

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan aspek terpenting dalam berkomunikasi antara satu individu dengan individu lainnya. Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan pendapat, keinginan, dan pemikirannya kepada manusia lainnya.

Menurut Sutedi (2004:4), hal terpenting yang perlu dituangkan melalui bahasa adalah gagasan, ide, pikiran, dan keinginan. Seiring berkembangnya zaman, bahasa sebagai bagian dari kebudayaan bisa berubah dari waktu ke waktu. Bahasa memiliki sifat yang selalu berubah dari waktu ke waktu menurut masyarakat dan kebudayaan dari lingkungan sekitar penuturnya atau bersifat dinamis. Sehingga, ragam bahasa menjadi bervariasi. Menurut Chaer dan Agustina (2010:63) keragaman bahasa terjadi bukan hanya karena adanya pembicara yang heterogen. Tetapi, juga karena kegiatan interaksi sosial yang dilakukan sangat beragam.

Sekarang ini, bahasa asing terutama bahasa Jepang semakin banyak diminati oleh masyarakat terutama anak muda seiring banyaknya akses untuk menonton *anime*, *dorama*, dan munculnya *platform* untuk mengunduh *game* berbahasa Jepang yang bisa diakses di Indonesia. Dengan menonton *anime*, *dorama*, dan mendengarkan serta membaca teks dialog dalam *game*, secara tidak langsung orang yang menonton, mendengarkan, dan membaca sesuatu tentang Jepang menerima semua informasi tersebut. Hal ini, memicu para penggemar *anime*, *dorama*, dan *game* untuk ingin lebih menambah beragam informasi mengenai negara Jepang baik dari segi budaya maupun dari segi bahasanya.

Salah satu ciri dari bahasa Jepang adalah mempunyai banyak sekali ragam bahasa. Menurut Murtati dan Yulia (2019:196), dalam bahasa Jepang terdapat dua jenis dialek yang berbeda berdasarkan perbedaan jenis kelamin para pembicaranya, yaitu ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*). Perbedaan antara *danseigo* dan *joseigo* dapat terlihat dengan jelas dari

cara berbicara seperti ungkapan, pronomina persona, dan partikel yang pria dan wanita gunakan diakhir kalimat pembicaraan.

Danseigo juga digunakan oleh tokoh dalam game *Mahoutsukai no Yakusoku* yang memiliki 21 karakter utama dan seluruhnya adalah pria. Namun hanya ada 10 tokoh saja yang menggunakan *danseigo*. Menurut Ahmad dan Sudjianto (2007:204), dengan adanya gaya bahasa yang membedakan jenis kelamin tersebut, dapat menjadi ciri yang khas dari bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang, terdapat perbedaan antara ragam bahasa pria (*danseigo*) dengan ragam bahasa wanita (*joseigo*) dapat ditandai dari beberapa aspek kebahasaannya, seperti pemakaian partikel akhir (*shuujoshi*), pronomina persona (*ninshou daimeishi*), interjeksi (*kandoushi*). Sudjianto dan Ahmad (2007:205) membedakan *joseigo* dan *danseigo* dengan ditandai oleh aspek kebahasaannya, seperti pemakaian partikel akhir (*shuujoshi*), pronomina persona (*ninshou daimeishi*), interjeksi (*kandoushi*), dan ditandai juga dengan pemakaian ragam bahasa hormat (*keigo*) seperti dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Perbandingan Karakteristik *Joseigo* dan *Danseigo* Menurut Sudjianto dan Ahmad (2007)

No	Aspek	<i>Joseigo</i>	<i>Danseigo</i>
1	Partikel akhir (<i>shuujoshi</i>)	<i>kashira, wa, wayo, wane, no, noyo, none, koto, kotoyo</i>	<i>kai, dai, kane, kana, darooka, zo, ze, yo, za</i>
2	Pronomina persona (<i>ninshou daimeishi</i>)	<i>atashi, atakushi, anata</i>	<i>boku, ore, ware, washi, jibun, kimi, omae, kisama, yatsu, koitsu, soitsu</i>
3	Interjeksi (<i>kandoushi</i>)	<i>maa, araa</i>	<i>yaa, oya, oi, kora, aa</i>

4	Bahasa hormat (<i>keigo</i>)	Banyak menggunakan ragam bahasa hormat (<i>keigo</i>).	Jarang menggunakan ragam bahasa hormat (<i>keigo</i>).
---	--------------------------------	--	--

Sudjianto dan Ahmad juga menyebutkan bahwa, penggunaan ragam bahasa wanita (*joseigo*) digunakan untuk memberikan kesan yang lembut, halus, dan feminim sedangkan ragam bahasa pria (*danseigo*) terdengar lebih tegas, kasar dan tidak beraturan untuk menunjukkan kesan maskulin. Ragam bahasa pria dan wanita umumnya dipakai dalam situasi informal. Pada situasi percakapan yang formal, pria dan wanita cenderung memilih untuk memakai bahasa yang netral, formal, dan sopan, Akibatnya, tidak terdapat perbedaan aspek kebahasaan pada penggunaan bahasa.

