

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Menurut Japan Foundation (2019), jumlah negara yang mengadakan pendidikan bahasa Jepang adalah 142 negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia sebanyak 3.846.773 orang. Diantara negara-negara tersebut, Indonesia berada di urutan kedua dalam negara dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbanyak di dunia. Terdapat berbagai macam faktor mengapa banyak orang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang, namun salah satu motivasi dan alasan yang paling sering ditemui adalah karena adanya ketertarikan yang kuat pada media dan budaya populer Jepang, seperti manga, anime, dan *game* (Kobari, 2014).

Game adalah media hiburan yang populer di seluruh dunia. Begitu pula dengan *game* buatan Jepang yang cukup sukses di pasar Jepang maupun pasar internasional. *Game* asal Jepang meliputi berbagai macam genre, seperti aksi, petualangan, simulasi, balap, permainan peran, dan lain-lain. Latar tempat, budaya, dan penokohan yang terdapat di dalam *game* buatan Jepang pun seringkali terinspirasi dari budaya dan kehidupan sehari-hari di Jepang. Meskipun begitu, banyak tokoh-tokoh dalam *game* Jepang yang menggunakan variasi bahasa yang unik dan berbeda dengan variasi bahasa yang biasanya digunakan oleh penutur bahasa Jepang di dalam kehidupan sehari-hari.

Variasi bahasa unik yang acapkali digunakan di dalam karya fiksi atau dunia virtual disebut sebagai *yakuwarigo* atau bahasa peran. Kinsui (2021) menyatakan bahwa *yakuwarigo* atau bahasa peran adalah suatu cara atau gaya bicara khusus yang meliputi kosakata, tata bahasa, ungkapan, maupun intonasi. Gaya bicara tersebut berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, jenis kelamin, status sosial, dan lain-lain. Penggunaan *yakuwarigo* di dalam karya fiksi berperan penting dalam mendukung dan menguatkan karakteristik tokoh sehingga penikmat karya fiksi dapat mengenali tokoh tersebut dengan mudah dan membedakannya dengan tokoh lain berdasarkan perannya dalam cerita.

Berikut adalah contoh dari tuturan *yakuwarigo* menurut Kinsui dan Yamakido (2015).

(a) Bahasa orang tua/manula (*roujingo*)

そうじゃ、わしが知っておるぞ。

Souja, washi ga shitteoruzo.

(b) Bahasa wanita (*joseigo*)

そうよ、あたしが知っているわ。

Souyo, atashi ga shitteiruwa.

(c) Bahasa pria (*danseigo*) yang maskulin

そうだ、俺が知ってるぜ。

Souda, ore ga shitteruze.

Tuturan *yakuwarigo* di atas sama-sama memiliki makna dalam bahasa Indonesia yaitu “ya, aku tahu (itu)”. Namun dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan pada ciri lingual di antara masing-masing ragam bahasa. Ciri-ciri lingual tersebut dapat berfungsi untuk mengidentifikasi suatu jenis *yakuwarigo*. Dalam ragam bahasa orang tua atau *roujingo*, penutur menggunakan kopula *ja*, pronomina pertama *washi*, bentuk kalimat *teoru*, dan partikel akhir kalimat *zo*. Adapun dalam

ragam bahasa wanita atau *joseigo*, penutur menggunakan partikel *yo*, pronomina pertama *atashi*, bentuk kalimat *teiru*, dan partikel *wa*. Kemudian, penutur yang menuturkan ragam bahasa pria atau *danseigo* menggunakan kopula *da*, pronomina pertama *ore*, bentuk kalimat *teru*, dan partikel *ze*.

Yakuwarigo sebagai suatu gaya bahasa yang unik, seringkali digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya gaya bahasa yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang laki-laki (*danseigo*) dan penutur bahasa Jepang perempuan (*joseigo*) (Wahidati, 2018). Namun, Teshigawara dan Kinsui (2011) mengutarakan bahwa banyak ragam *yakuwarigo* yang jarang digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang di dunia nyata, bahkan beberapa diantaranya hanya dapat ditemukan dalam budaya populer dan karya fiksi Jepang seperti anime, manga, novel, dan *game*. Tentunya hal ini dapat menjadi permasalahan bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama bagi para pembelajar yang gemar menikmati produk budaya populer Jepang namun belum mengenal konsep bahasa peran dalam bahasa ibunya, termasuk salah satunya adalah bahasa Indonesia.

