

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan data dari *The Japan Foundation* (2020) Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia memiliki sejarah yang panjang, bermula dari tahun 1963 di tingkat perguruan tinggi dengan berdirinya jurusan Sastra Jepang di Universitas Padjadjaran. Namun Pendidikan Bahasa Jepang mulai diterapkan di Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 1980-an dan menjadi mata pelajaran yang banyak diminati oleh pelajar. Kini pelajar Bahasa Jepang di Indonesia mulai berkembang karena ketertarikan para pelajar Bahasa Jepang di Indonesia dengan *anime*, *manga*, J-POP dan lain sebagainya. Oleh karena itu dari tahun ke tahun minat pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia terus meningkat dan menduduki peringkat kedua pelajar Bahasa Jepang terbanyak setelah Tiongkok (www.jpf.go.jp). Hal tersebut berdampak pada perkembangan jumlah Lembaga pengajaran dan pengajar Bahasa Jepang atas meningkatnya jumlah pelajar Bahasa Jepang di Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil *Survey The Japan Foundation* tahun 2018 pada tabel berikut.

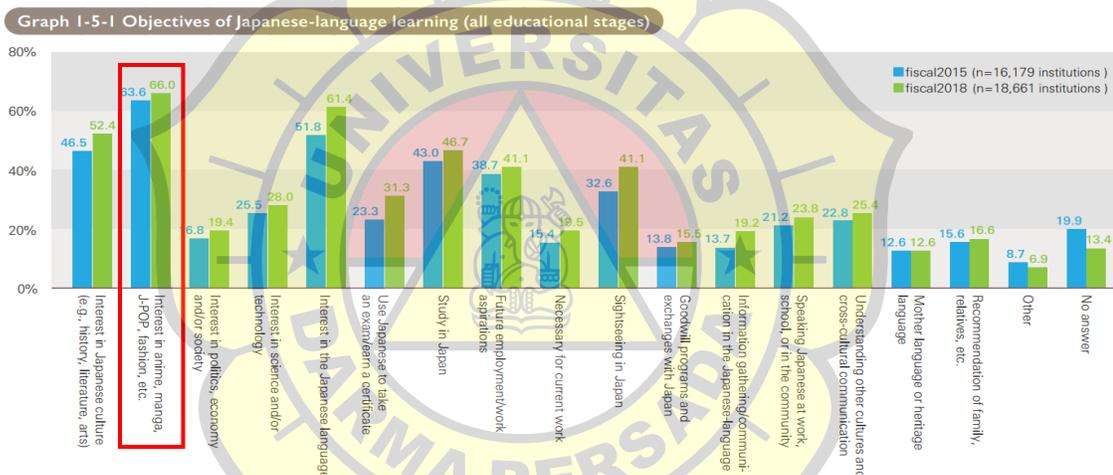
Table 1-2-2 Number of learners/number of institutions/number of teachers in each country and region (Ranked by the number of learners in 2018)

Rank	2015 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	Indonesia	709,479	745,125	▲4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	Republic of Korea	531,511	556,237	▲4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	Australia	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	Thailand	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	Vietnam	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	Taiwan	170,159	220,045	▲22.7	846	851	▲0.6	4,106	3,877	5.9

Tabel 1. Rangkaing berdasarkan jumlah pembelajar pada 2018

(<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas, Indonesia berada di peringkat ke-2 pembelajar Bahasa Jepang terbanyak setelah Tiongkok yaitu sebanyak 709,479 orang, lalu jumlah lembaga dan pengajar meningkat. Sementara di sisi lain, dapat dilihat bahwa persentase jumlah peminat pembelajar Bahasa Jepang mengalami penurunan sebesar 4,8% sedangkan jumlah pengajar mengalami kenaikan sebesar 27,6%. Faktor penyebab menurunnya pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia yaitu rasio 1:122 antara jumlah pengajar dengan pembelajar Bahasa Jepang, jika dilihat tabel 1 diatas menunjukkan bahwa kondisi pembelajar Bahasa Jepang jauh dari kondisi proposional. Dengan demikian hal ini merupakan faktor yang banyak mempengaruhi kualitas proses dan hasil kegiatan pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia (Setiawan dan Artadi, 2018).



Grafik 1. Tujuan Pembelajar Bahasa Jepang pada 2018
(<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/>)

Pada grafik 1 di atas dapat dipahami bahwa penyebab pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia meningkat dikarenakan adanya motivasi yang dipengaruhi oleh konsumsi budaya populer Jepang di antaranya *manga* (komik Jepang), *anime* (animasi Jepang), *dorama* (drama TV Jepang) dan musik populer Jepang seperti J-pop.

