

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah sistem simbolik yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa terdiri dari kosakata, tata bahasa, dan aturan pelafalan yang khas, serta memiliki variasi dan perbedaan di antara budaya dan negara. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan secara luas sebagai bahasa komunikasi internasional di banyak negara di seluruh dunia. Meskipun aksen-aksen tersebut berbeda dari aksen utama bahasa Inggris, namun jika orang tersebut berbicara dengan aksen asli mereka dan menggunakan variasi aksen yang ada, maka aksen asli mereka akan terdengar dan terlihat pada saat yang sama dengan variasi aksen yang digunakan. Dengan kata lain, jika seseorang menggabungkan aksen-aksen yang berbeda, maka aksen asli mereka akan terdengar lebih jelas ketika mereka berbicara.

Perbedaan aksen tersebut berkaitan dengan dialek. Dialek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok tertentu yang biasanya dibedakan oleh perbedaan dalam kosakata, tata bahasa, dan pelafalan dari bentuk bahasa standar. Dialek dapat terbentuk dari berbagai faktor seperti geografi, sosial, dan budaya (Trudgill 3). Ada berbagai tingkat perbedaan dalam bahasa manusia. Beberapa variasi bahasa sedikit, seperti perbedaan aksen yang dangkal, pada dasarnya, perbedaan dalam cara pengucapan kata-kata tertentu. Dalam bahasa

Inggris, ini biasanya berarti perbedaan bunyi vokal dari kata-kata tertentu. Beberapa variasi bahasa besar, misalnya, perbedaan antara bahasa Inggris dan bahasa yang terkait tetapi berbeda seperti dialek bahasa Inggris di Eropa. Dua dialek berada di tengah-tengah dalam hal perbedaannya; perbedaannya akan lebih signifikan daripada sekadar aksen yang berbeda dan mungkin mencakup beberapa perbedaan gramatikal, beberapa perbedaan dalam kata-kata umum, dan beberapa perbedaan dalam nada atau ritme dari setiap bentuk ucapan, tetapi penutur dari setiap dialek akan tetap dapat saling memahami.

Peristiwa keragaman dialek itu terjadi di salah satu game karangan CD Projekt Red yaitu *The Witcher 3: Wild Hunt*. *The Witcher 3: Wild Hunt* (TW3) adalah RPG fantasi (permainan peran) dari 2015 oleh pengembang game Polandia CD Projekt Red, berdasarkan pada saga fantasi buku oleh penulis Polandia Andrzej Sapkowski. Dalam game ini, pemain mengambil kendali Geralt of Rivia, seorang monster pembunuh untuk disewa yang dikenal sebagai *Witcher*, yang berkisar dari buku Sapkowski. *Witcher* adalah manusia yang melalui mutasi telah memperoleh kekuatan dan refleks manusia super. Mereka berkeliaran di benua yang membunuh monster untuk koin, tetap menyendiri dari politik dan perang ketika mereka mencari netralitas dalam segala hal untuk melindungi serikat sekerja mereka. Dalam *The Witcher 3*, Geralt memulai perjalanan yang berbahaya untuk menemukan anak yang memiliki wahyu, Ciri, putrinya.

Ada beberapa macam bahasa dialek yang muncul di *game* ini. Yang pertama ada “speech umum” digunakan di *game* ini. Berdasarkan dari dialog yang

terdapat di gamenya dan menurut apa yang dikatakan official wiki *The Witcher 3*, speech umum adalah bahasa resmi yang digunakan oleh orang-orang di game *The Witcher 3* yang menghuni bagian utara benua dan di provinsi-provinsi atau wilayah yang ada di game *The Witcher 3* seperti di kekaisaran Nilfgaardian yang meliputi wilayah Geso, Ebbing, dan Toussaint. Yang kedua adalah "*Scholar Language*" merupakan bahasa manusia kuno yang dikenal oleh para sarjana dan pengacara Nordling dan Nilfgaardian. Elit sosial, seperti raja atau duta besar, cenderung menghiiasi pidato mereka dengan frasa Latin. Yang ketiga ada Nilfgaardian language adalah bahasa yang didasarkan pada *Elder speech* dan digunakan di Kekaisaran Nilfgaardian, yang berasal dari bahasa Nilfgaard itu sendiri. Ini ditandai dengan suku kata yang panjang dan berlarut-larut serta pengucapan yang keras. Selanjutnya ada Jargon Skellige, adalah bahasa yang digunakan dalam Skellige. Itu didasarkan pada Elder speech elf Aen Seidhe tetapi telah mengalami banyak perubahan agar sesuai dengan Penduduk Pulau. Misalnya, pertanyaan dibuat dengan menambahkan "ell'ea" di akhir kalimat, dengan cara yang dianggap tidak sopan dalam Elder speech klasik. *The Witcher* adalah game yang sangat kental dengan Eropa, bahasa Inggris British dominan muncul untuk aksen umum orang-orang di game *The Witcher*, karena game ini bernuansa abad pertengahan dan Eropa dalam settingnya, dan aksen bahasa Inggris yang sesuai mungkin terasa lebih otentik untuk dunia seperti itu, bahkan meskipun mereka tidak berbicara dalam bahasa Inggris Pertengahan pada periode Abad Pertengahan.