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa terdapat banyak pembelajar bahasa Jepang yang pertama kali mengenal bahasa Jepang melalui produk budaya populer Jepang. Ketertarikan yang tinggi terhadap budaya populer Jepang juga menjadi salah satu hal yang melatarbelakangi para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam melalui pendidikan formal (Kobari, 2014; Wahidati, 2018). Melalui budaya populer Jepang, para pembelajar dapat menambah ilmu pengetahuan terkait dengan bahasa Jepang dengan mempelajari kosakata dan tata bahasa baru, melatih pendengaran,

mempelajari budaya Jepang, dan memahami percakapan. Namun, apabila pembelajar belum memahami konsep *yakuwarigo* dalam budaya populer dan karya fiksi Jepang, variasi bahasa *yakuwarigo* yang digunakan dalam karya fiksi Jepang bisa saja digunakan oleh pembelajar ketika berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengetahui konteks dan aspek sosiologis dari variasi bahasa tersebut (Wahidati, 2018).

Penggunaan variasi bahasa yang tidak sesuai pada tempat dan suasana dapat menimbulkan permasalahan. Maka dari itu, memahami variasi bahasa *yakuwarigo* dapat membantu pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang dalam memahami variasi bahasa yang dapat digunakan berdasarkan situasi dan membedakan variasi bahasa yang hanya terdapat pada dunia virtual dan variasi bahasa yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, memahami konsep *yakuwarigo* juga dapat memperluas pengetahuan pembelajar mengenai konsep gaya bahasa Jepang yang unik dan berbeda dengan konsep gaya bahasa dalam bahasa ibunya, terutama dalam bahasa Indonesia.

Penelitian terdahulu mengenai *yakuwarigo* telah dilakukan oleh Rahardjo (2022), Adipura dan Arianingsih (2023), serta Maulina dan Nurjaleka (2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahardjo (2022), ditemukan bahwa terdapat beberapa variasi bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokoh pada *manga Nagasarete Airantou* yang termasuk dalam ragam *yakuwarigo* karena benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kepribadian dari penutur tersebut. Selain itu, terdapat pula beberapa variasi bahasa yang tidak termasuk dalam *yakuwarigo* karena berbeda

dengan stereotip yang terkait dengan *yakuwarigo* dan penutur variasi bahasa tersebut.

Adipura dan Arianingsih (2023) melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan *style shifting* sebagai *yakuwarigo* oleh tokoh-tokoh dalam anime *Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki*. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, diketahui bahwa penggunaan *style shifting* sebagai *yakuwarigo* dalam anime tersebut menunjukkan bahwa *nininsho daimeishi "kiden"* termasuk dalam ungkapan *yakuwarigo*. *Nininsho daimeishi "kiden"* ini hanya digunakan pada situasi tertentu ketika penutur dan lawan tutur memiliki kedudukan sosial yang sama.

Persamaan antara penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah ketiganya sama-sama meneliti tentang *yakuwarigo* yang dituturkan oleh tokoh-tokoh dalam suatu media. Adapun perbedaannya terdapat pada sumber data dan tujuan penelitian yang berbeda. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data berupa *game Ensemble Stars!! Music* dengan fokus penelitian pada jenis, karakteristik, dan penggunaan dari ungkapan *yakuwarigo* yang dituturkan oleh karakter dalam *game* tersebut.

