

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan bahasa lainnya. Karakteristik tersebut adalah penggunaan ragam bahasa menurut gender. Secara umum ragam bahasa gender dalam bahasa Jepang dibagi menjadi dua jenis yaitu ragam bahasa wanita atau *joseigo* (女性語) dan ragam bahasa pria atau disebut *danseigo* (男性語) (Adnyani, dkk, 2018:15).

Dalam bahasa Jepang pemakaian bahasa antara pria dan wanita memiliki perbedaan yang cukup mencolok. *Danseigo* yang secara khusus dipakai oleh pria merupakan ragam bahasa yang mencerminkan maskulinitas penuturnya sebagai sosok yang tegas. Sedangkan *joseigo* yang secara khusus dipakai oleh wanita merupakan ragam bahasa yang mencerminkan femininitas penuturnya sebagai insan yang ramah, sopan dan penuh keramahan (Sudjianto, 2007).

Pemakaian kedua ragam bahasa *danseigo* dan *joseigo* jarang digunakan pada situasi formal atau resmi. Namun dalam percakapan sehari-hari dan bersifat tidak formal ragam bahasa *danseigo* dan *joseigo* sering digunakan (Sudjianto & Dahidi, 2007:203). Oleh karena itu faktor situasi dan hubungan sosial antar penutur sangat berpengaruh dalam penggunaan ragam bahasa ini.

Perbedaan antara *danseigo* dan *joseigo* dapat dilihat salah satunya dari penggunaan partikel akhir (*shuujoshi*). *Shuujoshi* merupakan sebuah partikel yang terdapat pada akhir kalimat dalam bahasa Jepang. Partikel ini biasanya

sering digunakan dalam bahasa lisan dan digunakan bersama dengan nada atau intonasi tertentu. Fungsi dari *shuujoshi* adalah untuk menambahkan nuansa emosional pembicara kepada lawan bicara mengenai maksud, tujuan dan makna suatu ungkapan (Chino, 1991).

Shuujoshi tertentu biasanya dipakai oleh pria dan adapun *shuujoshi* tertentu yang biasanya dipakai oleh wanita. Ada pula sebagian *shuujoshi* lainnya dipakai oleh keduanya atau bersifat netral. Menurut Kawashima (1999) secara umum partikel akhir yang biasanya khusus digunakan oleh wanita antara lain: *kashira* (かしら), *ne* (ね), *no* (の), *yo* (よ), dan *wa* (わ). Sedangkan partikel akhir yang umumnya digunakan oleh pria antara lain: *kana* (かな), *ze* (ぜ), *zo* (ぞ), dan *na* (な). Kemudian jenis *shuujoshi* yang dapat digunakan oleh pria dan wanita seperti partikel *yo* (よ) dan *ne* (ね), letak perbedaannya adalah pada intonasi atau *onchou* (音調) yang digunakan (Hermansyah dkk, 2020).

Shuujoshi Danseigo dan *joseigo* tidak umum digunakan dalam situasi percakapan formal, maka umumnya ragam bahasa ini dipakai untuk percakapan sehari-hari yang tidak formal, termasuk dalam berbagai media hiburan seperti *anime*, *manga*, film, drama dan acara TV. Ragam bahasa *danseigo* maupun *joseigo* sering digunakan pada media hiburan karena dapat memperjelas peran dan juga watak atau karakter dari tokoh yang terdapat pada media hiburan tersebut (Inui, 2023).

Salah satu media hiburan yaitu *anime* merupakan salah satu media hiburan yang cukup populer. Istilah *anime* adalah bahasa yang umumnya

digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebutkan karya animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Seiring berjalannya waktu *anime* diakui oleh dunia sebagai istilah umum untuk menyebut animasi yang berasal dari Jepang (Ariesta, 2020).

Anime memiliki ciri khas tersendiri pada tampilan visual, jalan cerita, tokoh, dan latar dalam cerita. Karakteristik ini tidak terlepas dari pengaruh budaya Jepang seperti, pakaian, arsitektur, makanan, musik, tradisi dan penggunaan bahasa Jepang itu sendiri. Dikarenakan banyaknya representasi mengenai Jepang pada anime tersebut, membuat orang yang ingin mempelajari bahasa ataupun budaya Jepang menjadikan anime sebagai sumber pembelajaran (Suarjani, 2024). Hal ini diperkuat oleh survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2023) menemukan bahwa sebanyak 60,1% orang tertarik mempelajari bahasa Jepang disebabkan oleh minat atau ketertarikan terhadap *manga*, *anime*, *J-Pop*, *fashion* dan lain-lain.