Sebagian besar, dunia *Witcher* jelas adalah Caucasian, dan di sini dialek dan aksen yang berbeda muncul sebagai alat yang sangat dibutuhkan untuk karakterisasi dan perbedaan dari berbagai budaya, daerah, dan tingkat sosial yang dihuni rakyat di game. Dengan melakukan hal itu, pembuat game *The Witcher 3* sudah berhati-hati dalam memilih dialek dan aksen mana yang harus digunakan dan telah membagikannya.

Beberapa pemain yang memainkan game ini mungkin mengenali berbagai aksen dan dialek, sementara beberapa mungkin tidak. Beberapa pemain akan dapat menyadari bahwa beberapa perbedaan pengucapan dari masyarakat lokal di game, dan juga ada perbedaan pengucapan oleh bangsawan. Jika stereotip yang dikaitkan dengan beberapa aksen atau dialek tidak diketahui oleh para pemain game, mungkin akan sulit untuk menarik kesimpulan yang berarti tentang apakah ini merupakan bagian dari diskriminasi linguistik atau bukan, ini berarti bahwa dialek mungkin tidak terlihat oleh para pemain dan tampaknya tidak dimaksudkan sebagai parodi atau dengan niat buruk. Diskriminasi linguistik adalah perlakuan tidak adil atau penilaian negatif yang diberikan kepada individu atau kelompok berdasarkan penggunaan bahasa atau dialek mereka. Ini dapat meliputi penghinaan, pengejekan, atau perlakuan diskriminatif lainnya yang didasarkan pada perbedaan dalam cara seseorang berbicara atau bahasa yang mereka gunakan. Diskriminasi linguistik sering kali terjadi ketika aksen atau dialek tertentu dianggap rendah atau tidak dihargai oleh kelompok yang lebih dominan secara linguistik. Sebaliknya, dialek ini

dirancang sebagai bagian dari strategi untuk menciptakan dunia yang realistis bagi para pemain yang bermain game ini.

Fokus para pengembang game ini tampaknya tertuju pada satu hal, yaitu perbedaan. Dialek *Northern Kingdoms* secara keseluruhan tampaknya tidak didasarkan pada stereotip populer tentang dialek British tertentu. Secara umum di Temeria, mereka berbicara bahasa Inggris Selatan, di Redania mereka berbicara bahasa Inggris Utara, di Kaedwen mereka berbicara bahasa Irlandia Selatan, dan di Aedirn mereka berbicara bahasa Welsh. Tidak ada perilaku karikatur atau stereotip yang diekspresikan di salah satu kerajaan ini yang akan membuat mereka lebih mungkin dan cocok untuk digambarkan dengan dialek tertentu. Alih-alih, distribusi ini tampaknya terutama berkaitan dengan penetapan dialek dan aksen untuk berbagai kerajaan agar berbeda, dan dapat dikenali oleh para pemain.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai keragaman aksen atau bahasa dialek. Diantaranya adalah berjudul "Macam-Macam Dialek Bahasa Inggris dan Potensinya dalam Memunculkan Kesalahpahaman pada Komunikasi Lintas Budaya" oleh Rifka Pratama (2022). Penelitian tersebut menjelaskan tentang Bahasa Inggris sebagai lingua franca masih berpotensi menimbulkan kesalahpahaman di kalangan penuturnya dalam konteks internasional. Keberadaan dialek bahasa Inggris yang cukup luas berkontribusi pada kemungkinan kesalahpahaman. Artikel ini mencoba untuk menjelaskan berbagai dialek bahasa Inggris dan bagaimana sub-aspek bahasa memiliki potensi untuk menciptakan hambatan komunikasi lintas budaya yang efektif.

