

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembagian peran berdasarkan jenis kelamin merupakan aspek hubungan sosial yang penting, hal tersebut memberikan dampak pada bahasa yaitu dengan memunculkan keragaman bahasa berdasarkan jenis kelamin. Budiman (1992:73) mengatakan bahwa hal ini dapat terjadi karena bahasa memuat istilah-istilah, konsep-konsep, ataupun label-label yang menandai tingkah laku mana yang pantas bagi laki-laki dan mana yang pantas bagi perempuan.

Wanita yang pada dasarnya memiliki figur yang elegan, santun, baik dalam sikap maupun tindakan mempengaruhi penggunaan bahasa yang digunakannya, sehingga bahasa wanita secara khusus digunakan oleh kaum wanita sebagai suatu refleksi feminitas mereka (Putri dan Santoso, 2016:66). Berbeda dengan wanita, bahasa yang digunakan oleh pria merefleksikan maskulinitas mereka. Hal ini dapat diamati apabila seorang pria berbicara baik secara intonasi dan pemilihan bahasanya pun dapat dikatakan lebih tegas, dan terkesan memiliki wibawa dan maskulin.

Dalam bahasa Jepang, Reiichi (1990:1) mengatakan bahwa perbedaan bahasa wanita dan pria sangatlah mencolok. Meski hanya melihat potongan percakapan dari naskah sebuah drama, kita dapat membedakan penutur adalah seorang wanita atau pria berdasarkan pernyataan yang ia pakai. Jordan (1989:250) pun menambahkan bahwa keberadaan gaya bahasa yang secara tegas membedakan jenis kelamin tersebut merupakan karakteristik bahasa Jepang. Tidak sedikit dari kedua ragam bahasa tersebut digunakan dalam siaran-siaran radio atau televisi seperti pada acara drama, film, dan sebagainya. Pada media lain ragam bahasa ini dapat kita lihat juga pada majalah-majalah, novel-novel, buku-buku komik, atau dalam kegiatan surat-menyurat (Putri dan Santoso: 2016:6).

Salah satu aspek kebahasaan yang menjadi penanda bahasa wanita (*joseigo*) maupun bahasa pria (*danseigo*) adalah partikel akhir. Hanya dengan melihat



partikel akhir yang digunakan penutur, maka kita dapat mengetahui bahwa penutur adalah seorang wanita atau pria. Reiichi (1990:26) memberikan contoh partikel akhir yang digunakan oleh wanita seperti *wa*, *wayo*, *wane*, *no*, *noyo*, dan *kotoyo*. Nakamura (2014:15) memberikan contoh partikel akhir yang digunakan oleh pria seperti *ze* dan *zo*. Sebagai gambaran, berikut ini adalah contoh kalimat yang menunjukkan partikel akhir yang menjadi penanda bahasa wanita dan bahasa pria.

1. あの装甲とこの距離じゃ、弾丸は徹らないわね。
Ano soukou to kono kyori ja, dangan wa tooranai wane.
 Dari jarak ini dan dengan lapis baja itu, peluru ku tidak akan bisa menembusnya.

(Daisuke, *World Trigger* vol.2, hal 7)

2. 銀河も今日来てるぞ。
Ginga mo kyou kiteru zo.
 Hari ini Ginga juga datang loh.

(Hiroki, *Setsuna Graffiti* vol.1, hal.133)

Meskipun pada kedua contoh tersebut tidak terdapat pronomina persona (kata ganti orang), hanya dengan melihat partikel akhir yang digunakan maka kita dapat mengetahui bahwa kalimat satu dituturkan oleh seorang wanita, yang ditandakan dengan partikel akhir *wane* dan kalimat dua dituturkan oleh seorang pria yang ditandakan dengan partikel akhir *zo*.

Namun dewasa ini, penggunaan partikel akhir yang umumnya digunakan oleh wanita acap kali digunakan oleh penutur pria maupun sebaliknya, penutur wanita menggunakan partikel akhir yang umumnya digunakan oleh pria. Seperti halnya yang disampaikan oleh Chika (2014:18) bahwa dewasa ini, perbedaan bahasa wanita dan pria menjadi hilang. Partikel akhir seperti *wa*, *dawa*, *kashira* dan lainnya yang umumnya digunakan oleh wanita menjadi tidak digunakan. Sebagai gantinya, banyak kasus dimana wanita menggunakan bahasa pria.