Salah satu *anime* yang cukup populer akhir-akhir ini adalah *anime* Dandadan (ダンダダン) yang dirilis bulan Oktober tahun 2024. *Anime* ini mendapatkan nilai 8,52 dari penilaian 410.686 orang di situs MyAnimeList. *Anime* ini menceritakan tentang anak SMA bernama Takakura Ken dan Ayase Momo yang mengalami masalah mistis akibat sama-sama ingin membuktikan keberadaan *alien* dan juga hantu. Mereka pergi ke tempat yang dianggap adanya sosok *alien* dan hantu. Pada akhirnya mereka bertemu dengan hantu dan *alien* yang menyebabkan Ayase Momo diculik oleh *alien* dan juga Takura Ken yang dikutuk oleh hantu bernama Nenek Turbo (ターボババア). Setelah kejadian

tersebut mereka bersama-sama berusaha untuk melepas kutukan Nenek Turbo dan juga malawan *alien* yang terus mengincar mereka (MyAnimeList, 2024).

Dalam *anime* Dandadan ditemukan bahwa tokoh Ayase Momo banyak menggunakan ragam bahasa gender terutama dalam penggunaan *shuujoshi danseigo*. berikut ini merupakan contoh penggunaan ragam *shuujoshi danseigo* yang dituturkan oleh Ayase Momo dalam *anime* Dandadan.

Ayase Momo: おいお前ユーフォー見たことねえだろう。

*Oi, omae yuufoo mita koto nee **darou**.*

‘Hey, kamu belum pernah melihat UFO kan?’

Takakura Ken: 退行催眠って知ってます?

Taikou saimin tte shittemasu?

‘Apakah kamu tahu tentang hipnosis regresif?’

Ayase Momo: はぐらかしてんじゃねえぞ。

*Hagurakashi ten janee **zo***

‘Jangan mencoba menghindari pertanyaan!’

(Dandadan Season 1, Episode 1, 7:15-7:21)

Situasi pada dialog percakapan tersebut adalah ketika Ayase Momo mempertanyakan bukti tentang keberadaan *alien* kepada Takakura Ken. Dalam dialog tersebut terdapat penggunaan *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh Ayase Momo yaitu *shuujoshi darou* dan *zo*. Menurut Kawashima (1999), *shuujoshi darou* umumnya digunakan oleh pria untuk mengungkapkan keraguan dan juga meminta suatu konfirmasi mengenai sebuah informasi. Dalam dialog ini Ayase Momo mengungkapkan keraguan dan meminta konfirmasi kepada Takakura Ken mengenai keberadaan *alien* yang diceritakan sebelumnya. Untuk *shuujoshi zo*, menurut Iori dkk (2001:277), umumnya digunakan oleh pria untuk menyatakan kehendak atau perasaan pembicara dan juga memberikan sebuah perintah atau ajakan. Pada dialog tersebut Ayase

Momo memerintahkan dengan tegas Takakura Ken untuk menjawab dan tidak mengalihkan pertanyaan.

Dari dialog tuturan tersebut juga ditemukan fenomena penggunaan *shuujoshi danseigo* yang tidak biasanya digunakan oleh wanita. Umumnya *shuujoshi darou* dan *zo* digunakan oleh pria. Hal ini membuktikan bahwa perkembangan bahasa sampai saat ini telah membuat batasan penggunaan bahasa yang umumnya dipakai pria dan wanita menjadi lebih longgar. Hal ini juga disampaikan oleh Yamanaka (2008) bahwa batasan antara penggunaan bahasa *danseigo* dan *joseigo* mengalami perubahan. Terdapat fenomena peningkatan penggunaan ragam bahasa pria atau *danseigo* oleh wanita. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya hal ini, yaitu wanita merasa menggunakan *shuujoshi danseigo* akan memberikan kesan yang lebih akrab, bersahabat dan juga bersemangat dalam hubungan pertemanan. Wanita juga memilih menggunakan ragam bahasa pria disebabkan bahasa wanita dianggap kurang bisa dalam mengekspresikan emosi yang kuat seperti kemarahan dan kekecewaan.

Walaupun ragam bahasa gender cukup sering ditemukan pada *anime* dan media hiburan lainnya. Ragam bahasa gender terutama *shuujoshi danseigo* maupun *josego* cenderung jarang dipelajari secara mendalam pada pelajaran akademik formal maupun informal. Sehingga ragam bahasa gender masih membingungkan dan sulit dipahami bagi pembelajar bahasa Jepang (Sanjani, dkk, 2019:501).