Studi kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan. Kajian dilakukan dalam kerangka penelitian kualitatif di mana komunikasi dan perilaku linguistik dipandang sebagai fenomena budaya. Analisis menunjukkan bahwa berbagai dialek bahasa Inggris berpotensi menghambat komunikasi lintas budaya yang efektif karena masing-masing memiliki banyak sistem linguistik.

Penelitian lainnya adalah berjudul "*Exploring the social dynamics of The Witcher 3: A linguistic analysis of in-game communication.*" oleh Markus Eberhard (2018). Penelitian ini untuk menyelidiki bagaimana bahasa dan penggunaan dialog membentuk persepsi kita tentang karakter dalam game dan bagaimana fitur ini berkontribusi pada konstruksi kepribadian mereka dalam *video game The Witcher 3* oleh CD Projekt Red. Secara spesifik, tujuannya adalah untuk mengamati bagaimana tindak tutur-tindak tutur dilaksanakan dalam konteks komunikasi yang dimediasi oleh komputer dan retorika permainan. Selain itu, penelitian ini akan menginvestigasi penggunaan fitur linguistik lainnya, seperti aksen, yang diterapkan untuk memberikan karakter dalam permainan tersebut kehidupan yang lebih nyata. Fitur-fitur ini tidak hanya memberikan dimensi sosial pada karakter, tetapi juga mencerminkan pandangan dunia serta mungkin mencerminkan ideologi yang melekat pada karakter tersebut.

Penelitian selanjutnya adalah berjudul "*Dialects of English in Fantasy Films and Videogames*" oleh Stjepan Androidić (2019). Penelitian ini memberikan analisis linguistik dialek bahasa Inggris seperti yang muncul dalam film fantasi

dan videogame. Korpus yang terdiri dari tiga film dan empat videogame digunakan, dengan kesejajaran antara ras fantasi dan arketipe berdasarkan varietas bahasa Inggris yang mereka gunakan. Bagian pengantar tesis menjabarkan tujuan penelitian dan prinsip-prinsip dasarnya, serta deskripsi rinci tentang ras / arketipe fantasi yang dibahas. Bagian empiris menganalisis dialek bahasa Inggris yang ditemukan di korpus dan memberikan komentar. Kesamaan di berbagai sumber diamati, khususnya dalam kaitannya dengan elemen sosiolinguistik dunia fantasi. Beberapa kemungkinan konvensi linguistik (dialektologis) dari genre fantasi dirumuskan.

Penelitian terdahulu yang pertama menggunakan data sumber-sumber pustaka tertulis yang terdokumentasi dalam buku, jurnal, dan artikel ilmiah dengan teori, pertama, dialek didefinisikan sebagai ragam bahasa (bahasa Inggris) yang diasosiasikan dengan wilayah atau kelas sosial tertentu (Nordquist, 2019). Kedua, dialek adalah jenis bahasa yang menunjukkan dari mana seseorang berasal (Ivic dan Crystal, 2014). Ketiga, Trudgill (1983) mendefinisikan dialek sebagai perbedaan bahasa apa pun dalam hal kosa kata, tata bahasa, atau pengucapan. Selanjutnya penelitian kedua menggunakan sumber data dari game *The Witcher 3: Wild Hunt* dengan teori speech act Austin. Penelitian terdahulu yang ketiga adalah menggunakan teori Wells (1998) dan sumber data yang digunakan berasal dari tiga film dan empat videogame untuk tujuan penelitian. Didalam game *The Witcher 3: Wild Hunt*, seperti sudah dijelaskan di bagian latar belakang, banyak kasus yang

mendukung daripada ketiga penelitian yang diatas. Yaitu adanya leksem kata yang harus dibuka dari data yang ada di game *The Witcher 3: Wild Hunt*.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Dialek dan leksem apa saja yang muncul pada karakter di *game the witcher 3*?
2. Seperti apa pemetaan penggunaan variasi dialek dan leksem Bahasa di *game The Witcher 3: Wild Hunt*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, munculah tujuan jelas dari penelitian ini, yaitu:

