

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam bahasa, ada istilah yang dikenal dengan ragam bahasa. Seperti yang dikemukakan oleh Setiawati, dkk (2017, 14), ragam bahasa dipicu oleh perbedaan sarana, situasi, pemakaian, atau daerah asal penutur yang pada akhirnya menyebabkan perbedaan variasi pemakaian bahasa. Tidak hanya dalam bahasa Indonesia, bahasa Jepang pun memiliki berbagai ragam bahasa. Sudjianto dan Dahidi (2014, 14) menjelaskan bahwa bahasa Jepang memiliki karakteristik sangat beragam berdasarkan faktor-faktor sosial dan kebudayaan yang melatarbelakanginya. Hal tersebut dapat dilihat dari huruf, gramatika, sistem pengucapan, kosa kata, dan ragam bahasa yang digunakan.

Salah satu ragam bahasa Jepang ada dikatakan dialek. Dalam bahasa Jepang, dialek biasa disebut dengan 方言 (*Hougen*). Dalam dialek, ada yang disebut dengan dialek daerah karena penutur berada pada satu tempat, wilayah, atau area tertentu. Di Jepang, ada berbagai macam dialek daerah, diantaranya adalah Kansai-ben, Hokkaido-ben, Tohoku-ben, Okinawa-ben, Osaka-ben dan lain-lain. Kemudian, ada dialek lain yang dituturkan oleh Chaer dan Agustina (2019, 63), yaitu Dialek Sosial atau Sosiolek. Dialek ini merupakan ragam bahasa yang berkenaan dengan status, golongan, dan kelas sosial para penuturnya. Pada sosiolek ini, dialek ini berhubungan langsung dengan pribadi

penuturnya yakni usia, pendidikan, jenis kelamin, pekerjaan, tingkat kebangsawanan, keadaan sosial ekonomi, dan sebagainya.

Ragam bahasa Jepang yang dilihat dari segi usia penuturnya salah satunya adalah *roujingo* (bahasa orang tua). Menurut Kiyouji (dalam Raharjo, 2020, 2), *roujingo* adalah ragam bahasa yang menggunakan kosa kata maupun ungkapan yang secara khas digunakan kaum manula yang menjadi keunikan tersendiri di Jepang. Kebanyakan kosakata ataupun ungkapannya berbau kuno dan sulit dimengerti oleh anak-anak muda. *Roujingo* pun terdapat dalam *yakuwarigo*. Secara leksikal, *yakuwarigo* merupakan bahasa peran yang dipakai oleh karakter anime dan manga. Karakter tersebut digambarkan berkomunikasi dengan menggunakan *yakuwarigo*. Kinsui (2015, 30) mengemukakan bahwa *yakuwarigo* adalah seperangkat karakteristik bahasa lisan seperti kosakata, tata bahasa, dan karakteristik fonetik yang secara psikologis dapat diasosiasikan dengan tipe karakter tertentu (atribut karakter termasuk usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, penampilan dan kepribadian). Tidak hanya di kehidupan sehari-hari, ragam bahasa dialek dalam *roujingo* tersebut dipakai didalam *manga*. Dalam *yakuwarigo*, *roujingo* biasanya digunakan untuk mengindikasikan bahwa pemakainya adalah kalangan lanjut usia ataupun karakter yang berumur panjang seperti dewa atau siluman, terkadang ada juga karakter manga yang berumur panjang dan memiliki fisik seperti anak-anak muda namun menggunakan *roujingo* juga.

Berikut adalah dua contoh *roujingo* yang dipakai oleh karakter dengan fisik muda yang terdapat didalam jurnal Hardianto Raharjo, *Roujingo Uttered By “Young” Fictional Characters*:

- わしの背中を流しに来たんじゃろう？早ようせい。

Washi no senaka o nagashi ni kita njarou? Haya yousei.

Kamu datang untuk membasuh punggungku, kan? Tolong cepat, ya.

(Karakter Kiriha, dari Manga “Tsugumomo” karya Yoshikazu Hamada)

- なんじゃ...ただの小娘ではないか。

Nanija... Tada no komusumede wanai ka.

Apa-apaan ini.. Bukankah dia cuma anak kecil?

(Karakter Jahy, dari Manga “Jahy-sama Wa Kujikenai” karya Konbu Wakame)

Contoh di atas adalah contoh penggunaan *yakuwarigo*, lebih tepatnya ragam bahasa orang tua (*roujingo*) yang merupakan salah satu jenis *yakuwarigo* berdasarkan usia. Kata-kata yang bergaris bawah dalam contoh tersebut menunjukkan adanya penggunaan kata ganti orang pertama yang digunakan adalah kata *washi* yang dalam bahasa Jepang standar menggunakan *watashi*, lalu penggunaan partikel akhir kalimat *-jya* dimana umumnya adalah *-da* atau *desu*, hingga pemilihan kata yang berbeda dari bahasa Jepang yang digunakan secara umum.

Dengan penjelasan diatas, menunjukkan bahwa, pengetahuan mengenai bahasa orang tua (*roujingo*) yang digunakan dalam karya populer Jepang sangat penting dan peneliti ingin meneliti lebih mendalam tentang *roujingo* dalam *manga* ini dengan objek yang berbeda yaitu dalam *manga Chainsawman* karya Fujimoto Tatsuki.

