

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa menjadi bagian terpenting bagi kehidupan manusia, salah satunya dalam menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya. Setiap bahasa memiliki karakteristik pembeda yang membuat bahasa tersebut memiliki sifat yang unik seperti dialek, ragam bahasa yang mewakili suatu gender, dan lain sebagainya. Salah satunya ragam bahasa yang mewakili gender terdapat pada bahasa Jepang.

Bahasa Jepang memiliki tingkatan tuturan, dialek yang beragam dan juga bahasa yang mewakili gender dari penuturnya. Fitur linguistik dalam bahasa Jepang yang dapat dilihat berdasarkan gendernya yaitu *danseigo* dan *joseigo*. Pemakaian ragam bahasa *danseigo* dan *joseigo* dapat dilihat dalam pemilihan partikel penanda akhir, kata ganti orang ataupun interjeksi yang digunakan berdasarkan setiap situasi dan kondisi tertentu. Penggambaran karakteristik atau ciri khusus seseorang dapat berupa pemilihan kata ganti orang dan pemilihan kosakata. Tanaka (dalam Sudjianto 2007, 10) mengatakan bahwa, apabila kita lebih teliti dalam mendengarkan tutur kata seseorang maka kita dapat mengetahui latar belakang, pendidikan, pekerjaan, bahkan cara berpikir orang tersebut. Keterkaitan bahasa dan masyarakat yang seperti itulah yang membuat terciptanya stereotip dalam bahasa Jepang yang ada pada suatu variasi bahasa salah satunya yaitu *yakuwarigo*. Hal ini disebabkan *yakuwarigo* berhubungan erat dengan stereotip tentang kalangan tertentu yang berkembang dalam pandangan masyarakat. Variasi bahasa ini dapat ditinjau dari segi sosiolinguistik.

Yakuwarigo memiliki pengertian bahasa peran yang ada di dalam *manga*, *novel*, *game*, *anime* atau karya fiksi lainnya. Hal ini sesuai dengan pengertian *yakuwarigo* menurut Kinsui (2014, 8), adalah ragam bahasa yang berakar dari stereotip untuk menggambarkan karakteristik atau ciri khusus pemakainya (usia, gender, profesi, strata sosial, zaman, penampilan, maupun sifat).

Penggunaan *yakuwarigo* diungkapkan oleh Kinsui (dalam Herink 2018, 11) dapat dilihat dari pemilihan kata ganti orang, konjugasi kata kerja, leksis (pembentukan kata pada suatu bahasa), interjeksi (seruan gambaran perasaan), dan partikel yang digunakan dalam akhir kalimat. *Yakuwarigo* penting adanya karena digunakan untuk menghidupkan atau menggambarkan ciri khas karakter tertentu yang ada pada tokoh dalam suatu karya fiksi.

Kinsui (2015, 31) membagi *yakuwarigo* ke dalam enam sub kategori, yaitu gender (bahasa pria, bahasa wanita, bahasa pria *gay*), usia (bahasa orang tua atau lansia, bahasa siswi sekolah, dan lain-lain), kelas sosial (bahasa wanita kaya, bahasa formal, bahasa tentara, dan lain-lain), wilayah dan kebangsaan (bahasa Kansai, bahasa pedesaan, dan lain-lain), pramodern (bahasa samurai, bahasa putri, dan lain-lain), dan makhluk imajiner (bahasa *alien*, bahasa hantu, bahasa dewa, dan lain-lain). Masing-masing jenis *yakuwarigo* ini digunakan oleh karakter yang sesuai. Dengan kata lain, *yakuwarigo* digunakan untuk menggambarkan suatu karakter tertentu. Perbedaan ini sebagian besar didasarkan pada penggunaan kata ganti orang dan partikel penanda akhir kalimat (*shuujoshi*). Sebagai contoh seperti yang dijelaskan oleh Kinsui (dalam Heerink 2018, 26).

