

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat berkomunikasi untuk kita sebagai makhluk sosial. Dengan banyaknya budaya serta adat berbagai daerah membuat bahasa menjadi semakin beragam dan menjadi semakin kompleks. Menurut Chaer (2004) bahwa bermacam-macam variasi bahasa dalam sebuah bahasa adalah hal yang wajar kemunculannya, karena disebabkan oleh kehidupan sosial masyarakat yang kompleks. Kehidupan sosial masyarakat tersebut saling berinteraksi satu sama lain, dimana keragaman bahasa pun terlibat didalamnya karena penutur yang tidak homogen. Penggunaan bahasa dalam konteks sosial yang berbeda akan memberikan informasi yang banyak mengenai cara kerja bahasa itu sendiri, maupun penggunaannya di hubungan sosial dalam komunitas, serta cara memberikan isyarat pada masing-masing aspek identitas sosial mereka melalui bahasa yang digunakan.

Sosiolinguistik yaitu ilmu yang meliputi sosiologi dan linguistik, yang dimana sosio berarti masyarakat sedangkan linguistik yaitu kajian bahasanya. Bahasa sendiri memiliki kaidah dan aturan masing-masing yang dimana pemakaian bahasa bergantung kepada situasi pemakai dan sesuai kaidah yang berlaku. Dalam pembelajaran bahasa, seseorang diharuskan untuk mengetahui cara menghindari masalah dalam berbahasa. Untuk menghindari masalah dalam berbahasa, caranya yaitu dengan mempelajari tata bahasa, serta bagaimana saat ingin berbicara atau menerjemahkan bahasa tersebut (Sudjianto, 2009).

Seiring berkembangnya bahasa dalam masyarakat sosial membuat bahasa menjadi beragam. Keragaman bahasa tersebut bisa ditentukan oleh beberapa hal misalnya, ragam bahasa melingkupi sebagian pola bahasa dimana pemilihannya bergantung pada sikap pembicara terhadap lawan bicaranya. Sikap pembicara mengenai berbahasa setidaknya dipengaruhi oleh umur dan kedudukan lawan bicara, tingkat keakraban antar pembicara dan lawan bicara mengenai pokok persoalan yang dibicarakan, serta niat utama untuk menyampaikan informasi (Rokhman, 2013:17).

Dalam ragam bahasa Jepang, ada yang disebut dengan *yakuwarigo*, yaitu ragam bahasa yang digunakan hanya dalam dunia virtual seperti anime dan drama sejarah Jepang. Bahasa yang dipergunakan di dalamnya adalah bahasa khusus yang ditujukan untuk menggambarkan kepribadian atau karakteristik tokoh. *Yakuwarigo* juga bisa berperan membuat sebuah dialog lebih hidup serta lebih memiliki esensi untuk sebuah karakter atau tokoh (Kinsui, 2017).

Belum banyak penelitian yang menjelaskan bagaimana penggunaan *yakuwarigo* dalam dunia virtual dengan dunia nyata. Misalnya dalam penggunaan kata ganti orang atau biasa disebut dengan *ninsho daimeishi* yang dimana sering sekali diperlihatkan contoh karakteristiknya dalam *yakuwarigo*. *Yakuwarigo* yang sering dijadikan contoh dan acuan adalah bahasa seorang profesor, doktor, bahasa pria tua, atau ilmuwan tua. Berikut adalah contoh dari bahasa seorang profesor:

(1) 親じゃと？わしはアトムの親代わりになっとるわい！

Oya Jya to? Washi wa atomu no oya gawari ni nattoruwai!

(Dr. Ochanomizu, *Tetsuwan Atomu* 1 p.92)

Pada kalimat nomor (1) di atas, kata ”じゃと (*Jyato*)” adalah bentuk perubahan dari kata “たと (*Dato*)” yang dimana perubahan ini terjadi akibat karakter Dr. Ochanomizu adalah seorang profesor yang sudah tua. Perubahan bentuk dari ”た (*Da*)” menjadi ”じゃ (*Jya*)” terjadi ketika suatu karakter didesain sebagai seorang profesor atau penampilannya terlihat seperti kakek-kakek atau nenek-nenek. Kemudian karakter Dr. Ochanomizu pun menggunakan *ichininsho daimeishi* ”わし (*Washi*)” sebagai pengganti dari ”わたし (*Watashi*)”. Dia juga menggunakan kata akhiran(*Gobi*) ”わい (*Wai*)”, dimana akhiran ini hanya dipakai oleh karakter yang sudah tua. Namun, Kinsui (2017) menjelaskan bahwa pada kenyataannya seorang profesor, ilmuwan, atau pria tua tidak berbicara seperti contoh di atas.