Untuk memahami karya fiksi seperti *anime*, *manga* dan novel diperlukan pemahaman mengenai penggunaan dan makna dalam Bahasa Jepang, salah satunya adalah ragam bahasa. Dalam karya fiksi seperti *anime*, *manga* dan novel sering kali ditemukan ragam bahasa percakapan yang digunakan oleh setiap tokohnya, biasanya gaya bahasa atau ragam bahasa yang digunakan tersebut mencerminkan karakteristik dari masing-masing tokoh. Perbedaan ragam bahasa ini menjadikan pembaca maupun penerjemah lebih mudah untuk mengenali karakteristik dari tokohnya. Ragam bahasa yang paling umum ditemui adalah ragam bahasa laki-laki (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*) (Rahardjo, 2016:100). Bahasa Jepang memiliki ciri yang menonjol yaitu adanya ragam bahasa wanita yang sedikit digunakan oleh negara-negara lain di dunia (Sudjianto dalam Rahardjo, 2016:100).

Namun, ragam bahasa dan cara bicara yang digunakan dalam karya fiksi tidak semuanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini istilahnya *yakuwarigo* atau “*role language*”. *Yakuwarigo* menurut Kinsui (2011) adalah ragam bahasa yang berakar dari *stereotype* untuk menggambarkan karakteristik atau ciri khusus pemakainya (usia, gender, profesi, strata sosial, jaman, penampilan, maupun sifat) (Kinsui, 2011:34).

Di dalam *yakuwarigo* atau *role language* seperti yang dituturkan oleh Kinsui (2011) memiliki susunan fitur bahasa lisan yang mencakup kosakata, tata bahasa, karakteristik fonetik dan sebagainya yang berkaitan dengan karakteristik khusus seseorang. Bahasa Jepang bukan hanya kaya akan kata ganti orang pertama (*ichininsho*) serta kata bantu akhiran (*goubi*), namun juga memiliki fleksibilitas tinggi dalam menemukan akhiran-akhiran baru (Sadanobu dalam Hardianto Rahardjo, 2016:100).

Fleksibilitas ini membantu berkembangnya *yakuwarigo* serta lahirnya *yakuwarigo* baru dalam Bahasa Jepang, salah satu contohnya adalah bahasa wanita (*joseigo*). *Joseigo* merupakan variasi Bahasa Jepang yang digunakan oleh perempuan dengan tujuan untuk menunjukkan sisi kefemininan penuturnya, berbeda dengan *danseigo* (bahasa laki-laki) yang menunjukkan sisi kemaskulinannya. Perbedaan dari

kedua *role language* tersebut dapat dilihat jelas dari cara karakter berbicara dan partikel akhir yang digunakan.

Penggunaan *joseigo* dapat dilihat dari beberapa aspek kebiasaan seperti :

- a. Partikel akhir (*shuujoshi*), contoh : かしら、こと、わ。
- b. Pronomina persona (*nishoo daimeishi*), Seperti : あたし／あたくし。
- c. Interjeksi atau kalimat seru (*kandoushi*), seperti : まあ、あら。
- d. Kata kerja (*doushi*) seperti dalam penyebutan kata makan, dalam *danseigo* digunakan kata “*ku’u*”, sedangkan di dalam *joseigo* menggunakan kata yang lebih sopan yaitu “*taberu*”. (Kalamillah, 2018:3)

Berikut adalah beberapa contoh penggunaan *joseigo* :

Contoh 1

けが人はいないのかしら。
Kega hito wa inai no kashira
 Apakah tidak ada orang yang terluka?

(Sudjianto, 2007:76)

Contoh 2

このシチュー美味しいわ。
Kono shichuu oishii wa.
 Sup krim ini enak sekali.

(Nomoto, 1988:1314)

Dalam penelitian kali ini dibahas mengenai ragam bahasa wanita atau *joseigo* melalui dialog dari *manga* yang berjudul *Bad End Night*.

Manga Bad End Night menceritakan Miku seorang aktris pemula yang ditunjuk sebagai pemeran utama di dalam sebuah drama. Keesokan harinya setelah pertunjukkan pertama, Miku terbangun dan menemukan dirinya berada di latar yang sama dengan yang ada di naskah, yaitu sebuah *mansion* dengan 7 penghuni. Demi keluar dari *mansion* dan kembali ke dunia asal, Miku dan penghuni *mansion* harus mencari halaman naskah yang telah dicuri.

