

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa *slang* adalah kata yang digunakan oleh anak muda. Bahasa *slang* adalah cara bagi anak muda untuk menciptakan identitas mereka sendiri dan membedakan diri mereka dari generasi yang lebih tua (Bucholtz, 2013). Hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik dan menciptakan rasa memiliki di dalam kelompok sebayanya. Bahasa muda atau *wakamono kotoba* merupakan salah satu ciri yang timbul melalui kekeliruan tatanan dasar bahasa Jepang dan dapat digunakan dengan leluasa tanpa memerhatikan bahasa Jepang baku yang benar.

Penggunaan variasi tuturan santai merupakan hal yang lazim dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sosial pemuda zaman sekarang. Tidak sedikit penggunaan variasi tuturan anak muda yang disebut *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang, atau bahasa *slang* yang digunakan oleh para pemuda di Jepang. Sering kali ragam bahasa ini digunakan dalam berbagai situasi dan variasi tuturan yang berbeda. Bahasa ini digunakan oleh anak muda di Jepang dalam percakapan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan, seperti dalam obrolan dengan teman, di media sosial, atau dalam bermain *game online*. *Wakamono kotoba* menjadi bentuk komunikasi yang penting bagi para pemuda untuk mengekspresikan diri secara bebas dan menunjukkan identitas sosial mereka. *Wakamono kotoba* timbul dari sebuah kekeliruan aturan dalam penggunaan standar bahasa Jepang. Maka dari itu, kosakata variasi bahasa yang berbeda ini tidak ada di dalam kamus,

kita perlu memahami dari mana asalnya dan bagaimana perubahannya (Haramoto, 2017). Penggunaan ragam bahasa *wakamono kotoba* digunakan sebagai tanda identitas kelompok sosial dan menunjukkan solidaritas antar anggota kelompok (Yonekawa, 2013).

Pada zaman sekarang penggunaan ragam bahasa *wakamono kotoba* sering kita dengar dimana pun, salah satunya adalah media *video stream* yang berbasis *VTuber (Virtual Youtuber)*. *Vtuber* dari Jepang yang bernama *Kizuna Ai* pada tahun 2016 menjadikan istilah *Vtuber* populer (Adzania dan Arianingsih, 2022). *Virtual Youtuber* atau *VTuber* ini merupakan *avatar* digital yang dihasilkan oleh grafik komputer. Media ini menggunakan karakter fiksi 2D maupun 3D yang menjalankan kanal *YouTube* dan juga berperan sebagai penghibur daring yang menggunakan *avatar* digital (biasanya terinspirasi oleh anime). Unggahan konten-konten milik *VTuber* bebas sesuai keinginan mereka, selama tidak menyalahi aturan komunitas *YouTube*. Sama seperti para konten kreator *YouTube* lainnya, unggahan *VTuber* bisa seperti konten *Let's Play Game*, *vlogging*, *cover* lagu, *endorse* aplikasi atau barang serta iklan, yang mana penelitian serupa pernah dikaji sebelumnya oleh Adiana, Meidariani, & Aritonang (2022). Data dari Panora, Tokyo tercatat pada tahun 2020, ada lebih dari 10.000 *VTuber* aktif di Jepang. Meningkatnya jumlah penggemar *VTuber* membawa dampak popularitas *VTuber* di dunia internasional.

Pada unggahan *Vtuber* dengan konten *Let's Play Game*, semakin populer di kalangan anak muda. Konten *Let's Play Game* sendiri merupakan jenis konten yang populer di platform *streaming* dan *video*, di mana seseorang merekam atau melakukan siaran langsung saat bermain *game*. Konten ini biasanya menampilkan

pemain yang berinteraksi dengan permainan, memberikan komentar, dan berbagi pengalaman mereka saat bermain. Pemain umumnya berbicara dengan audiensnya, memberikan panduan, strategi, dan reaksi mereka terhadap permainan. Mereka juga dapat berbagi tips, trik, atau pengetahuan tentang *game* tertentu. Beberapa konten *Let's Play Game* juga melibatkan interaksi dengan audiens, di mana mereka dapat berkomunikasi langsung melalui komentar atau *chat*, terutama dalam *game online* seperti *Apex Legend*. *Apex Legend* merupakan permainan *video battle royale* yang dikembangkan oleh *Respawn Entertainment* dan diterbitkan oleh *Electronic Arts*. Dalam permainan ini, pemain bergabung dalam tim tiga orang dan bertempur di medan perang untuk menjadi tim terakhir yang bertahan hidup. Dengan mekanika permainan yang serba cepat, pemain memilih karakter atau "*Legends*" yang memiliki kemampuan khusus yang unik. Peta permainan yang beragam menawarkan lingkungan dengan berbagai fitur, dan pemain harus menggunakan strategi, keterampilan menembak, dan kerjasama tim untuk mengalahkan musuh.