Dari contoh *yakuwarigo* tersebut, sebuah karakter pada dunia virtual menjadi terlihat kekhususan dan keunikannya. Hal ini pun memperlihatkan bahwa faktor *yakuwarigo* mempengaruhi suatu kata atau bahasa salah satunya ialah tergantung kepada status seseorang atau kepribadian seseorang yang biasa disebut dengan *stereotype*. Banyaknya ragam *yakuwarigo* yang dipakai kepada karakter dalam dunia virtual, membuat cangkupannya menjadi luas, misalnya *yakuwarigo* mengenai kalimat akhir(*gobi*), kalimat pamungkas(*kotowaza*), dan kata ganti orang(*ninsho daimeishi*).

Contoh *yakuwarigo* ”わし (*washi*) ” dan ”じゃ (*Jya*) ” merupakan bagian dari *ninsho daimeishi* dan *gobi*. Umumnya, *ninsho daimeishi* memiliki fungsi atau penggunaan sebagai kata pemanggil, namun dalam *yakuwarigo ninsho daimeishi* pun bisa dijadikan sebagai ciri khas suatu karakter di dunia virtual, contohnya seperti kalimat berikut.

(2) おぬしがいてくれることで、兵士たちは恐怖を忘れることができている。

Onushi ga itekureru koto de, heishi tachi wa kyofu wo wasureru koto ga dekiteiru.

(yourei.jp)

Onushi adalah *nininsho daimeishi* yang sering dipakai oleh samurai kepada teman separtar atau untuk sindiran kepada orang lain. Kinsui(2014) menjelaskan *ninsho daimeishi* pada kalimat nomor (2) di atas termasuk ke dalam kata ganti orang kedua(*nininsho daimeishi*) sebagai *yakuwarigo*, karena kenyataannya sangat jarang sekali di kehidupan nyata ada seseorang yang memakai *nininsho daimeishi* tersebut. *Nininsho daimeishi* ”おぬし (*Onushi*)” hanya berlaku di zaman Muromachi. Setelah peradaban Jepang semakin maju dan modern, penggunaan kata tersebut sudah tidak dipergunakan lagi. Melihat dari kalimat di atas, peran dari *yakuwarigo* sendiri adalah membuat sebuah karakter atau plot cerita menjadi lebih menarik dan memiliki ciri khasnya tersendiri.

Selain *nininsho daimeishi* ”おぬし (*Onushi*)”, ada juga *nininsho daimeishi* yang bisa termasuk kedalam *yakuwarigo* yaitu *nininsho daimeishi* ”貴殿 (*Kiden*)”. “*Kiden*” adalah *nininsho daimeishi* yang memiliki artian dan tingkatan bahasa yang

sama dengan ”あなた(*Anata*)” atau ”あなた様(*Anata-sama*)”. Kata “*kiden*” sudah tidak dipergunakan lagi dalam percakapan sehari-hari, bahkan dalam ビジネスマナー(*bijinesu manaa*) sekalipun sangat jarang orang yang menggunakan *nininsho daimeishi* “*kiden*”.

Penggunaan kata *kiden* juga hanya dipergunakan dalam 書き言葉(*kaki kotoba*) atau bahasa tulisan di dalam ビジネスマナー(*Bijinesu Manaa*). Dimana penggunaannya dipakai dalam bertukar email antara satu perusahaan dan perusahaan lainnya. Namun, penulis menemukan kata *kiden* digunakan sebagai 話し言葉(*hanashi kotoba*) atau bahasa lisan dalam beberapa anime dengan situasi yang berbeda, juga sering dipakai oleh karakter yang mempunyai sifat atau *stereotype* yang sama. Kata *kiden* dalam anime pun tidak selalu dipakai setiap saat oleh karakter yang memakainya, ada beberapa situasi dimana para karakter tersebut memakainya kepada beberapa orang saja.

Dengan begitu, penelitian *yakuwarigo* bisa menjadi jembatan untuk memperkenalkan pembelajar bahasa Jepang terhadap keragaman bahasa yang ada dan sering digunakan di dunia *virtual*. Untuk itu, penulis memilih beberapa anime yang dimana memiliki unsur *nininsho daimeishi* “*kiden*” sebagai *yakuwarigo*. Berbagai faktor yang mempengaruhi kata tersebut serta bagaimana penggunaannya membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Sedikitnya pemahaman akan *nininsho daimeishi* “*kiden*” pun menjadi dasar penelitian ini dilakukan.

Sebelumnya penelitian mengenai *yakuwarigo* telah dilakukan oleh Novianti (2016), Takahashi (2019), dan Maulina (2020). Novianti (2016) melakukan penelitian mengenai *yakuwarigo* yang berfokus kepada *ichininsho* dan *nininsho daimeishi* pada *bushi kotoba*. Penelitiannya menjelaskan tentang bagaimana penggunaan *ichininsho* dan *nininsho daimeishi* pada *bushi kotoba* berlandaskan teori *yakuwarigo* dari Kinsui dan teori *bushi kotoba* dari Yawata. Persamaan antara penelitian Novianti dengan penulis yaitu mendeskripsikan bagaimana *ninsho daimeishi* bisa termasuk kedalam *yakuwarigo* sedangkan perbedaannya adalah dari objek penelitiannya berdasarkan dari manga Rurouni Kenshin, Kagemusha Tokugawa Ieyasu, dan Vagabond. Selain itu perbedaannya dalam jenis ragam bahasa *yakuwarigo*.

