

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan metode penelitian yang digunakan, meliputi objek penelitian, teknik pengumpulan data, serta langkah-langkah analisis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu menjabarkan *yakuwarigo* dalam *game Genshin Impact* serta mencari padanannya dengan bahasa Jepang standar (*hyoujungo*). Penelitian ini menggunakan data kualitatif berupa tuturan karakter yang mencerminkan ciri khas variasi bahasa tertentu. Pendekatan kualitatif dipilih karena analisis difokuskan pada bentuk bahasa, konteks penggunaannya, serta makna sosial yang terkandung dalam tuturan.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah kalimat *roujingo* yang muncul pada “Voice-Over” di “Profile” dari karakter Faruzan dalam *game Genshin Impact* versi 5.5.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak dan catat. Teknik simak diterapkan dengan mengamati tuturan tokoh Faruzan dalam *game Genshin Impact*, yang telah ditetapkan sebagai objek kajian dalam penelitian ini. Peneliti menyimak setiap dialog dalam *game* tersebut untuk mengidentifikasi data berupa bentuk-bentuk *yakuwarigo roujingo* yang digunakan oleh tokoh Faruzan. Setelah proses penyimakan dilakukan, peneliti menerapkan teknik catat dengan mencatat data-data yang

dianggap relevan serta sesuai dengan fokus penelitian, lalu mengklasifikasikannya ke dalam kategori-kategori yang telah ditetapkan.

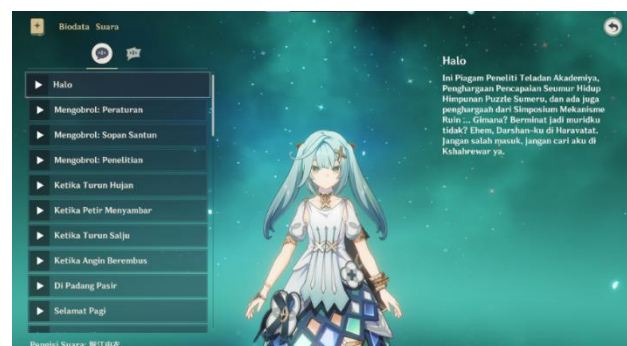
3.4 Teknik Analisis Data

Peneliti akan mengumpulkan *roujingo* yang muncul dalam *game Genshin Impact* versi 5.5 bagian “Voice-Over” pada “Profile” dari karakter Faruzan. Total durasi tuturan yang diucapkan oleh karakter Faruzan adalah 16 menit 45 detik. Berikut adalah gambar yang menunjukkan teks dialog dalam profil karakter pada *game* yang menjadi objek penelitian. Karakter Faruzan sendiri digambarkan berpenampilan muda layaknya remaja, meskipun kisah dalam *game* menjelaskan bahwa usianya telah melampaui seratus tahun. Data ini digunakan untuk menganalisis bentuk *yakuwarigo roujingo* yang dituturkan oleh karakter Faruzan.



Gambar 3.1 Tampilan dialog karakter Faruzan dalam *subtitle* bahasa Jepang

Sumber : *Game Genshin Impact*



Gambar 3.2 Tampilan dialog karakter Faruzan dalam *subtitle* bahasa Indonesia

Sumber : *Game Genshin Impact*

Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, data yang telah dikumpulkan dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk *yakuwarigo*, khususnya *roujingo*, yang terdapat dalam teks dialog karakter Faruzan dalam *game*. Setiap data yang ditemukan kemudian dianalisis bentuk dan maknanya. Untuk memastikan makna dan fungsi dari satuan lingual yang muncul, peneliti melakukan pencocokan dan penelusuran melalui beberapa sumber rujukan. Sumber utama yang digunakan adalah buku *Yakuwarigo Shoujiten* karya Kinsui (2014) yang menjelaskan tentang ciri-ciri dan jenis-jenis *yakuwarigo*. Peneliti juga akan melakukan pengecekan tambahan melalui situs resmi *The Japan Foundation* (anime-manga.jp), terutama untuk melihat contoh penggunaan *yakuwarigo roujingo* dalam media populer Jepang. Kemudian, buku *Sosiolinguistik* karya Chaer dan Agustina (2014) digunakan untuk memahami penggunaan bahasa dalam kaitannya dengan faktor sosial. Lalu, buku *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* karya Sudjianto dan Dahidi, A. (2004) untuk memperkuat pemahaman dan analisis mengenai pengkategorian data satuan lingual dalam kelas kata bahasa Jepang. Setelah makna dari setiap bentuk *roujingo* dipastikan, peneliti memadankannya dengan bentuk *hyoujungo* untuk melihat perbedaannya.