a) そうじゃ わたしが 知っているぞ

Sou-ja *watashi ga shitteiruzo*

b) そうよ あたしが 知っているが

Sou-yo *atashi ga shitteiruga*

c) そうだ おれが 知っているぜ

Sou-da *ore ga shitteiruze*

Ketiga contoh di atas memiliki arti yang sama yaitu, “ya, saya tahu”. Perbedaan yang dapat dilihat yaitu dari pemilihan partikel akhir dari sebuah kata dan juga pemilihan kata ganti orang. Kalimat (a) digambarkan kalimat tersebut diucapkan oleh seorang pria tua. Kalimat (b) digambarkan bahwa kalimat tersebut diucapkan oleh seorang perempuan. Kalimat (c) digambarkan bahwa kalimat tersebut diucapkan oleh seorang laki-laki. Dari ketiga contoh tersebut dapat disimpulkan meskipun ketiga kalimat diucapkan dengan konotasi yang berbeda, tetap tidak akan mengubah arti kalimat tersebut. Dengan adanya pembeda tersebut mempermudah pendengar untuk mengetahui tokoh ataupun karakter seperti apa atau siapa yang mengucapkan kalimat seperti itu tanpa harus melihat bentuk visualnya.

Karya fiksi yang menggunakan *yakuwarigo* salah satunya yaitu *anime*. Saat ini *anime* menjadi salah satu budaya populer Jepang yang telah mendunia. Dewasa ini, *anime* tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai bahan ajar karena memiliki sifat visualisasi yang menarik. *Anime* juga memiliki banyak genre yang membuat banyak kalangan mulai dari anak-anak

hingga dewasa dapat menikmatinya. Salah satu genre *anime* yang banyak disukai oleh semua kalangan yaitu fantasi.

Dari apa yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan *yakuwarigo* dalam *anime* yang bergenre fantasi dan petualangan dengan judul *Ni no Kuni*. *Anime* ini sebenarnya adaptasi dari *game* kolosal dengan judul yang sama tetapi dengan alur cerita yang berbeda dari *game*. Alur cerita dalam *anime* ini tidak berhubungan sama sekali dengan apa yang ada dalam *game*, atau dapat dikatakan cerita dalam *anime* ini orisinal khas dari penulis cerita dalam film. Persamaan dari *game* dan *anime* ini hanya tentang perpindahan dari dunia satu ke dunia yang lainnya yang dilakukan oleh pemeran utama.

Anime ini berdurasi 106 menit, yang tayang perdana pada 23 Agustus 2019 dan diambil alih oleh *Netflix* yang mulai tayang pada 16 Januari 2020. *Ni no Kuni* disutradarai oleh animator terkenal dari Studio Ghibli yaitu Yoshiyuke Mamose. Pengisi suara dari *anime* ini juga merupakan aktor dan aktris terkenal, sebut saja Kento Yamazaki, Mackenyu Arata, Mei Nagano, dan lain-lain.