近年、その男女差がなくなってきた傾向にあると言われる。これまで、女性が話すことが一般とされていた[~わ] [~だわ] [~かしら]などの終助詞は使われなくなってきたおり、そのかわりに女性が男ことばを使用するケースが多くなってきたという。

(Chika, 2014:18)

Jika melihat hal ini dari sifat bahasa, Chaer dan Agustine (2010:13) mengatakan bahwa bahasa memiliki sifat yang dinamis sehingga tidak terlepas dari berbagai kemungkinan dimana ia dapat berubah sewaktu-waktu. Meski di dalam bahasa sendiri ada kaidah-kaidah atau hukum yang ditetapkan, tapi kaidah tersebut dapat diabaikan atau pun diubah sesuai dengan situasi sosial maupun perubahan kebudayaan yang terjadi di masyarakat. Dengan kata lain, bahasa dapat beradaptasi atau menyesuaikan dirinya sesuai dengan penutur maupun situasi tutur.

Hal tersebut dapat dicontohkan dengan penggunaan partikel akhir *wa*. Secara umum partikel akhir *wa* merupakan partikel akhir yang terdapat di dalam ragam bahasa wanita. Banyak referensi yang juga memberikan penjelasan bahwa partikel akhir tersebut merupakan partikel akhir yang digunakan oleh wanita. Namun, ketika partikel akhir tersebut digunakan oleh pria maka akan menimbulkan sebuah perbedaan, dimana intonasi dari pengucapan partikel akhir tersebut akan berbeda dengan penutur wanita. Junko (2000:2) menjelaskan bahwa penutur pria akan melafalkan partikel akhir *wa* dengan intonasi turun (↓) dan penutur wanita akan melafalkannya dengan intonasi naik (↑). Hal tersebut terjadi karena pada dasarnya intonasi antara pria dan wanita memang berbeda. Disini bahasa beradaptasi sesuai dengan penuturnya.

Selain itu, penggunaan bahasa sendiri tidak terlepas dari motif-motif tertentu yang dimiliki oleh penuturnya. Rahardi (2005:51) menjelaskan bahwa hal tersebut terjadi karena secara dasar tuturan itu terwujud karena dilatarbelakangi oleh maksud dan tujuan sang penutur. Dengan demikian, penggunaan partikel akhir yang tidak sesuai dengan gender penggunanya dapat terjadi ketika penutur memiliki motif-motif tertentu.

Kasus penggunaan partikel akhir yang tidak sesuai dengan gender penuturnya tidak hanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari, namun juga berdampak pada karya-karya yang diciptakan. Salah satunya terjadi dalam *Story Game A3!*, dimana penutur pria menggunakan partikel akhir penanda gender wanita. Berikut ini adalah contoh dari kasus tersebut :

- 1) 鹿島雄三 : そういうことさな。聞くに耐えねえセリフ聞かされるっつーのは、客にとって苦痛でしかねえ のよ

Kashima Yuuzo : Sou iu koto sa na. Kiku ni taenee serifu kikasareru ttsuu no wa, kyaku ni totte kutsuu de shika nee noyo.

Kashima Yuuzo : Itu benar. Memperdengarkan dialog yang tidak bisa didengar, bagi penonton itu hanyalah sebuah penderitaan.

(A3! Act 1, ep.13)

Pada contoh penggalan percakapan di atas, partikel akhir *noyo* menjadi penanda ragam bahasa wanita. Partikel akhir *noyo* umumnya digunakan oleh penutur wanita untuk menyatakan pendapat atau pemikiran yang diucapkan dengan lemah lembut dan penuh kesopanan (Sudjianto, 2007:74). Sehingga penutur pria tidak seharusnya menggunakan partikel akhir tersebut. Namun seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sifat bahasa yang dinamis membuat penggunaan bahasa akan bersifat situasional dan tergantung dari motif sang penutur menggunakan bahasa tersebut.

Dari penjabaran contoh kasus tersebut, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai penggunaan partikel akhir yang tidak sesuai dengan gender penggunanya. Penulis akan memfokuskan penelitian kepada penutur pria yang menggunakan partikel akhir penanda gender wanita. Penulis akan melihat fenomena tersebut dari sudut pandang pragmatik, dimana penulis tidak akan meneliti penggunaan bahasa secara internal seperti struktur, tata bahasa atau bahkan dari sisi fonologinya, namun secara eksternal dimana penulis akan melihat bentuk