bedasarkan tokoh-tokoh dalam *anime* Gintama tersebut. Penelitian ini menjabarkan 7 jenis *yakuwarigo* yang didapatkan dari 10 tokoh yang ada dalam *anime* Gintama. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kalimat tokoh dari sumber data penelitian *anime* Gintama.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Izzatul Maulina dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis ragam bahasa atau *yakuwarigo*. Namun, perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Izzatul Maulina adalah penulis dalam penelitian ini berfokus terhadap ragam bahasa *joseigo* dengan data yang digunakan adalah *manga* “*Bad End Night*” sedangkan skripsi “*Analisis Yakuwarigo Dalam anime Gintama*” berfokus pada 7 jenis *yakuwarigo* pada 10 tokoh Gintama dengan data yang digunakannya adalah *anime*.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang berjudul “*Danseigo dan Joseigo Bahasa Jepang Dalam Komik Jujutsu Kaisen*” oleh Trissa Cahya Putri (2021), mahasiswi Universitas Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk penggunaan *danseigo* dan *joseigo* dalam *manga* “*Jujutsu Kaisen*”. Dari penelitian tersebut menjabarkan percakapan tokoh di dalam *manga* sesuai dengan partikel akhir (*shuuji*), kalimat seru (*kandoushi*) dan kata ganti (*nishou daimeishi*). Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dan data yang digunakan adalah komik “*Jujutsu kaisen*”.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Trissa Cahya Putri dengan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis ragam bahasa menurut gender dan sama-sama menggunakan *manga* untuk sumber datanya, namun perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Trissa Cahya Putri adalah penulis berfokus pada ragam bahasa *joseigo* saja dan menggunakan sumber data *manga* yang berbeda yaitu *manga* “*Bad End Night*”, sedangkan penelitian Trissa Cahya Putri membahas kedua ragam bahasa tersebut (*joseigo dan danseigo*) dan sumber data menggunakan *manga* “*Jujutsu no Kaisen*”.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari apa yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang akan diteliti dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Rasio pembelajar dan pengajar bahasa Jepang mengalami ketidak proposional.
2. Cukup besarnya motivasi pembelajar Indonesia dalam belajar Bahasa Jepang melalui karya fiksi Jepang seperti *Anime, Manga*, dan lain-lain.
3. Adanya ragam penggunaan bahasa pada masing-masing karakter dalam karya fiksi budaya Jepang yang disebut *yakuwarigo*, salah satunya adalah *joseigo*.
4. Adanya beberapa macam makna dan penggunaan *joseigo* dalam *manga "Bad End Night"*.

1.4 Pembatasan Masalah

Yakuwarigo menurut Kinsui (2011) adalah ragam bahasa yang berakar dari *stereotype* untuk menggambarkan karakteristik atau ciri khusus pemakainya (usia, gender, profesi, strata sosial, jaman, penampilan, maupun sifat). Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi pembahasan masalah *yakuwarigo* dan berfokus ke dalam *joseigo* saja serta bentuk penggunaannya, dan menggunakan *manga "Bad End Night" Vol. 1*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang diuraikan oleh penulis diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan *joseigo* yang terdapat di dalam *manga "Bad End Night"* karya Hitoshijuku?
2. Bagaimana makna *joseigo* dalam *manga "Bad End Night"* karya Hitoshijuku?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan masalah yang tercantum dalam perumusan masalah yang telah disebutkan di atas, yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk penggunaan dan makna *joseigo* di dalam *manga "Bad End Night"* karya Hitoshijuku.
2. Untuk mengetahui bagaimana makna *joseigo* di dalam *manga "Bad End Night"* karya Hitoshijuku.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan mengenai ragam bahasa terutama ragam bahasa wanita (*joseigo*).

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti-peneliti lain yang sedang meneliti tentang *yakuwarigo* khususnya *joseigo* sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan bacaan dan menambah bahan kepustakaan di Universitas Darma Persada.

1.8 Landasan Teori

1. Idiolek

Idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan yang bisa saja berbeda dengan orang lain sehingga menjadi ciri khas orang tersebut dalam berbicara. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Variasi idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya. (Chaer dan Agustina, 2010:62).

2. Yakuwarigo

Yakuwarigo (role language) merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosakata, tata bahasa, ungkapan, intonasi dan lain sebagainya yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat, dan sebagainya. (Kinsui, 2011:34).

3. Bahasa Wanita (*Joseigo*)

Bahasa wanita (feminine language) adalah sebuah variasi Bahasa Jepang, yang biasa disebut *joseigo* atau *onna kotoba*, yang secara khusus dipakai oleh kaum wanita sebagai suatu refleksi femininitas mereka. (Sudjianto dan Dahidi, 2004:204)

1.9 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penulis gunakan yaitu metode kepustakaan berjenis kualitatif, yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan objek penelitian. Sumber referensi utama penelitian ini adalah *manga* yang berjudul "*Bad End Night*" karya Hitoshizuku. Kalimat-kalimat yang mengandung ragam bahasa wanita pada *manga "Bad End Night"* kemudian dianalisis berdasarkan contoh-contoh kalimat dan situasi yang dipilih dari *manga* tersebut.

1.10 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada penulisan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I

Pendahuluan, bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II

Landasan teori, dalam bab ini penulis menguraikan teori-teori atau konsep yang akan menjadi pedoman untuk penelitian skripsi ini, yaitu berisi mengenai sosiolinguistik, semantik, *yakuwarigo*, jenis-jenis *yakuwarigo* dan definisi serta ciri-ciri *joseigo*.

Bab III

Analisis *joseigo* dalam *manga Bad End Night* karya Hitoshijuku.

Bab IV

Simpulan, dalam bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari analisis secara keseluruhan.