Peneliti memilih tema *yakuwarigo* untuk diteliti karena seperti yang dijelaskan Kinsui, bahwa masih sangat sedikit penelitian yang membahas tentang *yakuwarigo*. Meneliti *yakuwarigo* sangat menarik karena dapat memudahkan kita untuk mengetahui gambaran karakter seperti apa yang ada dalam sebuah karya fiksi. Alasan peneliti memilih data ini untuk diteliti, karena *anime Ni no Kuni* tergolong film baru dan belum ada peneliti yang melakukan penelitian dengan mengambil contoh data *anime* tersebut. Selain itu, dalam *anime* ini juga banyak ditemukan variasi *yakuwarigo*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Apa jenis dan fungsi *yakuwarigo* yang digunakan dalam *anime Ni no Kuni*?
2. Penyimpangan penggunaan *yakuwarigo* apa yang terdapat dalam *anime Ni no Kuni*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi jenis dan fungsi *yakuwarigo* apa yang digunakan dalam *anime Ni no Kuni*.
2. Untuk menganalisis penyimpangan apa saja yang ada dalam *anime Ni no Kuni*.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian tentunya diharapkan memiliki manfaat yang berguna baik untuk peneliti maupun pembaca. Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca khususnya pembelajar bahasa Jepang. Dimana di dalam penelitian ini pembaca dapat mengetahui bermacam-macam contoh gaya bahasa dari *yakuwarigo* dan fungsi penggunaan *yakuwarigo*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman tentang penggunaan ragam bahasa *yakuwarigo*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berhubungan dengan pembahasan *yakuwarigo* sebenarnya sangat sedikit. Hal ini dikarenakan sulitnya menerjemahkan *yakuwarigo* ke dalam bahasa asing tanpa harus menghilangkan unsur khas karakteristik tokoh yang ada di dalamnya dan juga sedikitnya sumber data yang tersedia. Pada tinjauan pustaka ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan terhadap penelitian tentang *yakuwarigo*.

Afifah (2019), yang berasal dari Universitas Negeri Semarang dan Kanazawa University dengan jurnal yang berjudul *Yakuwarigo dalam pembelajaran online “Anime/Manga no Nihongo”* (オンライン学習における役割語「アニメ/マンガの日本語」). Penelitian ini membahas tentang *Yakuwarigo* dalam penggambaran ekspresi dari sebuah karakter tokoh (*Character Expression*) yang digunakan dalam “*Expression by Scene*” pada sebuah situs web *e-learning* yang bernama “*anime/manga no nihongo*”. Contoh dari *character expression* yaitu *boy* (anak laki-laki), *girl* (anak perempuan), *lady* (wanita dewasa), *samurai*, *scrapper* (peninju), *old man* (Orang tua), *butler* (pelayan), dan lain-lain. Contoh dari *Expression by Scene* yaitu *school*, *love*, *samurai*, *ninja*, dan lain-lain.

Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu karakter yang diperkenalkan dalam *Expression Character* tidak cocok dengan karakter yang muncul di *manga* dalam *Expressions by Scene*. Dari semua karakter yang ada, tidak semuanya ada di dalam *Expression by Scene*. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu

ditemukan ketidaksesuaian ungkapan-ungkapan yang ada di dalam *Character Expression* dan *Expression by Scene*.

Persamaan dari penelitian tersebut dan yang dilakukan oleh penulis yaitu sama-sama membahas tentang *yakuwarigo* pada sebuah karakter suatu tokoh. Perbedaannya yaitu, penelitian tersebut berfokus pada objek *manga* dengan menggunakan media penelitian situs web *e-learning*, sedangkan penulis fokus objek penelitiannya yaitu *anime*.

Maulina (2020), berasal dari Universitas Diponegoro dengan jurnal yang berjudul “ Karakteristik *Yakuwarigo* dalam Tokoh *Anime Gintama*”. Penelitian ini membahas tentang jenis *yakuwarigo* dan fungsi dari setiap ujaran yang ada pada tokoh *gintama*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak catat dan teknik analisis datanya menggunakan analisis baca markah.

Hasil yang di dapat dari penelitian ini yaitu ditemukan 7 jenis *yakuwarigo* yang telah dianalisis dari tuturan 10 tokoh yang ada dalam *anime gintama*. 7 jenis *yakuwarigo* tersebut yaitu *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *osaka ben*. Berdasarkan tujuh jenis *yakuwarigo* tersebut penggunaan fungsi dari *yakuwarigo* banyak ditemukan pada *shuujoshi* dan tuturan.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama meneliti tentang fungsi *yakuwarigo* dan data yang digunakan juga sama, menggunakan *anime*.