Berdasarkan temuan tersebut maka akan dianalisis lebih lanjut mengenai penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh Ayase Momo dalam

anime Dandadan. Menganalisis bentuk dan fungsi *shuujoshi* yang digunakan serta faktor yang memengaruhi penggunaan *shuujoshi* tersebut. *Anime* ini dipilih sebagai sumber data penelitian, dikarenakan *anime* Dandadan berlatar pada murid-murid SMA atau anak muda, sehingga sering ditemukan penggunaan ragam bahasa gender baik *danseigo* maupun *joseigo* yang digunakan saat berkomunikasi. Fenomena yang akan diteliti lebih lanjut adalah penggunaan *danseigo* oleh tokoh Ayase Momo, hal ini karena terjadi keunikan atau suatu yang tidak biasa yaitu ragam bahasa *danseigo* yang umumnya dipakai oleh pria digunakan oleh wanita. Aspek penggunaan *danseigo* yang dianalisis berfokus pada penggunaan partikel akhir atau *shuujoshi*, karena dalam *anime* ini tokoh Ayase Momo lebih dominan menggunakan *shuujoshi* untuk mengungkapkan berbagai ekspresi ketika berkomunikasi jika dibandingkan dengan penggunaan pronomina persona (*ninshoo daimeshi*) dan interjeksi (*kandoushi*).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut.

1. Terdapat fenomena peningkatan penggunaan ragam bahasa pria (*danseigo*) di kalangan penutur wanita.
2. Ditemukannya berbagai jenis penggunaan ragam bahasa *danseigo* oleh tokoh wanita bernama Ayase Momo dalam *anime* Dandadan.
3. Terdapat berbagai fungsi dari setiap penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh wanita bernama Ayase Momo dalam *anime* Dandadan.

4. Adanya berbagai faktor yang memengaruhi penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh wanita bernama Ayase Momo dalam *anime Dandadan*.
5. Ragam bahasa gender terutama *shuujoshi danseigo* maupun *josego* cenderung jarang dipelajari secara mendalam pada pelajaran akademik formal maupun informal.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah yang ada maka dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, yaitu berfokus pada menganalisis bentuk penggunaan *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh Ayase Momo pada *anime Dandadan*, serta menganalisis fungsi dan faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa tersebut. Untuk episode *anime Dandadan* yang diteliti dibatasi sampai episode 6 dari 12 episode pada *season* pertama. Hal ini dikarenakan data dari 6 episode sudah cukup banyak dan jenuh, sehingga sudah cukup mewakili penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh Ayase Momo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu.

1. Apa sajakah bentuk *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh Ayase Momo dalam *anime Dandadan season 1*?
2. Bagaimanakah fungsi dari *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh Ayase Momo pada *anime Dandadan season 1*?

3. Faktor apa saja yang memengaruhi penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh Ayase Momo dalam *anime Dandadan season 1*?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan rumusan masalah tersebut, tujuan diadakannya penelitian ini yaitu.

1. Untuk mendeskripsikan bentuk *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh Ayase Momo dalam *anime Dandadan season 1*
2. Untuk menganalisis fungsi *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh Ayase Momo dalam *anime Dandadan season 1*
3. Untuk mendeskripsikan faktor yang memengaruhi penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh Ayase Momo *Dandadan season 1*

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat secara teoretis dan juga praktis. Adapun kedua manfaat dari penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai ragam bahasa menurut gender terutama tentang penggunaan *shuujoshi danseigo*. Sehingga diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam memilih atau menggunakan *shuujoshi* ketika berkomunikasi.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai bentuk penggunaan ragam bahasa gender. Menambah wawasan mengenai fungsi *shuujoshi danseigo* dan faktor yang memengaruhi penggunaan *shuujoshi* tersebut. Mendapatkan informasi mengenai fenomena penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh wanita yang merupakan fenomena berkurangnya jarak atau batasan antara wanita dan pria dalam menggunakan ragam bahasa tersebut.

2. Bagi Pembelajar

Karena banyaknya pembelajar bahasa Jepang yang tertarik mempelajari bahasa melalui media hiburan, maka diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai *shuujoshi danseigo*. Sehingga pembelajar tidak keliru dalam menggunakan ragam bahasa gender yang mereka temukan dalam media hiburan dan dapat mengurangi kesalahan penggunaan ketika digunakan dalam praktiknya di dunia nyata.

3. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi referensi atau inspirasi dalam meneliti tentang ragam bahasa gender terutama dalam media hiburan khususnya *anime*. Diharapkan peneliti lain dapat menambahkan atau mengembangkan penelitian ini lebih

lanjut misalnya dalam penggunaan unsur pronomina persona (*ninshou daimeishi*) dan interjeksi (*kandoushi*) yang ada dalam *anime* Dandadan maupun pada *anime* dan media hiburan lainnya.

