

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yakuwarigo merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya (Kinsui, 2014, vi). *Yakuwarigo* juga sering menggunakan gaya bahasa yang bercirikan nuansa emosional yang kuat dan puitis. *Yakuwarigo* berfungsi untuk memberikan karakteristik pada penokohan karakter, sehingga memberikan kesan kepada karakter tersebut supaya mudah dikenali dan dapat membedakannya dengan karakter lain. *Yakuwarigo* berbeda dengan ragam bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan beberapa *yakuwarigo* tidak ada dan tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajar bahasa Jepang banyak diantaranya menonton dari *anime*, manga, novel dan *game*. Ragam bahasa Jepang yang digunakan di dalamnya tentunya berbeda dengan ragam bahasa Jepang yang biasanya dipelajari.

Menurut Chaer dan Agustina (2014, 62) variasi bahasa diakibatkan adanya keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa dalam masyarakat. Salah satunya dari segi penutur yaitu idiolek. Idiolek merupakan variasi bahasa yang bersifat individual, menjadikan masing-masing orang memiliki idioleknnya tersendiri. Idiolek berkaitan tiga hal yaitu, warna suara, pilihan kata, gaya bahasa. Hal yang paling dominan adalah warna suara, oleh karena hal ini menjadi identitas khas oleh penutur tersebut. Hal ini berkaitan dengan *yakuwarigo*, *yakuwarigo* merupakan bahasa yang digunakan untuk mengetahui peran para

tokohnya serta memiliki kegunaan yang sama untuk bersosialisasi dengan tokoh- tokoh di dalam dunia fiksi tersebut dengan hal ini dapat disimpulkan kajian *yakuwarigo* dapat dikategorikan sebagai kajian sosiolinguistik yang mempelajari bahasa dan sosiologi.

Dalam Izzatul Maulina (2020) Ke lima kalimat di bawah ini merupakan contoh dari *yakuwarigo* menurut Kinsui (2003) yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bermakna “**ya, saya tahu**”:

a. Bahasa Profesor

おお、そうじゃ、わしがしっておるんじゃ。
*Oo, souja, **washi** ga shittorunja.*

Oh, begitu yaa...

b. Bahasa Tuan Putri

あら、そうよ、わたくしが知っておりますわ。
*Ara, souyo, **watakushi** ga shiiteorimasuwa.*

Oh, saya mnegetahui apa pun.

c. Bahasa Anak laki-laki

うん、そうだよ、僕がしってるよ。
*Un, soudayo, **boku** ga shitteruyo.*

Hmm, benar, Saya menegtahuinya.

d. Orang Kansai

そやそや、わしが知ってませー。
Soyasoya, washi ga shitemassē

Yaa, saya mengetahuinya

e. **Bahasa Samurai**

うむ、さよう、せっしゃが存じております。
Umu, sayou, sessha ga zonziteorimasu.

Yaa, aku sudah menegtahuinya.

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*. Banyak pembelajar bahasa Jepang pertama kali mengenal bahasa Jepang melalui produk budaya populer Jepang, tetapi belum mengenal konsep bahasa peran dalam bahasa ibunya, termasuk bahasa Indonesia. Tentu saja, hal ini dapat menjadi masalah bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama bagi mereka yang senang menikmati produk budaya populer Jepang tetapi belum mengenal konsep bahasa peran dalam bahasa ibunya.

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.

Game merupakan sebuah bentuk hiburan interaktif yang dimainkan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, konsol *game*, atau gawai. *Game* memiliki berbagai jenis dan genre, mulai dari permainan video yang menampilkan grafis realistis hingga permainan papan yang sederhana. Setiap *game* memiliki tujuan, aturan, dan tantangan yang berbeda. *Game* sering memiliki cerita yang kompleks, dunia yang terbuka untuk dijelajahi, dan karakter yang bisa dikendalikan. Grafik dalam *game* terus berkembang seiring waktu, mulai dari grafik 2D sederhana hingga grafik 3D yang realistis. Suara juga menjadi bagian penting dalam *game*, dengan musik, efek suara, dan dialog yang memberikan nuansa yang mendalam kepada pemain.

Alur cerita *game Arknights* ini diatur dalam suasana *dystopia* masa depan pasca-apokaliptik di atas Planet *Terra*, dihuni oleh penduduk yang memiliki karakteristik *kemonomimi* dari hewan dan makhluk atau ras mitologis. Bencana alam meninggalkan mineral berharga yang disebut *originium*. Mineral ini menyebabkan suatu penyakit progresif yang disebut *oripathy*, tetapi penyakit ini memungkinkan mereka yang terinfeksi dapat menggunakan "Arts" (sihir *originium*). Karena *oripathy* sangat menular dan mematikan, orang yang terinfeksi (disebut *Infected*) dijauhi dan dianiaya. Sebagai respon perlawanan, beberapa dari mereka membentuk gerakan *Reunion*, sekelompok militan yang berperang melawan pemerintahan despotik *Terra*. Pemain berperan sebagai Doktor bertopeng yang *amnesia*. Doktor memimpin tim "*operator*" dari *Rhodes Island*, sebuah organisasi farmasi, medis, dan pertahanan diri. Saat *oripathy* menyebar di masyarakat, *Rhodes Island* berusaha mencari obat sambil mempertahankan diri melawan *Reunion* dan beberapa pemerintahan *Terra*.