tuturan yang digunakan oleh penutur pria ketika menggunakan partikel akhir penanda gender wanita. Teori yang akan penulis gunakan untuk menganalisis motif penutur pria menggunakan partikel akhir penanda gender wanita adalah teori yang dijabarkan oleh John Searle mengenai tindak tutur ilokusi. Dengan dilatarbelakangi oleh hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Motif Penggunaan Partikel Akhir Penanda Gender Wanita oleh Penutur Pria dalam Story Game A3!*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penutur pria dalam *Story Game A3!* menggunakan partikel akhir penanda gender wanita.
2. Penutur pria dalam *Story Game A3!* tidak secara langsung menyampaikan pemikiran atau tanggapannya terhadap sesuatu, namun secara tersirat menyampaikan hal tersebut dengan menggunakan partikel akhir penanda gender wanita.
3. Penutur pria dalam *Story Game A3!* menggunakan partikel akhir penanda gender wanita dengan motif tertentu.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan kajian permasalahan yang telah dirumuskan diatas, masalah akan difokuskan pada penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*. Dalam penelitian ini, partikel akhir yang akan penulis teliti adalah partikel akhir *wa*, *no*, dan *noyo*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk tuturan yang digunakan penutur pria dalam *Story Game A3!* ketika menggunakan partikel akhir penanda gender wanita?
2. Bagaimanakah motif penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai penggunaan ragam bahasa wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!* bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan bentuk tuturan yang digunakan penutur pria dalam *Story Game A3!* ketika menggunakan partikel akhir penanda gender wanita.
2. Mendeskripsikan motif penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yang dapat diperoleh pembaca baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah agar pembaca menyadari bahwa penggunaan bahasa tidak selalu terikat pada aturan-aturan yang ada, karena bahasa sendiri memiliki sifat yang dinamis. Penggunaan bahasa dapat berubah sesuai dengan penutur, situasi tutur maupun motif penutur menggunakan bahasa tersebut.
2. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai acuan atau bahan referensi bagi penelitian selanjutnya baik dari segi kajian maupun topik pembahasan.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian. Hal tersebut sejalan dengan penjelasan Sugiyono (2017:2) yang mengatakan bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah

untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Djajasudarma (1993:4) pun menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan alat, prosedur dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Dengan tujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai motif penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*”.

Seperti halnya yang disampaikan Sugiyono (2017:9) yang mengatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna disini adalah data yang sebenarnya, data pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang nampak. Kemudian Siswantoro (2005:53) menjelaskan bahwa deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

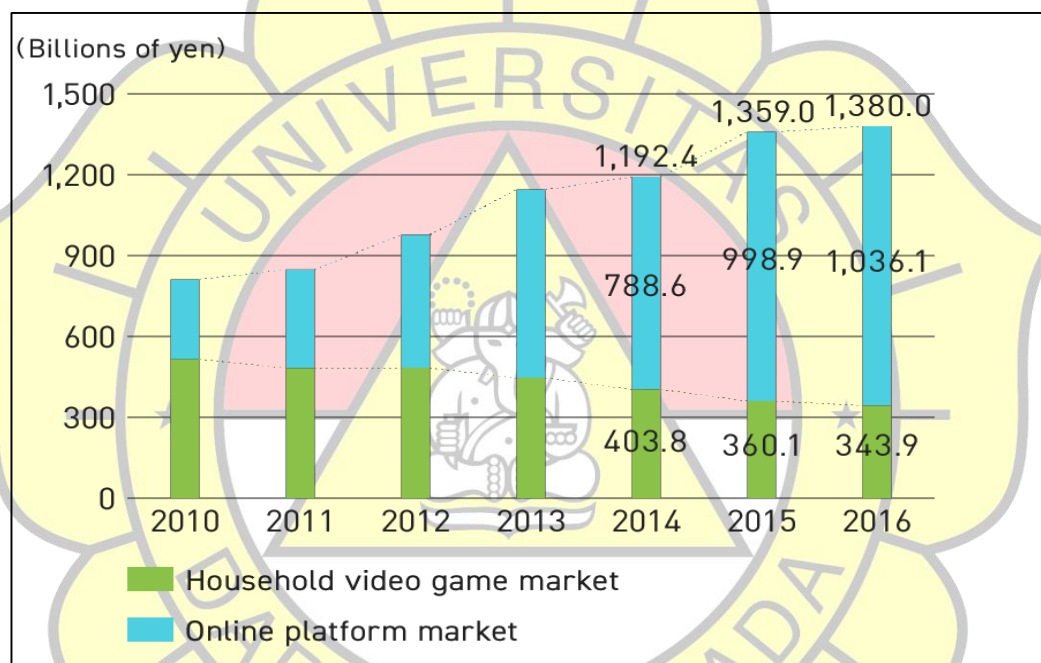
Pendekatan yang dilakukan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan studi pustaka, dimana penulis melakukan kajian berbagai sumber pustaka terkait dengan masalah dan melakukan analisis berdasarkan teori-teori yang ada di dalam berbagai sumber pustaka tersebut.

