

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai media yang mencerminkan identitas sosial penuturnya (Alejandro, 2024). Variasi bentuk tuturan dapat berperan sebagai penanda usia, gender, status sosial atau bahkan tingkat kedekatan antara penutur dan lawan tutur. Fenomena ini kerap ditemukan dalam interaksi yang ditampilkan dalam karya fiksi Jepang seperti *anime* dan *manga*. Seperti misalnya, ketika seorang tokoh menggunakan kata “*boku*”, penonton atau pendengar dapat secara langsung mengetahui bahwa karakter tersebut adalah laki-laki. Sebaliknya penggunaan kata “*atashi*” seringkali mengindikasikan bahwa tokoh tersebut adalah perempuan. Dalam kajian linguistik Jepang, hubungan antara pilihan fitur linguistik tertentu dengan karakter yang diperankan dikenal dengan istilah *Yakuwarigo*.

Yakuwarigo didefinisikan sebagai suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang mencakup kosakata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya (Kinsui 2015). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa *yakuwarigo* memiliki peran penting dalam memperkuat karakterisasi antar tokoh sehingga penonton atau pembaca dapat dengan mudah membayangkan karakter yang dimaksud. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahardjo (2021) yang menyatakan bahwa *yakuwarigo* dimanfaatkan untuk membedakan peran antar tokoh melalui variasi bahasa yang

digunakan sehingga memudahkan penonton dalam mengenali peran antar tokoh.

Untuk lebih memahami *yakuwarigo*, simak beberapa contoh tuturan berikut.

- a) ああ、そうじゃ、わしが知っておるんじゃ
Aa, souja, washi ga shitteorunja
- b) あら、そうよ、わたくしが知っておりますわ
Ara, sou yo, watakushi ga shitteorimasuwa
- c) うん、そうだよ、ぼくが知ってるよ
Un, sou dayo, boku ga shitteruyo
- d) なんだ、おら知ってるだ
nda nda, ora shitteruda
- e) うむ、さよう、せっしゃが存じておりまする
Umu, sayou, sessha ga sonjiteorimasuru

Kinsui (2015)

Dalam bahasa Jepang standar (*hyoujungo*) kelima ujaran di atas dapat dipadankan menjadi “*hai sou desu, watashi ga shitteimasu yo*” yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia berarti “ya, saya tahu”. Meskipun memiliki makna yang sama, perbedaan yang terletak pada fitur linguistiknya menunjukkan bahwa ujaran-ujaran tersebut tidak diucapkan oleh karakter yang sama. Sebagai contoh, pada kalimat (a) terdapat penggunaan pronomina persona *washi*, bentuk progresif *teoru* dan akhiran *ja*, yang umumnya diasosiasikan dengan karakter pria tua atau *roujingo* (老人語). Sementara itu, pada contoh (b) penggunaan kata *watakushi* dan partikel akhir kalimat *wa* dalam karya fiksi merepresentasikan karakter perempuan yang berasal dari kalangan bangsawan atau *joseigo* (女性語).

Bagi penutur asli bahasa Jepang yang sejak kecil telah terbiasa menyaksikan berbagai karya fiksi Jepang seperti *anime* dan *manga*, tentunya tidak akan

mengalami kesulitan dalam mengenali karakter yang mengujarkan contoh tuturan di atas (Kinsui 2015). Namun, situasi ini berbeda bagi pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing, karena *yakuwarigo* sangat berbeda dengan bahasa Jepang standar (*hyoujungo*) yang dipelajari dan digunakan dalam percakapan sehari-hari. Pembelajar yang belum memahami konsep *yakuwarigo* secara mendalam seringkali mengalami kesulitan dalam menangkap gambaran mengenai nuansa, identitas, maupun ciri khas karakter yang ditunjukkan melalui tuturan tersebut. Dengan demikian, ketidaksesuaian antara bahasa yang dipelajari di kelas dan bahasa yang digunakan dalam konteks fiksi menjadi salah satu tantangan utama dalam memahami *yakuwarigo* (Kitano, 2018).

Yakuwarigo seringkali dipahami sebagai sarana yang merepresentasikan identitas karakter. Akan tetapi, apabila merujuk kembali pada definisi yang dikemukakan oleh Kinsui (2015), dikatakan bahwa *yakuwarigo* juga dapat memberikan gambaran mengenai status sosial atau bahkan sifat dan kepribadian tokoh. Hal ini menunjukkan adanya kemungkinan dalam menganalisis fungsi *yakuwarigo* dalam cakupan yang lebih luas seperti yang ditunjukkan dalam tuturan berikut.