Dalam penelitian Maulina (2020), menjelaskan bagaimana penggunaan jenis-jenis *yakuwarigo* yang telah Kinsui kemukakan dan mengklasifikasikan jenis-jenisnya melalui faktor gender, stereotip, usia dan penampilan. Perbedaan dari penelitian ini adalah Maulina (2020) meneliti tentang bagaimana penggunaan jenis-jenis *yakuwarigo* yang ada dalam anime Gintama. Dia juga menjelaskan semua jenis *yakuwarigo* berdasarkan teori dari Kinsui. Setelah itu dia mendeskripsikan gender, stereotip, dan usia karakter yang menggunakan ragam bahasa *yakuwarigo* dalam anime Gintama. Penulis mengambil referensi klasifikasi gender dan stereotip dari penelitian Maulina (2020) sebagai acuan faktor-faktor yang mempengaruhi *ninsho daimeishi* menjadi *yakuwarigo*.

Takahashi (2019) meneliti mengenai *style shifting* dimana suatu karakter akan melakukan perubahan bahasa ketika menghadapi lawan bicara tertentu. Objek

penelitiannya adalah anime *Tonari no Totoro*. Dia meneliti karakter anak kecil yang melakukan *style shifting* ketika karakter tersebut sedang berbicara dengan lawan bicara tertentu. *Style shifting* termasuk kedalam jenis *yakuwarigo* dimana ketika karakter melakukan teknik *style shifting* maka karakter tersebut berniat untuk menjadi karakter yang berbeda. Contohnya seperti pada kutipan di bawah ini:

(3) メイ 急いで 雨降るよ。

(Satsuki kepada Mei, *Tonari no Totoro*)

(4) あの この傘 かんたさんが貸してくれたんです。

(Satsuki kepada Ibu Kanta, *Tonari no Totoro*)

Karakter Satsuki dalam anime *Tonari no Totoro* menggunakan *futsuukei* ketika berbicara kepada adiknya Mei pada kalimat nomor (3). Tetapi Ketika dia berbicara dengan ibunya Kanta pada kalimat nomor (4), dia langsung merubah bahasa yang dia gunakan menjadi *teinei*. Hal ini terjadi karena karakter Satsuki sudah dalam umur dimana anak kecil mengerti bagaimana cara berbicara kepada orang yang lebih tua darinya. *Style shift* yang dilakukan oleh karakter Satsuki yaitu dimana dia menjadi seorang anak kecil yang mengerti akan sopan santun atau bisa disebut anak yang baik. Perbedaan antara penelitian Takahashi dengan penulis yaitu mengenai *yakuwarigo* serta *style shift* yang digunakan. Penulis menggunakan teknik *style shifting* sebagai cara untuk mendapatkan faktor yang mempengaruhi *nininsho daimeishi kiden* sebagai *yakuwarigo*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul “*Nininsho Daimeishi “Kiden”* sebagai *Yakuwarigo* dalam Anime”.

1.2. Rumusan dan Batasan Masalah

Penulis menguraikan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penggunaan *nininsho daimeishi* “*kiden*” dalam anime?
2. Faktor apa yang mempengaruhi *nininsho daimeishi* “*kiden*” bisa menjadi *yakuwarigo* dalam anime?

Penelitian ini hanya membahas mengenai penggunaan dan fungsi *nininsho daimeishi* “*kiden*” serta faktor yang mempengaruhi *nininsho daimeishi* “*kiden*” sebagai *yakuwarigo* dalam anime *Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki* dan *Tensai Ouji no Akaji Kokka Saisei Jutsu*. Sebagai acuan penggunaan kata, penulis mengambil beberapa data dari internet guna untuk mengetahui penggunaan kata “*kiden*” dalam kehidupan sehari-hari.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *nininsho daimeishi* “*kiden*” dalam anime.
2. Untuk mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi *nininsho daimeishi* “*kiden*” sebagai *yakuwarigo* dalam anime.

1.4. Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa dikembangkan serta bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang yang ingin meneliti lebih dalam mengenai ragam bahasa, terutama ragam bahasa *yakuwarigo*.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam penelitian *yakuwarigo* yang berkaitan dengan *nininsho daimeishi*. Selebihnya bisa menjadi pengetahuan mengenai bagaimana penggunaan ragam bahasa *yakuwarigo* dalam karya sastra maupun kehidupan sehari-hari.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdapat uraian penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini terdapat contoh penelitian serupa terdahulu yang menjadi landasan acuan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini terdapat penjelasan mengenai jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini terdapat hasil penelitian yang berasal dari temuan dan kajian pembahasan yang telah dilakukan oleh penulis.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini terdapat pemaparan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Kemudian saran untuk pembelajar bahasa Jepang yang akan melakukan penelitian serupa.