Di zaman ini, budaya Jepang cukup menarik perhatian banyak orang salah satunya adalah *manga*. *Manga* adalah komik gaya Jepang yang populer di berbagai belahan dunia. Jika dilihat dari dua tahun sebelumnya, peminat *manga* meningkat seperti berdasarkan data statistik dari penjelasan *National Publishing Association* dan *Publishing Science Institute* pada *website www.oricon.co.jp*, peneliti menyimpulkan dalam jurnal terbitan bulanan *Shuppan Geppō* bahwa pasar komik Jepang, yang menggabungkan penerbitan cetak dan digital, telah mengalami peningkatan sebesar 10,3% dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2023 ini, *Anime Chainsawman* telah dirilis dan banyak memiliki peminat di Indonesia. Hal tersebut membuat para peminat juga berbondong-bondong untuk membaca *manganya* juga. Dalam *manga* tersebut, ada seorang karakter yang menggunakan ragam bahasa *roujingo*. Apabila *roujingo* dikaitkan kedalam *manga* tersebut, maka asumsi penulis adalah tepat untuk meneliti lebih lanjut tentang *roujingo* dalam *manga Chainsawman*. Peneliti berharap dapat membantu proses pembelajaran terkait ragam bahasa Jepang, terutama ragam bahasa *roujingo* mengingat banyaknya minat teman-teman dan mahasiswa yang menyukai *manga*, namun juga mengalami kesulitan khususnya dalam memahami percakapan yang digunakan oleh

karakter tersebut. Maka peneliti mengangkat judul penelitian “Analisis Ragam Bahasa *Roujingo* dalam *Manga Chainsawman*”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, terdapat rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Apa saja *roujingo* yang terdapat didalam *Manga Chainsawman* karya Fujimoto Tatsuki?
2. Bagaimana penggunaan kosakata *roujingo* dalam *Manga Chainsawman* karya Fujimoto Tatsuki?
3. Apa fungsi *roujingo* dalam *Manga Chainsawman* karya Fujimoto Tatsuki?

Melihat permasalahan di atas, perlu dibatasi masalah dalam penelitian ini. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah hanya sebatas menganalisa kosa kata, penggunaan kosa kata dan fungsi ragam bahasa orang tua (*roujingo*) yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *Manga Chainsawman* berdasarkan sudut pandang 役割語 (*Yakuwarigo*) atau bahasa peran. Data yang digunakan pada penelitian ini hanya diambil dari percakapan tokoh yang terdapat dalam manga tersebut.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui *roujingo* apa saja yang terdapat dalam *manga Chainsawman* karya Fujimoto Tatsuki.

- 2) Menganalisis penggunaan kosakata *roujingo* dalam *manga* Chainsawman karya Fujimoto Tatsuki.
- 3) Menganalisis fungsi *roujingo* dalam *manga* Chainsawman karya Fujimoto Tatsuki.

2. Manfaat penelitian

1) Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmiah untuk pembaca, yaitu terhadap penggunaan ragam bahasa orang tua (*roujingo*) khususnya di bidang pembelajaran bahasa Jepang dan menjadi referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan berbahasa Jepang, serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2) Manfaat Praktis

Selain manfaat praktis yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis, yaitu:

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dengan meningkatkan kemampuan bahasa Jepang, khususnya mengenai penggunaan ragam bahasa orang tua (*roujingo*) dengan metode analisis deskriptif.

2. Bagi Mahasiswa dan Pembaca

Manfaat penelitian praktis bagi mahasiswa adalah dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran terkait penerjemahan bahasa Jepang, khususnya mengenai penggunaan ragam bahasa orang tua (*roujingo*).

3. Bagi Pengajar

Manfaat penelitian praktis bagi pegajar adalah sebagai bahan pembelajaran tentang ragam bahasa orang tua (*roujingo*).

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk mengukur konsep dan variabel penelitian atau istilah yang digunakan dalam dokumen penelitian, serta berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi.

Dalam penelitian ini, definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Dialek adalah ragam bahasa yang digunakan suatu masyarakat dengan jumlah relatif yang berada di wilayah tertentu (Chaer dan Agustina, 2019, 63).
2. *Roujingo* adalah bahasa yang dipakai oleh orang-orang yang berusia lanjut. Harumi Tanaka (dalam Sudjianto 2014, 25).
3. *Manga* adalah Tulisan Manga dalam *kanji* 漫画 dalam *hiragana*, まんが; dalam *katakana* マンガ (baca: *ma-ng-ga*, atau *man-ga*) merupakan sebutan bagi komik (kadang disebut pula *komikku* コミック), dalam bahasa Jepang. Kadang pula kata “*Manga*” tersebut khusus

diperuntukan pada komik buatan Jepang (komik selain produk Jepang tetap disebut komik). *Manga* merupakan suatu hasil karya budaya populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibuat secara terperinci dan disusun dari bab per bab. Bab I Pendahuluan, bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan teori, bab ini memaparkan landasan teori dari hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan objek penelitian. Pada bab ini juga membahas tentang gambaran umum ragam bahasa, dialek, *yakuwarigo* dan *roujingo*. Selain itu, pun membahas mengenai pengertian serta konsep yang menjadi fondasi penelitian *roujingo*. Bab III Metodologi penelitian, yaitu berisi metode-metode yang digunakan peneliti dalam meneliti bahasa orang tua (*roujingo*) pada *Manga Chainsawman*. Bab IV Analisis data, kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti pada bab ini adalah untuk membahas tentang analisis data ragam bahasa orang tua (*roujingo*) yang digunakan dalam dialog *Manga Chainsawman*. Bab V Kesimpulan dan saran, pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil analisis keseluruhan data terhadap objek penelitian dan pembahasan yang terdapat dalam analisis ragam bahasa orang tua (*roujingo*) dalam *Manga Chainsawman* dan saran untuk memperbaiki penelitian yang akan datang.