 100.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis penyebaran penggunaan *bushi kotoba* dalam *manga*.
2. Untuk menganalisis *bushi kotoba* apa saja yang digunakan dalam *manga* berdasarkan penanda lingualnya.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Harapannya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, baik bagi peneliti maupun pembelajar bahasa Jepang, terutama pembelajar yang berada di lingkungan UNIKOM Tentang *yakuwarigo* khususnya *bushi kotoba*.

### **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 sosiolinguistik, ragam bahasa, *yakuwarigo*, *bushi kotoba*, penanda lingual *bushi kotoba*, penggunaan *bushi kotoba*.

## **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, 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.