Arachnabus : 俺様は今まで何千もの魔法使いの魔力を測ってきたクモ。お前が普通の魔法使いと分かれば通してやるとレイン様は言っているクモ

Oresama wa ima made nan zen mo no mahoutsukai no maryoku wo hakattekita kumo. Omae ga futsuu no mahoutsukai to wakareba tooshite yaruto rein-sama wa itteiru kumo

‘Diriku telah menghitung energi sihir dari ribuan penyihir. Kalau kau penyihir biasa, Tuan Rayne akan membenamkanmu’

(S1EPS10/16.12-16.24)

Tuturan di atas memperlihatkan penggunaan *yakuwarigo* melalui bentuk pronomina persona pertama *oresama*. Secara leksikal *oresama* berasal dari kata *ore* yang digunakan oleh karakter laki-laki dengan nuansa maskulin kuat dan bernuansa kasar, sementara itu sufiks kehormatan *-sama* umumnya digunakan untuk merujuk kepada lawan tutur yang dianggap memiliki kedudukan lebih tinggi. Oleh karena itu, penggunaan kata *oresama* dalam ujaran di atas mencerminkan sikap meninggikan diri sendiri yang membangun tokoh sebagai sosok yang angkuh. Contoh tuturan oleh karakter Arachnabus di atas merupakan temuan yang menunjukkan bahwa *yakuwarigo* dalam ujaran karakter tidak hanya berfungsi menunjukkan identitas karakter, tetapi juga dapat berfungsi untuk membangun tokoh Arachnabus sebagai karakter sombong.

Selain fitur *oresama*, tuturan di atas juga menunjukkan penggunaan *kyara-gobi kumo* yang melekat pada akhir ujarannya. *Kyara-gobi* merupakan salah satu bentuk *yakuwarigo* yang belum banyak diteliti. Bentuk ini biasanya muncul pada karakter hewan yang dapat berbicara, oleh karena itu penggunaan *kyara-gobi* dapat ditemukan dalam *anime* yang menampilkan karakter hewan yang dapat berbicara, yang pada umumnya hadir dalam karya fiksi bertema fantasi. Salah satu anime fantasi yang menarik untuk diteliti adalah anime berjudul *Mashle*.

Mashle: Magic and Muscles dapat dijadikan sebagai sumber data *yakuwarigo* karena menghadirkan beragam tokoh dengan karakteristik serta latar belakang yang berbeda-beda, sehingga memungkinkan adanya variasi penggunaan *yakuwarigo* yang khas untuk tiap karakter. Selain itu, tema fantasi yang diusung dalam anime ini mendukung kemunculan karakter hewan yang dapat berbicara, seperti salah satunya adalah karakter Arachnabus. Disisi lain, penelitian mengenai *yakuwarigo*

selama ini cenderung berfokus pada mengidentifikasi bentuk dan jenisnya saja. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat mengkaji *yakuwarigo* lebih dalam terutama mengenai fungsi *yakuwarigo* dalam membangun karakterisasi tokoh dalam anime.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. *Yakuwarigo* dalam karya fiksi Jepang berbeda dengan bahasa Jepang yang digunakan dalam percakapan sehari-hari sehingga sulit dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang
2. Penggunaan *yakuwarigo* dalam tuturan sebagian besar diidentifikasi melalui pronomina persona dan partikel akhir kalimat.
3. Terdapat penggunaan *kyara-gobi* pada karakter menyerupai hewan yang belum banyak diteliti.
4. Penggunaan *yakuwarigo* dalam anime *Mashle* tidak hanya berfungsi untuk menunjukkan identitas karakter tetapi juga berfungsi untuk membangun karakter dengan sifat dan karakteristik tertentu.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, perlu diberikan pembatasan masalah untuk memfokuskan lingkup topik pembahasan. Penelitian ini akan meneliti penggunaan *yakuwarigo* dalam bentuk pronomina persona, partikel akhir kalimat serta satuan lingual atau fitur-fitur linguistik lainnya yang muncul dalam tuturan karakter pada anime *Mashle: Magic and Muscles*. Intonasi, pola kalimat serta karakteristik fonetik dalam ujaran karakter tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas maka ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apa saja jenis dan bentuk *yakuwarigo* yang digunakan dalam anime *Mashle : Magic and Muscles*?
2. Apa saja fungsi *yakuwarigo* dalam anime *Mashle : Magic and Muscles*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan utama dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mendeskripsikan jenis dan bentuk *yakuwarigo* yang digunakan dalam anime *Mashle : Magic and Muscles*
2. Untuk mendeskripsikan fungsi *yakuwarigo* dalam anime *Mashle: Magic and Muscles*

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya dan menambah kajian linguistik Jepang terkait *yakuwarigo* atau bahasa peran serta penggunaannya untuk membangun karakter pada anime.

2. Manfaat Praktis

- 1) Memberikan informasi bagi pembelajar bahasa Jepang tentang kajian *yakuwarigo*
- 2) Menjadi sebuah bahan masukan untuk menambah wawasan bagi peneliti dan mahasiswa bahasa Jepang dalam kaitannya dengan kajian linguistik
- 3) Menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang akan membahas topik *yakuwarigo*.