Sebagai contoh, terdapat suatu percakapan antara Gilbert (tokoh pria) dan Violet (tokoh wanita) dalam *anime Violet Evergarden* episode 9. Dalam penggalan percakapan tersebut, salah satu dari mereka mengucapkan :

(1) できません！少佐を連れて逃げます！

Dekimasen! Shousa wo tsurete nigemasu!

Tidak bisa/ Mayor/ partikel/ membawa/kabur

Tidak bisa! Aku akan membawa Mayor kabur bersamaku!”

(Violet Evergarden episode 9, 00:36)

Dari contoh penggalan percakapan di atas, kita tidak mampu membedakan apakah ungkapan tersebut diucapkan oleh Gilbert atau Violet karena dalam penggalan percakapan tersebut tidak menunjukkan adanya perbedaan ragam bahasa pria atau ragam bahasa wanita. Kalimat tersebut merupakan kalimat dalam bentuk netral yang dapat diucapkan oleh kaum pria maupun kaum wanita. Kalimat tersebut akan terkesan berbeda jika salah satu dari tokoh tersebut mengucapkan ungkapan di atas dengan variasi bahasa yang digunakan oleh masing-masing

gender, misalnya seperti pada kalimat di atas dimasukkan sebuah kata yang dapat memberikan kesan feminim atau kesan maskulin.

Berikut di bawah ini, merupakan contoh perbedaan dari penggunaan variasi bahasa ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*) dilihat dari segi penggunaan partikel akhir (*shuujoshi*) menurut Sanada (2000 : 19) :

- (1) A: わからないわ
A: *Wakaranai wa*
“A : Saya tidak mengerti.”
- (2) B: わからないよ
B: *Wakaranai yo*
“B : Saya tidak mengerti.”

Baik dari penutur A maupun penutur B, mereka memiliki variasi ragam bahasanya sendiri, namun memiliki arti yang sama. Perbedaan dari kalimat tersebut terdapat pada partikel akhir. Jika dilihat dalam contoh (1), penutur A menggunakan *shuujoshi wa* (わ) yang lebih sering digunakan oleh wanita untuk menunjukkan kesan feminim dan menunjukkan sifat lemah lembut. Sedangkan dalam contoh (2) penutur B menggunakan partikel akhir *yo* (よ) yang biasa digunakan oleh kaum pria untuk menyatakan ketegasan atau pemberitahuan.

Seiring berjalannya waktu, penggunaan bahasa mulai berubah-ubah sesuai dengan masyarakat dan kebudayaan lingkungan sekitar pembicaraannya. Jika masyarakat dan kebudayaannya berubah, maka bahasa pun ikut berubah karena bahasa memiliki sifat yang dinamis. Tak dipungkiri, jika sekarang ada seseorang yang dalam kehidupan sehari-harinya menggunakan ragam bahasa tanpa memandang usia, status sosial, dan jabatan lawan bicaranya.

Dalam kasus yang telah dipaparkan di atas, penggunaan ragam bahasa pria juga terdapat dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku* yang digunakan oleh salah satu tokoh penyihir pria Heathcliff Blanchett sebagai berikut:

- (1) おい、敬語を使え。ファウスト先生は俺たちの先生だぞ。
***Oi**, keigo wo tsukae. Fausuto sensei wa **oretachi** no sensei da zo.*
“**Hei**, pakai bahasa yang sopan. Pak Faust adalah guru **kita**.”