Apex Legends menonjol dengan fokusnya pada kerjasama tim yang kuat, di mana komunikasi antar pemain dan penggunaan kemampuan khusus setiap karakter menjadi kunci kemenangan dalam permainan ini. Jika dilihat melalui *video Vtuber* selama sesi permainan, seringkali penutur menggunakan ragam bahasa *wakamono kotoba* untuk berinteraksi dengan sesama pemain. Ragam bahasa ini digunakan agar tidak terjadi kesalah pahaman antara tim yang bermain dan juga merupakan hal penting untuk mencapai tujuan dalam *game* tersebut. Namun, bahasa *wakamono kotoba* tidak hanya digunakan di dalam *game*, tetapi juga digunakan oleh anak muda dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mempelajari tuturan kata dari

bahasa anak muda menjadi sangat menarik karena dapat memperluas pemahaman pembelajar bahasa Jepang tentang pengertian asal-usul, maksud tujuan, dan penerapan bahasa anak muda.

Beberapa penelitian mengenai *wakamono kotoba* sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama adalah yang dilakukan oleh Aritonang dkk, (2022) yang meneliti mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dalam *channel youtube Natsuki Hanae*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan *wakamono kotoba* dalam *channel Youtube Natsuki Hanae* terdiri dari *shouryaku* (pemendekan kata) dan *konkou* (penggabungan kata). Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lailanjani (2017) mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dalam media sosial, seperti *youtube*, *facebook*, *twitter*, dan *blog*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembentukan kata ragam bahasa *wakamono kotoba* dalam media sosial terdiri atas pelesapan, penggabungan, afiksasi, akronimisasi dan inisialisasi, *blending*, serta reduplikasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian pada tuturan *Vtuber* dalam permainan *game online Apex Legend* yang mengacu pada jenis dan pembentukan yang terdapat pada tuturan tersebut. Penelitian sebelumnya menggunakan objek penelitian yang terdapat dari *Channel youtube* dan media sosial. Penelitian kali ini akan membahas tentang pembentukan ragam bahasa *wakamono kotoba* yang terdapat pada tuturan *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*, yang diikuti dengan teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa (2013).

Melalui kajian ini, diharapkan pembelajar bahasa Jepang dapat lebih memahami bahasa yang digunakan oleh *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*,

serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berinteraksi dengan anak muda Jepang secara lebih efektif. Selain itu, kajian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan tentang fenomena bahasa anak muda yang terus berkembang di Jepang, dan menggali makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul “*WAKAMONO KOTOBA PADA VTUBER DALAM GAME ONLINE APEX LEGEND*”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang ingin penulis uraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja jenis *Wakamono Kotoba* yang diutarakan oleh *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*?
2. Bagaimana pembentukan kata *Wakamono Kotoba* yang dituturkan oleh *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*?

1.3 Batasan Penelitian

Penulis memiliki batasan penelitian agar hasil penelitian tetap terfokus pada tujuan penelitian dan lebih merujuk untuk menganalisis *wakamono kotoba* yang berpusat unggahan konten atau *video stream Virtual Youtuber* Japan yang berasal dari agensi *Hololive JP* dan sedang memainkan *game online Apex Legend*. Unggahan konten dipilih dengan cara melihat jumlah *views* dan *subscriber* terbanyak dari masing-masing *channel Vtuber* tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan apa saja jenis *wakamono kotoba* yang diutarakan oleh *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*.
2. Untuk mendeskripsikan pembentukan kata *wakamono kotoba* yang dituturkan oleh *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki sebuah manfaat serta kegunaan untuk kedepannya baik secara teoritis maupun praktis bagi pihak-pihak yang membutuhkan, yakni sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai jenis dan pembentukan atau maksud dari kata yang diutarakan, dari mana bentuk asal ragam bahasa itu tercipta, dan proses pembentukan ragam bahasa *wakamono kotoba*. Hal ini juga diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan pengetahuan teoritis yang dipelajari di perguruan tinggi. Dengan demikian, maka akan mempermudah bagi pihak-pihak yang ingin memperdalam sebuah ragam bahasa, terutama ragam bahasa *wakamono kotoba*.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam penerapan pemahaman penulis tentang *wakamono kotoba* yang termasuk ke dalam variasi ragam bahasa.

2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah rujukan referensi dalam perluasan analisis terkait ragam bahasa *wakamono kotoba*, baik dari segi penggunaan maupun pembentukan katanya.
3. Bagi mahasiswa, penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi metode dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh sebagai pembuktian penelitian. Selain itu, juga sebagai pengalaman diri untuk melakukan penelitian ragam bahasa *wakamono kotoba*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi ke dalam lima bab dengan urutan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, luaran penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu sosiolinguistik, dan Pembentukan *wakamono kotoba*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai metode penelitian yang digunakan, data dan sumber data, waktu penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data, serta prosedur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat analisa data berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan *wakamono kotoba* pada *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

