

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Disajikan juga batasan masalah agar fokus penelitian lebih terarah.

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial. Alat komunikasi yang digunakan manusia agar dapat bersosialisasi dengan sesamanya adalah bahasa. Menurut Kridalaksana (1983, dan juga dalam Djoko Kentjono 1982): “Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri”. Bahasa memiliki berbagai macam variasi. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan kosakata, intonasi, dan latar belakang antar manusia. Chaer (2004:62) mengatakan bahwa ragam bahasa dapat dibedakan melalui penutur dan penggunaannya. Salah satu ragam bahasa dari segi penutur adalah idiolek. Idiolek merupakan ragam bahasa yang bersifat perorangan sehingga setiap individu memiliki ciri khasnya masing-masing. Ragam idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya (Chaer & Agustina, 2014:62).

Dalam kurun 40 tahun terakhir, jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia meningkat signifikan dari sekitar 127.000 orang menjadi hampir 3,79 juta orang. Salah satu faktor utama yang mendorong pertumbuhan ini adalah meningkatnya ketertarikan global terhadap budaya populer Jepang, seperti *manga*, *anime*, dan *game online* yang semakin mudah diakses melalui perkembangan internet (The Japan Foundation, 2021). Namun, media seperti *game online* masih memiliki stereotip negatif, seperti anggapan bahwa bermain *game* hanya membuang-buang waktu dan tidak produktif. Penggunaan *game online* yang berlebihan berisiko menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti gangguan psikologis, penurunan prestasi akademik, dan melemahnya hubungan sosial (Habibi,

Hariastuti, & Rusijono, 2022). Menariknya, Aulia et al. (2024) menemukan bahwa integrasi *game online* populer, seperti Mobile Legends, PUBG Mobile, League of Legends, dan Minecraft, menyediakan konteks yang kaya akan kosakata baru dari misi, *chat*, dan *voice-over*. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mencari dan mempelajari kata-kata tersebut, sehingga secara nyata memperbaiki penguasaan kosakata bahasa Inggris. Demikian pula, *game online* berbahasa Jepang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, khususnya dalam memperkaya kosakata. Melalui interaksi dengan teks dan *voice-over* dalam bahasa Jepang, pembelajar secara tidak langsung terbiasa dengan penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan intonasi yang digunakan oleh penutur asli.

Dalam karya fiksi seperti *game*, *manga*, dan *anime* banyak ragam bahasa percakapan yang dapat ditemukan pada tokoh-tokoh di dalamnya. Cara bertutur dan ragam bahasa percakapan yang digunakan setiap tokoh berbeda-beda, pilihan kata atau gaya bahasa yang digunakan seringkali mencerminkan kepribadian atau karakteristik masing-masing tokoh. Pada karya fiksi hal ini disebut dengan istilah *yakuwarigo*.

Yakuwari (役割) berarti ‘peran’ dan *go* (語) berarti ‘bahasa’ yang secara harfiah *yakuwarigo* memiliki arti bahasa peran. Menurut Kinsui (2011:34) *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, status sosial, pekerjaan, zaman, penampilan wajah atau fisik, sifat dan sebagainya. Salah satu stereotip yang terdapat dalam bahasa Jepang adalah bahasa orang tua. Contohnya seperti kalimat berikut, 「今日は雨じゃ」 yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Hari ini hujan”. Dari kalimat ini kita dapat langsung mengetahui bahwa orang yang mengatakan kalimat tersebut adalah orang tua. Namun, apakah seluruh orang tua di Jepang menggunakan bahasa orang tua (*roujingo*)? Pada kenyataannya tidak semua orang tua menggunakan *roujingo*. Kinsui (2017, dikutip dalam Christian & Dirgandini, 2025:79) menjelaskan