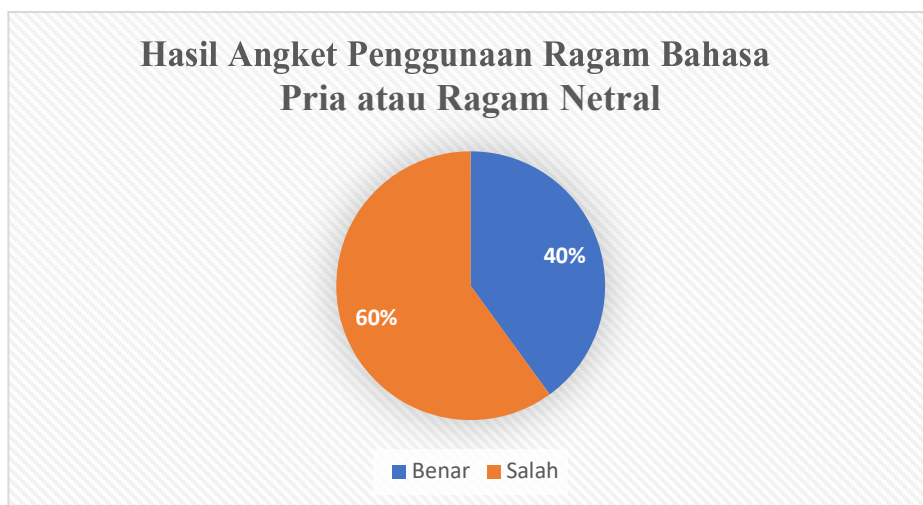
(Mahoyaku episode 8, dialog 104)

Pada contoh penggalan percakapan di atas merupakan situasi Heathcliff marah dan menegur bawahannya agar memakai bahasa yang sopan kepada guru. Dalam contoh penggalan percakapan tersebut, terjadi penggunaan ragam bahasa *danseigo* dari tiga segi aspek kebahasaan yaitu partikel akhir, pronomina persona, dan interjeksi. Partikel akhir *zo* (ぞ) biasa digunakan oleh kaum pria untuk menyatakan perintah atau ancaman. Interjeksi *oi* (おい) digunakan kaum pria untuk memanggil lawan tutur yang sudah akrab atau yang kedudukannya sederajat maupun lebih rendah dari penutur. Pronomina persona pertama *oretachi* (俺たち) merupakan bentuk jamak dari *ore* (俺), digunakan kaum pria pada situasi tidak resmi terhadap orang yang sederajat, teman sebaya yang akrab, atau terhadap bawahan dan jarang dipakai terhadap atasan kecuali saat menunjukkan perasaan marah.

Di samping itu, bukan hanya dari segi situasi kondisi penutur saja yang ditemukan oleh peneliti, dalam cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* ada beberapa faktor-faktor sosial yang mempengaruhi tokoh menggunakan ragam bahasa pria dari segi faktor usia, status sosial, dan jabatan antar penuturnya. Penggunaan variasi bahasa tersebut secara sadar ataupun tidak sadar hidup dan digunakan dalam masyarakat. Holmes (1992:11), menyebutkan bahwa setidaknya ada empat faktor yang mempengaruhi cara seseorang dalam mengekspresikan tuturannya, yaitu (1) partisipan dalam dialog (anak muda, senior-junior), (2) latar dan konteks sosial (tempat dan situasi tuturan berlangsung), misalnya di rumah, di sekolah, dan di kantor, situasi santai atau formal, (3) topik (masalah yang dibicarakan), (4) fungsi (maksud dan tujuan penuturan).

Penulis memiliki dua alasan untuk melakukan penelitian terhadap *danseigo*, yang pertama dikarenakan adanya pembelajar bahasa Jepang yang merasa kebingungan dengan penggunaan ragam bahasa pria (*danseigo*). Kebingungan mahasiswa tingkat IV terhadap *danseigo* disebabkan materi yang diajarkan dalam perkuliahan menggunakan situasi dan ragam bahasa yang formal dan netral yang tidak memandang gender, sedangkan *danseigo* lebih banyak digunakan dalam situasi informal. Terbukti dari hasil angket yang peneliti berikan kepada 10 mahasiswa tingkat IV Pendidikan Bahasa Jepang dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam angket tersebut terdapat delapan soal berupa pilihan ganda dengan dua pilihan jawaban ragam bahasa pria atau netral. Dapat terlihat dari hasil diagram 1.1.

Diagram 1.1 Hasil Angket Penggunaan Ragam Bahasa Pria atau Ragam Netral



Berdasarkan hasil angket tersebut ditemukan bahwa mahasiswa yang salah menebak ragam bahasa dari penutur tersebut sekitar 60% sedangkan yang benar sekitar 40%. Mahasiswa yang salah menebak ragam bahasa ini merasa bingung menjawab penutur yang menuturkan kalimat tersebut adalah pria atau bisa digunakan netral. Pemahaman pembelajaran tentang ragam bahasa berdasarkan gender diperlukan untuk strategi komunikasi kepada lawan tutur agar suasana percakapan tidak terasa canggung.

