

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan oleh manusia berupa simbol bunyi terstruktur yang diungkapkan baik secara lisan oleh alat ucap manusia maupun tulis (Arianingsih, 2014). Bahasa memiliki dua fungsi, antara lain fungsi ideasional serta fungsi tekstual. Fungsi ideasional merupakan bahasa yang digunakan untuk mengemukakan realita biologis yang berhubungan dengan interpretasi dan representasi pengalaman, sedangkan fungsi tekstual merupakan bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan realita semiotis maupun simbol yang berhubungan dengan penciptaan teks dalam konteks. Dengan kata lain, bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang salah satunya diungkapkan secara tulis serta memiliki fungsi tekstual. Rinayanthi (2018) mengungkapkan bahwa bahasa tulis merupakan bahasa yang ditulis atau dicetak dengan memperhatikan penempatan tanda baca dan ejaan secara benar. Dengan begitu, bahasa tulis berbentuk tulisan atau teks.

Teks merupakan satuan lingual yang mengungkapkan makna secara kontekstual (Wiratno, 2014). Agar teks tersebut dapat menjadi sarana untuk menyampaikan tujuan yang dimaksud, maka teks tersebut menggunakan kata yang mengandung bentuk-bentuk bahasa yang relevan. Menurut Adityo (2013) kata adalah kumpulan huruf yang memiliki makna tertentu yang diucapkan atau dituliskan sebagai perwujudan suatu perasaan serta pikiran yang dapat dipakai dalam berbahasa. Menurut Prihantini (2015) kata memiliki fungsi sebagai

pembentuk sebuah kalimat yang terbagi menjadi lima fungsi, antara lain sebagai fungsi subjektif, fungsi objektif, fungsi predikat, fungsi deskriptif, serta fungsi pelengkap. Berikut salah satu contoh kata sebagai pembentuk sebuah kalimat.

1. ゆきみ → [雪] + [見]
Yukimi → [*Yuki*] + [*Mi*]

Jika diperhatikan, kalimat (1) terdiri dari dua kata yaitu *Yuki* [雪] dan *Mi* [見]. Kata pada kalimat tersebut merupakan gabungan dari nomina (名詞/*meishi*) + verba (動詞/*Doushi*). Dengan begitu, kata merupakan kumpulan morfem yang dapat membentuk suatu kalimat dan memiliki lima fungsi utama.

Kalimat merupakan satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri serta memiliki intonasi final yang terdiri dari klausa (Prihantini, 2015). Prihantini juga menjelaskan bahwa kalimat merupakan satuan dasar wacana yang memiliki arti bahwa suatu wacana hanya akan terbentuk apabila terdapat dua kalimat atau lebih terletak secara berurutan dan memenuhi kaidah kewacanaan. Menurut Khairan (2022) kalimat berfungsi untuk menunjukkan tujuan dari sebuah kalimat tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kalimat merupakan satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri serta berfungsi untuk menunjukkan tujuan dari sebuah kalimat tersebut. Salah satu kalimat yang paling mudah ditemui adalah pada sebuah nama.

Nama menurut Cumming (2019) adalah sebuah istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi kelas maupun kategori sebuah benda dalam konteks tertentu. Satuan yang diidentifikasi oleh sebuah nama disebut dengan referen. Nama

dapat mengidentifikasi pribadi setiap individu. Sebuah nama dapat diberikan kepada seseorang, tempat, maupun benda; misalnya, orangtua yang memberikan nama kepada anaknya, ilmuwan yang memberikan nama kepada sebuah elemen, ataupun seniman yang memberikan nama kepada hasil karyanya. Dengan kata lain, nama merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu yang berasal dari kumpulan kata sehingga membentuk suatu kalimat yang memiliki arti. Permasalahan mengenai kata serta makna kata dapat dipelajari dalam cabang ilmu linguistik yaitu morfosemantik.

Menurut Qorny (2017) morfosemantik merupakan analisis kata yang digunakan untuk mencari makna kata dengan cara menguraikan morfem-morfem yang membentuk kata dengan menggunakan teori morfologi dan semantik, sedangkan morfologi itu sendiri merupakan cabang dari linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya, bentuk bahasanya, pengaruh perubahan bentuk bahasa pada fungsi dan arti kata, serta mengidentifikasi satuan - satuan dasar bahasa sebagai satuan gramatikal (Silalahi, 2012). Morfologi memiliki peran penting dalam mengkaji sebuah kata karena dengan adanya morfologi sebuah kata dapat diketahui proses pembentukannya. Kemudian, semantik merupakan cabang linguistik yang mempelajari tentang makna dari suatu kata (Farida, 2016). Semantik berasal dari kata benda yang berarti tanda atau lambang. Lambang terdiri dari bunyi bahasa dan komponen yang diartikan. Salah satu cara untuk mengetahui proses pembentukan kata serta makna dari suatu kata adalah dengan dilakukannya analisis pada suatu karya, salah satu karya yang dapat digunakan sebagai objek analisis pembentukan suatu kata adalah *game online*.