1.8 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari *Story Game A3!*. Penulis akan meneliti percakapan yang mengandung partikel akhir *wa*, *no* dan *noyo* yang merupakan partikel akhir penanda gender wanita. Penulis memilih *Story Game A3!* berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertimbangan pertama, karena dewasa ini perkembangan industri game di Jepang sedang meningkat. Khususnya pada aplikasi game atau *mobile game*. Seperti yang dilansir dari *fields.biz*, Famitsu Game White Paper 2017 mencatat bahwa pasar *household game* (permainan konsol) turun 4,5% menjadi 343,9 miliar yen (total dari hardware dan software game). Sementara itu, pasar game platform online (aplikasi game untuk smartphone/tablet dan game PC online) meningkat 3,7% menjadi 1.036,1 miliar yen. Hal tersebut menyebabkan, skala pasar game di Jepang mencapai rekor penjualan tertinggi yakni 1.380 miliar yen, meningkat 1,5% dari sebelumnya.

Di dalam pasar game platform online sendiri, skala pasar aplikasi game (aplikasi game untuk smartphone, tablet maupun game yang terdapat pada sosial media) meningkat 4,4% menjadi 969 miliar yen. Jumlah tersebut sekitar 70% dari keseluruhan pendapatan pasar game domestik dan hal tersebut membantu mendorong ekspansi atau perluasan pasar game domestik. Berikut ini adalah grafik mengenai perubahan skala pasar game di Jepang.

Grafik 1.1 Perubahan Skala Pasar Game di Jepang



<https://www.fields.biz>. diunduh 06/05/2019, 12:21 WIB

Pertimbangan kedua penulis memilih A3! sebagai game yang akan diteliti, karena A3! memiliki reputasi yang cukup baik dimana pernah mendapatkan dua penghargaan dalam Google Play Best Of 2017 yaitu pada kategori permainan menarik dan 5 game teratas yang dimainkan. Game ini pun telah di download sebanyak 6 juta kali baik di Google Play maupun App Store. Selain itu, diangkatnya dunia teater sebagai tema utama dari game ini menjadi daya tarik tersendiri karena tidak banyak game yang mengangkat tema tersebut. Tentunya akan menjadi satu tantangan tersendiri bagi penulis untuk meneliti *Story Game* yang mengangkat

bidang tertentu sebagai bahan cerita, karena di dalam dunia teater sendiri tentu ada istilah-istilah tertentu yang dapat menjadi pembelajaran bagi penulis.

Karena beberapa pertimbangan tersebut, penulis merasa game A3! cocok untuk dijadikan sebagai sumber data. Terlebih lagi, A3! memiliki sistem yang ramah untuk orang yang tidak terbiasa bermain game maupun orang yang tidak memiliki hobi bermain game seperti penulis, namun memiliki ketertarikan terhadap penggunaan bahasa yang terdapat pada *Story Game* tersebut. Penulis membatasi penelitian hanya pada *main story* dengan 8 sub judul yakni :

1. The Show Must Go ON! “Pertunjukan Harus Terus Berlanjut!”
2. 克服の SUMMER! *Kokuhaku no SUMMER!* “Pengakuan Musim Panas”
3. バッドボーイポートレート *Baddo booi pootoreito* “Potret Pemuda Yang Nakal”
4. もう一度、ここから *Mou Ichido, Koko kara* “Sekali Lagi, Mulai Dari Sini”
5. めざめる月 *Mezameru Tsuki* “Bulan Yang Terbangun”
6. 続克服の SUMMER! *Zoku Kokuhaku no SUMMER!* “Pengakuan Musim Panas! 2”
7. ボーイフットコラージュ *Booifutto koraaju* “Kolase Masa Kecil”
8. The Greatest Journey “Perjalanan Terbesar”

Penulis memilih *main story* karena sudah mewakili keseluruhan cerita yang ada pada game A3!.

1.9 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan tentang penggunaan ragam bahasa wanita oleh penutur pria akan dijabarkan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisi gambaran secara umum mengenai penelitian ini yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan

masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data, dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI. Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian, gambaran umum mengenai game A3!, serta penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini.

Bab III ANALISIS DATA. Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai motif penggunaan partikel akhir penanda gender wanita oleh penutur pria dalam *Story Game A3!*.

Bab IV SIMPULAN. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