Alasan yang kedua, penulis mengambil *danseigo* karena ragam bahasa tersebut banyak ditemukan dalam percakapan sehari-hari bahasa Jepang dalam situasi informal, dialog *anime*, bahkan tak jarang pada era modern ini, wanita terutama dari kalangan anak muda juga banyak menggunakan *danseigo*.

Oleh karena kedua alasan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai pemakaian ragam bahasa pria yang dituturkan oleh penutur pria. Penelitian ini menggunakan kajian sosiolinguistik karena pemakaian gaya bahasa yang digunakan oleh pria maupun wanita berkaitan dengan faktor sosial masyarakat. Dengan dilatarbelakangi oleh hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis hendak meneliti “Ragam *Danseigo* dalam *Game Mahoutsukai no Yakusoku*”.

Pemilihan sumber data yaitu cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* ditentukan berdasarkan tiga hal. Pertama adalah kekayaan data. Data yang digunakan adalah kalimat percakapan yang memiliki beraneka ragam bentuk dibandingkan dialog dalam cerita lain di *game* ini. Baik dari segi *shuujoshi*, *ninshou daimeishi* dan *kandoushi*. Pertimbangan yang kedua adalah 10 tokoh pria dalam sumber data yaitu cerita utama memiliki cara bicara dengan tingkatan ragam *danseigo* yang berbeda-beda dalam setiap situasi. Pertimbangan ketiga adalah *game* ini sebagai sumber data dirasa dapat mewakili penggunaan bahasa Jepang pada saat ini.

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Tanzil (2017) berjudul *Analisis Penggunaan Danseigo Oleh Tokoh Utama Dalam Komik Tsukiuta* yang telah membahas penggunaan ragam *danseigo* oleh tokoh pria dengan teori dari Isao Iori. Namun, belum ada penjelasan mengenai faktor yang melatarbelakangi tokoh dalam menggunakan ragam bahasa pria. Berbagai macam kesamaan dengan penelitian di atas akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja ragam bahasa pria (*danseigo*) dari aspek kebahasaan bentuk *shuujoshi* (partikel akhir), *kandoushi* (interjeksi), dan *ninshou daimeishi*

(pronomina persona), dan yang digunakan oleh 10 tokoh pria dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21?

2. Bagaimana faktor-faktor sosial dan situasi yang melatarbelakangi penggunaan ragam bahasa pria oleh 10 karakter penutur yang muncul dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21?

C. Batasan Masalah

1. Ragam bahasa pria (*danseigo*) dari segi aspek kebahasaan bentuk *shuujoshi* (partikel akhir), *kandoushi* (interjeksi), dan *ninshou daimeishi* (pronomina persona), dan yang digunakan oleh 10 tokoh pria dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21.
2. Faktor-faktor sosial dan situasi yang melatarbelakangi penggunaan ragam bahasa pria oleh 10 karakter penutur yang muncul dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tentang ragam bahasa pria (*danseigo*) dari segi aspek kebahasaan bentuk *shuujoshi* (partikel akhir), *kandoushi* (interjeksi), dan *ninshou daimeishi* (pronomina persona), dan yang digunakan oleh 10 tokoh pria dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor sosial dan situasi yang melatarbelakangi penggunaan ragam bahasa pria oleh 10 karakter penutur yang muncul dalam dialog cerita utama *game Mahoutsukai no Yakusoku* episode 8-21.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para seluruh kalangan terutama untuk pengajar dan pembelajar bahasa Jepang mengenai *danseigo* (ragam bahasa pria) dan faktor yang melatarbelakangi penggunaannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Agar penggunaan hasil temuan dapat dipertimbangkan oleh dosen pengampu mata kuliah sebagai contoh data untuk materi perkuliahan. Terutama untuk mata kuliah yang memuat materi mengenai sosiolinguistik. Seperti mata kuliah *Nihongogaku Gairon*.

b. Bagi Pembelajar

Dapat dimanfaatkan oleh pembelajar bahasa Jepang sebagai referensi untuk menambah wawasan dan pemahaman mengenai penggunaan *danseigo* (ragam bahasa pria) kepada lawan bicara. Agar *danseigo* dapat digunakan dalam situasi percakapan yang tepat.

c. Bagi Peneliti

Dapat menjadi referensi tambahan yang dapat digunakan oleh peneliti berikutnya yang berhubungan dengan sosiolinguistik terutama mengenai *danseigo*.