bahwa pertambahan usia tidak secara langsung membuat seseorang mulai berbicara menggunakan *roujingo*. Ini adalah salah satu stereotip yang membentuk sebuah *yakuwarigo* seperti yang disebutkan oleh Kinsui. Meskipun stereotip biasanya memiliki sifat yang negatif, hal ini dapat membantu menggambarkan atau membedakan sebuah karakter yang dibuat oleh pencipta karya fiksi kepada penonton atau pembacanya secara akurat. Dalam karya fiksi, penggunaan *yakuwarigo* mempunyai peran penting dalam meningkatkan dan mendefinisikan ciri-ciri karakteristik tokoh. Secara umum, *yakuwarigo* berfungsi untuk memberikan ciri khas pada peran dalam cerita seperti *manga*, *anime*, dan *game*, sehingga *yakuwarigo* yang digunakan lebih beragam dibandingkan dengan gaya bahasa pada percakapan sehari-hari.

Menurut Kinsui (2003), kalimat-kalimat di bawah ini merupakan beberapa contoh jenis *yakuwarigo* yang memiliki arti “ya, aku tahu”.

a) Bahasa Orang Tua

そうじゃ、わしが知っておるぞ。

Souja, washi ga shitteoruzo.

b) Bahasa Wanita

そうよ、あたしが知っているわ。

Souyo, atashi ga shitteiruwa.

c) Bahasa Pria

そうだ、俺が知ってるぜ。

Souda, ore ga shitteruze.

d) Bahasa Kansai

そやそや、わしが知ってまっせー。

Soya soya, washi ga shitemasse.

e) Bahasa Samurai

さよう、せっしゃが存じております。

Sayou, sessha ga zonjiteorimasu.

Seperti pada penjelasan sebelumnya, banyak orang yang tertarik belajar bahasa Jepang melalui media dan budaya populer Jepang, seperti *manga*, *anime*, dan *game*. Pelajar bahasa Jepang menggunakan media tersebut untuk memperluas kosakata, melatih keterampilan mendengarkan, mempelajari budaya Jepang, dan memahami nuansa saat percakapan. Namun, bahasa Jepang yang digunakan dalam konteks ini sangat berbeda dengan bahasa Jepang standar (*hyoujungo*) yang biasanya dipelajari. Penelitian ini akan membahas mengenai salah satu jenis *yakuwarigo* dalam *game Genshin Impact*. *Genshin Impact* adalah sebuah *action game role-playing* yang dikembangkan dan dipublikasi oleh HoYoverse. *Game* ini memiliki 7 wilayah, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya. Dalam *game* ini, terdapat banyak karakter yang menunjukkan karakteristik dan latar belakang yang beragam, termasuk jenis kelamin, status sosial, latar belakang keluarga, wilayah, dan lain-lain. Faruzan adalah salah satu karakter pada *game Genshin Impact* yang berasal dari Sumeru serta menggunakan *yakuwarigo roujingo*. Faruzan merupakan seorang profesor di *Sumeru Akademiya* dan anggota *Haravatat Darshan*. *Genshin Impact* cukup populer di kalangan penggemar *game* di seluruh dunia, termasuk Jepang dan Indonesia. *Game Genshin Impact* sudah diunduh sebanyak 100 juta lebih dengan 4,9 juta *review* di Google Play Store.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Christian, M. J. dan Dirgandini, M., 2025 dengan judul “Penggunaan *Roujingo* dalam *Anime* Bahasa Jepang” membahas perbedaan nuansa karakter yang menggunakan *roujingo* dalam *anime* yang dirilis antara tahun 2000 hingga 2022. Penelitian ini mendeskripsikan perbedaan penggunaan *roujingo* di dalam *anime* dan membandingkannya dengan penggunaan *roujingo* dalam kehidupan nyata. Selanjutnya, penelitian dari Rahardjo, H. pada tahun 2021 yang berjudul “*Roujingo Uttered By “Young” Looking Fictional Characters*” membahas mengenai fenomena unik pada karakter *manga* dan *anime* yang memiliki penampilan fisik seperti remaja atau anak dibawah umur, namun menggunakan *yakuwarigo* jenis *roujingo*. Jika dibandingkan dengan dua penelitian

sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar, yaitu penelitian terdahulu menitikberatkan pada *roujingo* yang ada di dalam *anime* dan *manga*, sedangkan penelitian ini berfokus pada *roujingo* yang ada di dalam *game online*. Lalu, penelitian mengenai *yakuwarigo roujingo* masih jarang ditemukan, selain itu *game Genshin Impact* merupakan salah satu game yang cukup populer dan bisa dijadikan pilihan sebagai alat pembelajaran bahasa Jepang. Kemudian, dalam *game* tersebut terdapat *yakuwarigo roujingo* yang digunakan oleh karakter Faruzan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai *yakuwarigo roujingo* yang digunakan oleh Faruzan dalam *game Genshin Impact* dengan judul "Penggunaan *Roujingo* sebagai *Yakuwarigo* dalam *Game Genshin Impact*".

1.2 Rumusan Masalah

Agar penelitian dapat dilakukan dengan sistematis dan terarah, maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pemakaian *roujingo* sebagai *yakuwarigo* dari karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact*?
- 2) Apa padanan *roujingo* sebagai *yakuwarigo* dari karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact* dengan gaya bahasa *hyoujungo*?
- 3) Apa alasan pemakaian *roujingo* sebagai *yakuwarigo* oleh karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact*?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan di atas, agar pembahasan tidak meluas pada masalah yang lain, maka penelitian ini hanya akan menganalisis *roujingo* sebagai *yakuwarigo* yang dipakai dalam "Voice-Over" di "Profile" karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact* versi 5.5.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk meneliti pemakaian *roujingo* sebagai *yakuwarigo* dari karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact*.
- 2) Untuk meneliti padanan *roujingo* sebagai *yakuwarigo* dari karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact* dengan gaya bahasa *hyoujungo*.
- 3) Untuk meneliti alasan pemakaian *roujingo* sebagai *yakuwarigo* oleh karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai *yakuwarigo* khususnya jenis *roujingo* yang terdapat dalam *game Genshin Impact*. Selain itu, penelitian ini dapat berkontribusi bagi perkembangan linguistik bahasa Jepang.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman pembelajar bahasa Jepang tentang *yakuwarigo*, khususnya jenis *roujingo* dan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya.

- b) Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengajar sebagai bahan pembelajaran, terutama pada bidang linguistik dan *yakuwarigo*.

- c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai linguistik serta penggunaan *roujingo* sebagai *yakuwarigo*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian akan dilakukan dengan menjabarkan *yakuwarigo* dalam game *Genshin Impact* serta mencari padanan *roujingo* dengan bahasa Jepang standar (*hyoujungo*). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mencatat kalimat yang memakai *roujingo*, sebagaimana muncul dalam *Voice-Over* bagian *Profile* karakter Faruzan dalam game *Genshin Impact* versi 5.5, kemudian menganalisis serta memadankan *roujingo* dengan *hyoujungo*. Peneliti akan menganalisis latar belakang karakter dalam penggunaan *roujingo* dengan teori *yakuwarigo* yang dipaparkan oleh Kinsui.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memiliki fungsi sebagai panduan untuk menyusun skripsi secara lebih terencana bagi penulis. Sistematika penulisan skripsi terdiri dari tiga bagian awal, isi, dan penutup. Uraian penulisan skripsi disusun sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian, struktur organisasi penulisan penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, membahas mengenai landasan teori yang digunakan oleh penulis, yaitu sosiolinguistik, ragam bahasa, *yakuwarigo*, pembagian kelas kata dalam bahasa Jepang, serta penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, objek penelitian, instrumen dan sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil temuan dari penelitian tentang *yakuwarigo roujingo* yang muncul dalam game *Genshin Impact* pada karakter Faruzan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.