Maulina dan Nurjaleka (2020) melakukan sebuah penelitian mengenai jenis-jenis *yakuwarigo* yang terdapat pada tuturan 10 tokoh dalam anime *Gintama*. Pada penelitian tersebut ditemukan tujuh jenis *yakuwarigo*, yaitu *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan variasi bahasa dialek *Osaka*. Terdapat kesamaan antara tujuan penelitian Maulina dan Nurjaleka dengan penelitian ini, yaitu sama-sama memberikan penjelasan mengenai jenis-jenis

yakuwarigo yang digunakan oleh karakter serta penggunaan dan fungsi *yakuwarigo* tersebut. Adapun perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada sumber datanya. Sumber data acuan pada penelitian yang dilakukan oleh Maulina dan Nurjaleka adalah anime yang berjudul *Gintama*, sedangkan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah *game* dengan judul *Ensemble Stars!! Music*.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game mobile* dengan judul *Ensemble Stars!! Music* sebagai salah satu media populer Jepang yang di dalamnya terdapat banyak variasi penggunaan *yakuwarigo*. *Game* ini memiliki latar waktu dan tempat yang menginterpretasikan budaya populer dan kehidupan sehari-hari di Jepang. Meskipun memiliki latar utama pada era modern Jepang, di dalam *game* ini terdapat jumlah tokoh dengan karakteristik dan latar belakang tokoh yang bervariasi, baik dari segi gender, status sosial, latar belakang keluarga, wilayah, dan lain-lain. Maka dari itu, jenis *yakuwarigo* yang dapat ditemukan dalam *game* ini cukup bervariasi dan beberapa diantaranya merupakan ragam *yakuwarigo* yang masih jarang dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya, seperti ragam bahasa *onee kotoba*. Selain itu, *game* ini juga cukup populer di kalangan penikmat *game mobile*, baik di pasar Jepang maupun pasar internasional.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti tentang jenis, karakteristik, dan latar belakang dari penggunaan *yakuwarigo* yang terdapat dalam *game mobile Ensemble Stars!! Music* dengan judul “***Yakuwarigo dalam Game Ensemble Stars!! Music***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apa saja jenis *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*?
2. Bagaimana karakteristik *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*?
3. Bagaimana penggunaan dari ungkapan-ungkapan *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai jenis, karakteristik, dan penggunaan *yakuwarigo* dengan sumber data yang diambil dari *game Ensemble Stars!! Music*. Karena jumlah tokoh dan episode cerita dalam *game Ensemble Stars!! Music* yang banyak, maka diperlukan adanya batasan masalah. Dalam penelitian ini, penulis hanya menganalisis penggunaan *yakuwarigo* berdasarkan gender yang terdapat pada kalimat tuturan lima tokoh dengan jenis kelamin pria yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music*. Tokoh-tokoh tersebut adalah Itsuki Shu, Oogami Koga, Otogari Adonis, Negi, serta Narukami Arashi.

Adapun bagian cerita dari *game* yang diambil untuk diteliti hanya dibatasi pada sembilan episode yang terdapat dalam cerita utama (メインストーリー) bagian 1 (第1部), dan bagian 1.5 (第1.5部). Sembilan episode tersebut dipilih

karena episode-episode ini memuat tokoh-tokoh yang akan diteliti dan terdapat tuturan *yakuwarigo* dengan karakteristik yang bermacam-macam.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui jenis *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*.
2. Untuk mendeskripsikan karakteristik *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*.
3. Untuk mendeskripsikan penggunaan dari ungkapan-ungkapan *yakuwarigo* tersebut oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai macam manfaat yang diantaranya adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan di bidang sosiolinguistik, terutama dalam kajian mengenai jenis-jenis, karakteristik dan latar belakang penggunaan *yakuwarigo* yang terdapat dalam budaya populer dan karya fiksi, salah satunya pada *game Ensemble Stars!! Music*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Pembelajaran

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahan acuan pembelajaran mengenai *yakuwarigo* sehingga dapat

mempermudah pembelajar dalam memahami konsep *yakuwarigo*. Selain itu, diharapkan pula agar penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi penelitian yang berkaitan dengan *yakuwarigo*.

2. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengajar bahasa Jepang sebagai bahan referensi pengajaran, khususnya dalam bidang sosiolinguistik dan *yakuwarigo*.

3. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai bahan acuan terkait dengan penggunaan *yakuwarigo* di dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penulisan suatu karya sastra. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan-bahan materi seminar, *workshop*, atau sosialisasi terkait *yakuwarigo*.

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 yaitu sosiolinguistik, ragam bahasa, *yakuwarigo*, serta jenis-jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender.

Bab III Metode Penelitian

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

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai jenis, karakteristik, dan penggunaan dari *yakuwarigo* yang digunakan oleh lima tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

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