Berdasarkan *game Arknights*, memiliki berbagai macam tokoh, setiap tokohnya memiliki latar belakang yang beragam dari segi usia, penampilan atau wujud, ras atau bangsa, perilaku, dan lain sebagainya yang membuat jenis gaya bahasa yang digunakan oleh tokoh pun beragam terutama *yakuwarigo*. Beberapa karakter yang menggunakan gaya bahasa *yakuwarigo* salah satunya yaitu karakter *Pozyomka*. *Pozyomka* dulunya adalah putri seorang bangsawan *Ursus*, dan semua anggota keluarganya mati satu demi satu dalam konspirasi politik yang tercela. Dia adalah satu-satunya yang cukup beruntung untuk berhasil keluar hidup-hidup, dan, sepenuhnya secara kebetulan berhasil kabur ke daerah *Zeruertza*.

Terdapat penelitian terdahulu yang menjadi pedoman penelitian ini yang berjudul "ANALISIS YAKUWARIGO DALAM ANIME GINTAMA" yang ditulis

oleh Izzatul Maulina (2020). Pada penelitian tersebut meneliti mengenai jenis *yakuwarigo* yang terdapat pada tokoh *anime* dalam *anime* Gintama, serta membahas mengenai fungsi dan penggunaan ungkapan dari *yakuwarigo* yang ditemukan tersebut.

Dalam penelitian ini, akan menggunakan karakter game sebagai salah satu objek penelitian yaitu tokoh mantan bangsawan yang bernama *Pozyomka* dalam *game Arknights*. Pada game tersebut masing-masing karakternya memiliki *voice line* tersendiri. Dari *voice line* tersebut peneliti dapat mengetahui gaya bahasa yang digunakan. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Gaya Bahasa Yakuwarigo pada Karakter dalam Game Arknights**”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah sebuah tulisan singkat yang berisi pertanyaan tentang topik diangkat oleh penulis. Rumusan masalah ini memuat pertanyaan yang hendak dijawab oleh penulis melalui karya tulis ilmiahnya. Tanpa adanya rumusan masalah, bisa dipastikan kegiatan penelitian tidak akan membuahkan hasil apapun.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, masalah yang ingin penulis teliti dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis *Yakuwarigo* apa yang digunakan oleh karakter dalam *game Arknights*?
2. Apa saja fungsi karakteristik dalam *Yakuwarigo* tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai jenis, fungsi dan makna *yakuwarigo* dengan sumber data yang diambil dari *game Arknights*. Karena jumlah tokoh dalam *game Arknights* yang banyak mencapai 200 lebih karakter, dan setiap karakternya memiliki 34 *voiceline* atau ungkapan. Maka dari itu penelitian ini diperlukan adanya batasan masalah. Dalam penelitian ini, penulis hanya memilih 4 karakter, kemudian setiap karakter diambil 4 *voiceline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Pengertian tujuan masalah pada penelitian adalah suatu pernyataan yang mengindikasikan arah dari penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitian ini berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam menentukan apa yang ingin dicapai melalui proses penelitian. Tujuan penelitian harus ada hubungannya dengan rumusan masalah dan dinyatakan dengan kalimat deklaratif.

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

1. Untuk mengetahui jenis *yakuwarigo* pada karakter dalam *game Arknights*.
2. Untuk mendeskripsikan karakteristik lingual dan fungsi dalam *Yakuwarigo* dalam *game Arknights*

1.5 Manfaat Penelitian

Suatu narasi yang objektif yang menggambarkan hal-hal yang diperoleh setelah suatu tujuan penelitian telah terpenuhi. Manfaat penelitian dapat bersifat teoritis atau praktis dan berfungsi sebagai kontribusi penelitian yang dilakukan pada bidang keilmuan, budaya, atau masyarakat tertentu. Manfaat penelitian mempertanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan suatu penelitian dan

jawaban dari pertanyaan tersebut yang akan menjadi fokus penelitian. Tanpa adanya manfaat penelitian, tidak ada hasil penelitian yang dapat diperoleh.

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

1) Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan 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 Arknights*.

3) Manfaat Praktis

- a. Bagi pembelajar, dapat dijadikan sebagai acuan pembelajar mengenai *yakuwarigo* sehingga dapat mempermudah pembelajar dalam memahami konsep *yakuwarigo*.
- b. Bagi pengajar, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengajar sebagai referensi pengajaran, khususnya dalam bidang bahasa Jepang dan *yakuwarigo*.
- c. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, penelitian ini menjadi bahan acuan terkait penggunaan *yakuwarigo* di dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam penulisan karya ilmiah. Selain itu untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi referensi dan menambah wawasan seputar *yakuwarigo*.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, secara garis besar dibagi kedalam 5 pembahasan seperti berikut:

BAB I: Pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Landasan Teori. Bab ini memuat teori-teori mengenai yakuwarigo sebagai dasar penulis dalam menganalisis data.

BAB III: Metodologi Penelitian. Bab ini memuat pendekatan penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, kartu data, teknik analisis data, langkah penelitian, dan teknik pemaparan hasil analisis data.

BAB IV: Pembahasan. Bab ini berisi analisa data yang menjelaskan tentang hasil penelitian berikut pembahasannya.

BAB V: Penutup. Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran mengenai hasil penelitian