Game online merupakan gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang memiliki arti permainan dan *Online* yang memiliki arti daring atau dalam jaringan (Rahim, 2016). *Game Online* merupakan jenis video permainan yang hanya dapat dimainkan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Setiap *game* memiliki MC (*Main Character*) dan NPC (*Non-Playable Character*). MC merupakan pemain utama yang dapat bergerak atau dikendalikan oleh pemain, sedangkan NPC merupakan karakter yang tidak dapat dikendalikan oleh pemain tetapi dapat bertindak serta melakukan kegiatan yang telah diatur dalam skrip serta dipengaruhi oleh dialog tertentu. Pada setiap MC dan NPC pasti terdapat sebuah nama untuk identitas mereka. Oleh karena itu, melalui *game online* kita bisa mengetahui tentang bagaimana nama suatu karakter dapat terbentuk.

Salah satu *game online* yang di dalamnya terdapat pembentukan kata pada setiap nama NPC adalah *game* berjudul *Atsumare Doubutsu no Mori*. *Game* ini memiliki banyak karakter hewan antropomorfik dengan karakteristik unik serta spesies yang berbeda-beda. Maka pada setiap nama NPC tersebut terdapat proses pembentukan kata. Penulis menemukan adanya pembentukan kata pada penamaan setiap NPC dalam *game* terkait.

Terdapat beberapa penelitian dengan topik pembentukan kata yang ditemukan oleh penulis. Rosyidah (2015) membahas pembentukan kata pada nama-nama makhluk ajaib dalam novel *Harry Potter*. Dalam penelitiannya, Rosyidah mengemukakan adanya dua proses pembentukan kata yang digunakan dalam nama makhluk ajaib di novel *Harry Potter*. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh

Haryati (2014) yang membahas tentang pembentukan kata pada produk makanan dan minuman di Indonesia. Kedua penelitian tersebut menggunakan teori pembentukan kata milik Katamba, sedangkan penelitian ini menggunakan teori pembentukan kata milik Tsujimura. Adapun penelitian milik Cipta (2016) menggunakan *game* sebagai objek penelitiannya. Dalam penelitiannya, Cipta membahas tentang proses pembentukan kata dan karakteristiknya pada nama *Pokemon*. Penelitian ini menggunakan teori segitiga Ogden dan Richards serta teori analisis Dobrić, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan teori segitiga Ogden dan Richards.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti proses pembentukan kata pada penamaan karakter serta hubungan antara nama dengan karakteristik NPC *game Atsumare Doubutsu no Mori* dengan judul **“Pembentukan Nama *Non Playable Character* dalam *Game Atsumare Doubutsu no Mori*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembentukan nama NPC dalam *game Atsumare Doubutsu no Mori*?
2. Bagaimana relevansi antara pembentukan nama NPC *Atsumare Doubutsu no Mori* dengan penampilannya?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang telah dirumuskan di atas dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya pada ranah morfosemantik.
2. Objek penelitian berupa nama NPC dalam *game Atsumare Doubutsu no Mori* yang merupakan seri ke-5 dari serial *Doubutsu no Mori*.
3. Jumlah nama NPC yang digunakan sebanyak 40 nama dari 413 nama berdasarkan forum *Villager Popularity Tier List* per April-Mei 2023.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pembentukan nama NPC dalam *game Atsumare Doubutsu no Mori*.
2. Untuk mendeskripsikan relevansi antara pembentukan nama NPC *Atsumare Doubutsu no Mori* dengan penampilannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini untuk memberikan kontribusi dalam bidang kajian morfosemantik. Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan penelitian yang berhubungan dengan morfosemantik khususnya dalam proses pembentukan kata. Selain itu, hasil dari penelitian ini akan membantu pembaca untuk mengetahui proses pembentukan kata pada nama NPC suatu *game*

serta mengetahui hubungan atau relevansi antara nama NPC dengan karakteristiknya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini untuk mengajak pembaca memahami sebuah karya khususnya dalam penamaan suatu karakter *game* dan diharapkan dapat menjadi informasi tambahan bagi para penikmat *game* dan pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan *game*.

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 teori morfosemantik, morfologi, morfem, kosakata, pembentukan kata dalam bahasa Jepang, semantik serta segitiga makna.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (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.