1. Memaparkan bahasa dialek dan leksem yang muncul pada *game The Witcher 3: Wild Hunt*.
3. Menjelaskan pemetaan dari variasi dialek dan leksem Bahasa di *game The Witcher 3: Wild Hunt*

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

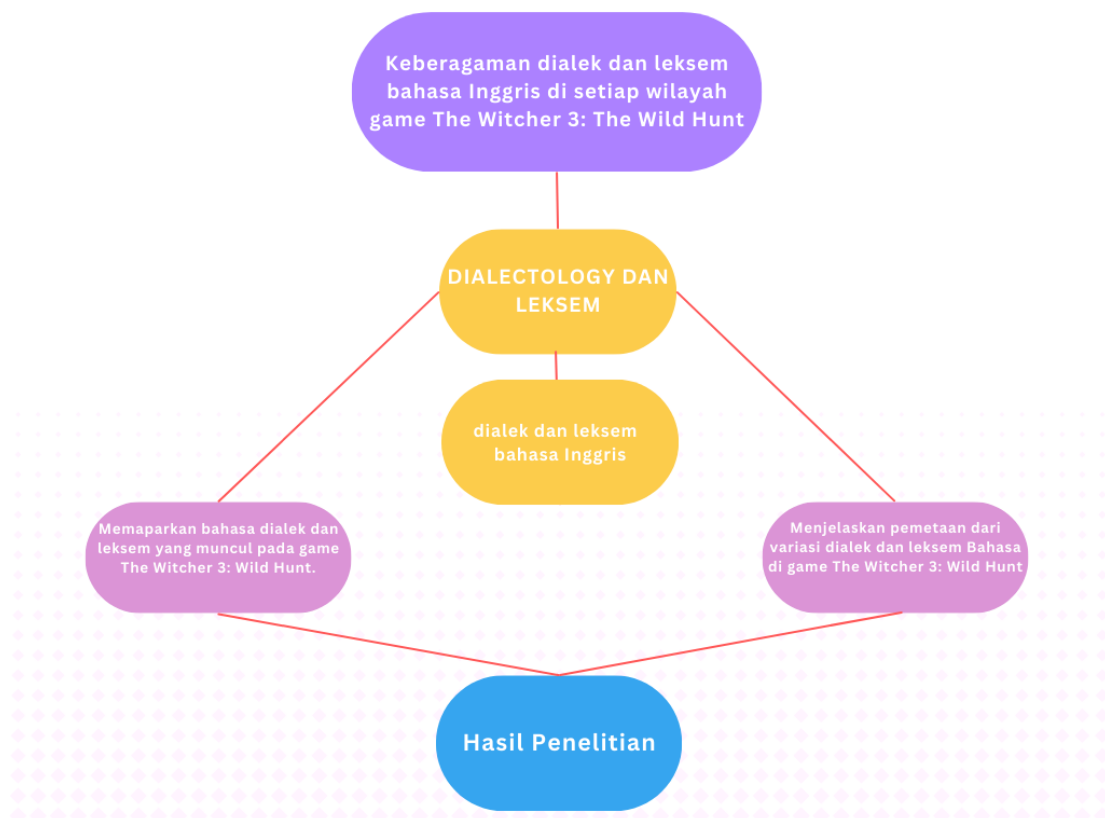
Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan deksripsi deksriptif serta memberikan bukti bahwa adanya keunikan aksen bahasa Inggris di setiap wilayah dalam *game The Witcher 3 The Wild Hunt* tahun 2015 dengan menggunakan kajian sosiolinguistik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah memberikan pemahaman mengenai keunikan aksen bahasa Inggris di setiap wilayah dalam *game The*

Witcher 3 The Wild Hunt tahun 2015 dengan menggunakan kajian dialektologi. Manfaat lainnya adalah untuk memberikan pengetahuan tentang keberagaman aksen dan situasi yang terjadi.

1.5 Kerangka Pemikiran



Lambang 1.1. Kerangka Pemikiran

Awal dari penelitian ini adalah mengumpulkan data-data yang berupa percakapan dari *game The Witcher 3: Wild Hunt*. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan, kemudian dianalisis lewat ilmu sosiolinguistik mengenai variasi dialek dari teori David Crystal. Setelah itu, maka penelitian ini menghasilkan hasil akhir berupa keberagaman dialek Bahasa Inggris dalam *game The Witcher 3: Wild Hunt*.