Dari penelitian Afifah dan Maulina dengan tema *yakuwarigo*, kedua objek penelitian tersebut menggunakan *manga* dan *anime*. Objek yang akan digunakan

oleh penulis yaitu *anime*. Meskipun ada objek penelitian berbeda, tetapi metode yang digunakan tersebut dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian. Dan juga kedua penelitian tersebut dibutuhkan sebagai tinjauan pustaka bagi penulis.

1.6 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan oleh peneliti yaitu teori *yakuwarigo* itu sendiri. *Yakuwarigo* merupakan salah satu variasi bahasa Jepang yang digunakan dalam sebuah karya fiksi. Kinsui (2003) menjelaskan bahwasannya penggunaan *yakuwarigo* terbentuk karena adanya perbedaan peran dari suatu tokoh karya fiksi sehingga membentuk karakteristik yang khas dari tokoh tersebut. Pembentukan karakteristik dalam *yakuwarigo* dapat dilihat dari pemilihan *shuujoshi* 終助詞 atau partikel akhir kalimat, *kandoshi* 感動詞 atau interjeksi, *dameishi* 代名詞 atau kata ganti orang, dan *bunpou* 文法 atau tata bahasa.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Menurut Whitney (1960, 160) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Peneliti menggunakan metode ini karena lebih efektif untuk mendeskripsikan hasil dari analisis ragam bahasa *yakuwarigo* yang terdapat dalam *anime* “*Ni no Kuni*”.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Sumber dari data penelitian ini adalah melihat dari berbagai segi mulai dari partikel akhir penanda gender, pemilihan kata ganti orang, interjeksi, dan tata bahasa yang digunakan. Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan teknik simak catat dan teknik analisis baca markah. Berikut langkah-langkah dalam mengumpulkan data penelitian:

1. Mentranskripsi
2. Mengumpulkan data dengan cara menonton film lalu mencatat dan menandai hal-hal yang dianggap penting dan diperlukan dengan menyelaraskan antara *subtitle* dan tuturan antar tokoh.
3. Mengelompokkan sesuai dengan jenis *yakuwarigo*.
4. Memilih acak data yang dianggap sejenis

1.7.2 Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan analisis data yang telah terkumpul dan mulai menganalisis data dengan menggunakan teori *yakuwarigo* dari Kinsui. Berikut langkah-langkah dalam menganalisis data:

1. Setelah data yang diperlukan terkumpul, peneliti mulai menganalisis data yang ada dan menghubungkannya dengan fungsi kata tersebut dalam pembentukan *yakuwarigo* untuk mengetahui makna dari kata maupun ujaran yang digunakan oleh tokoh.
2. Menganalisis penggambaran karakter pada tokoh dalam *anime Ni no Kuni*.
3. Menarik kesimpulan dari hasil analisis penggunaan *yakuwarigo* oleh tokoh yang ada dalam *anime Ni no Kuni*.

1.8 Sistematika Penelitian

BAB I Pendahuluan, memberikan gambaran penelitian yang dibahas secara umum. Dalam Bab 1 ini terdiri dari 8 subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II, berisikan landasan teori. Dalam bab ini, penulis menjelaskan tentang pengertian dari teori *yakuwarigo* yang akan digunakan dalam menganalisis data.

BAB III, berisikan analisis dan pembahasan. Dalam bab ini, penulis akan menganalisis, menjelaskan, mendeskripsikan, memaparkan tentang fungsi penggunaan *yakuwarigo* dan menganalisis penyimpangan *yakuwarigo* yang ada dalam *anime Ni no Kuni*.

BAB IV, berisikan 2 sub bab yaitu kesimpulan dan saran. Dalam sub bab pertama yang berisi kesimpulan, dimana penulis menuliskan kesimpulan dari rumusan masalah dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Sub bab selanjutnya berisi saran, penulis akan memberikan saran kepada pembaca atau peneliti lain yang menjadikan skripsi ini sebagai bahan acuan referensi, agar dapat menyempurnakan penelitian yang dilakukan oleh penulis.