F. Definisi Operasional

1. Analisis

Analisis adalah penyelidikan dalam sebuah peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, analisis merupakan olah data penelitian setelah melalui proses pengumpulan data dan klasifikasi data. Analisis disajikan dengan menggunakan teknik penyajian deskriptif yaitu berupa kata-kata tertulis. Objek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah kata-kata tertulis berupa dialog dari 10 tokoh penutur pria yang mengandung *danseigo* tiga aspek kebahasaan, yaitu *shuujoshi* (partikel akhir), *kandoushi* (interjeksi), dan *ninshou daimeishi* (pronomina persona).

2. Sosiolinguistik

Sosiolinguistik adalah salah satu cabang linguistik yang mempelajari tentang kaitan antara faktor budaya dengan tuturan dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan perspektif sosiolinguistik yang mengaitkan faktor sosial budaya seperti status sosial, usia, gender, situasi, dan lain sebagainya, dengan komponen bahasa (partikel akhir, interjeksi, dan pronomina persona).

Aspek yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hubungan antara faktor sosial budaya (usia, status sosial, situasi, dan lain sebagainya) dengan tuturan 10 tokoh pria dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku* yang mengandung unsur *danseigo* dari tiga aspek kebahasaan seperti *shuujoshi* (partikel akhir), *kandoushi* (interjeksi), dan *ninshou daimeishi* (pronomina persona).

3. Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan bahasan yang terdapat dalam sociolinguistik yang terjadi sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa itu. Variasi bahasa yang diidentifikasi dalam data penelitian ini, merupakan variasi bahasa yang ditemukan dalam sebuah *game Mahoutsukai no Yakusoku*. Variasi bahasa dalam *game* tersebut mencerminkan keragaman bahasa yang ditemukan juga dalam interaksi bahasa masyarakat Jepang di era modern ini.

4. *Danseigo*

Danseigo merupakan ragam bahasa yang digunakan pria. *Danseigo* yang diteliti berupa partikel yang digunakan pada akhir kalimat (*shuujoshi*), interjeksi (*kandoushi*), dan pronomina persona (*ninshou daimeishi*) yang digunakan oleh 10 tokoh penutur pria dalam *game Mahoutsukai no Yakusoku* dengan bentuk yang berbeda-beda.

5. *Game*

Game adalah salah satu media yang berfungsi untuk memberikan hiburan saat mengisi waktu luang. *Game* yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah *game Mahoutsukai no Yakusoku*. Dalam *game* ini terdapat beragam tokoh yang menggunakan *danseigo* dari tiga aspek kebahasaan seperti *shuujoshi* (*partikel akhir*), *kandoushi* (*interjeksi*), dan *ninshou daimeishi* (*pronomina persona*).

6. *Mahoutsukai no Yakusoku*

Game Mahoutsukai no Yakusoku merupakan *joseimuke game*, yaitu *game* yang ditujukan kepada pemain wanita. Ciri khas *game* ini adalah elemen utama tokoh pria yang memiliki visual tampan. Dirilis pada

tanggal 26 November 2019 oleh perusahaan *Coly*. Dalam *game* ini terdapat *story* dengan bentuk *visual novel* terdiri atas cerita utama dengan 26 episode yang saling berkesinambungan, cerita karakter dengan jumlah 10 episode untuk masing-masing karakter, dan cerita khusus yang berbeda-beda dalam setiap *event*.

G. Sistematika Penulisan

Supaya para pembaca mudah untuk memahami isi skripsi ini, maka skripsi ini disusun secara sistematis pada setiap babnya. Antara lain :

BAB I PENDAHULUAN : Pada BAB I berisikan penjabaran tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA : Pada BAB II berisikan tinjauan pustaka dan teori-teori yang dapat membantu dalam penelitian ini, seperti pembahasan tentang sosiolinguistik, variasi bahasa, *game*, *danseigo* dan ciri-ciri bahasa laki-laki dari segi *shuujoshi*, *kandoushi* dan *ninshou daimeishi*.

BAB III METODE PENELITIAN : Pada BAB III berisikan penjabaran tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DATA : Pada BAB IV berisikan tentang hasil pengelolaan data dan deskripsi dari temuan-temuan penelitian yang didapat dari hasil data.

BAB V KESIMPULAN : Pada BAB V berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk memperbaiki penelitian atau mengembangkan penelitian.