

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah unsur yang tidak pernah lepas dari kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan bahasa sebagai media komunikasi. Manusia menggunakan bahasa untuk saling bertukar ide, gagasan, dan pemikirannya. Hal itu menyebabkan bahasa menjadi bersifat dinamis dan berkembang mengikuti perkembangan zaman. Bahasa pada bidang keilmuan disebut dengan istilah linguistik.

Linguistik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah ilmu tentang bahasa; telaah bahasa secara ilmiah. Linguistik adalah ilmu yang mempelajari mengenai bahasa. Linguistik memiliki banyak cabang ilmu, mulai dari mikrolinguistik seperti Fonologi dan Morfologi hingga makrolinguistik yang berhubungan dengan cabang ilmu lainnya. Salah satu cabang yang termasuk ke dalam makrolinguistik adalah sosiolinguistik. Sosiolinguistik adalah ilmu interdisipliner yang menghubungkan bidang linguistik dan sosiologi. Sosiolinguistik membahas mengenai penggunaan bahasa dan kaitannya dengan struktur organisasi sosial manusia yang merupakan penutur dari bahasa. Dalam ilmu sosiolinguistik terdapat variasi/ragam bahasa. Variasi bahasa muncul akibat adanya keragaman penutur dari bahasa itu sendiri dan interaksi sosial yang dilakukan oleh penutur. Pada kelas penutur tertentu, penutur akan menggunakan ragam yang sesuai dengannya agar maksud pembicaraan penutur dapat dimengerti. Jenis variasi bahasa dapat dibedakan berdasar beberapa segi dan salah satunya adalah variasi bahasa dari segi penuturnya.

Dalam menuturkan suatu bahasa, setiap individu akan berbeda dengan individu lainnya. Meskipun perbedaan tersebut tidak terlalu besar, namun pasti akan ada variasi dan variasi ini disebut dengan idiolek. Lalu apabila dalam lingkup yang lebih besar yaitu dalam kelompok penutur tertentu, terdapat variasi bahasa dengan jumlah penutur yang relatif yang disebut dialek. Dialek dapat dibedakan berdasarkan wilayah, masa, maupun kelas sosial dari penuturnya. Dialek yang berkenaan dengan sosial penutur disebut dengan dialek sosial atau sosiolek. Sosiolek adalah variasi bahasa yang berkenaan dengan golongan, status, dan kelas sosial penuturnya. Cakupan variasi ini berkaitan dengan semua hal yang berkaitan dengan pribadi penuturnya mulai dari umur, pendidikan, jenis kelamin, dan lain-lain. Salah satu jenis variasi bahasa sosiolek adalah *slang*.

Slang adalah variasi yang bersifat rahasia dan juga khusus. Variasi ini digunakan pada kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar itu. Jenis-jenis *slang* beragam, mulai dari jargon, prokem, cant, argot, dan colloquial. Tak hanya di dalam bahasa Indonesia, bahasa Jepang juga memiliki *slang*. *Slang* di Jepang dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *ryuukou go*, *kuse go*, *senmon yougo*, *gengo seikatsu*, dan *wakamono kotoba* (Yamaguchi dalam Laili, 2012:5). Argot atau dalam bahasa Jepang disebut *senmon yougo* merupakan jenis *slang* yang berhubungan dengan latar belakang pekerjaan.

Gamers adalah salah satu kelompok masyarakat yang saat ini menjadi sebagai salah satu kategori profesi. *Gamer* atau *gemers* merupakan sebutan bagi seseorang yang suka bermain *game*, sedangkan *gamers* adalah sebutan bagi sekelompok *gamer*. Seorang *gamer* yang ahli bermain *game* disebut dengan *gamer profesional*

(*pro-gamer*). Seorang *pro-gamer* pada umumnya mengikuti suatu ajang perlombaan *game* dan menjadikan bermain *game* sebagai profesinya. Selain *pro-gamer*, *streamer* juga merupakan salah satu jenis profesi yang dilakukan oleh *gamer*. Di Jepang, *streamer* dikenal dengan istilah *gēmu jikkyōsha/gēmu sutorīmā*. *Gēmu jikkyōsh* adalah seorang *gamer* yang menggunakan layanan siaran langsung seperti aplikasi *youtube* dan melakukan siaran bermain *game*.

Gamer sebagai suatu kelompok yang ada di masyarakat, memiliki bahasa yang khusus digunakan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. *Slang* yang digunakan oleh sesama *gamer* dapat beragam bentuknya. Sebagai contohnya adalah sebagai berikut.

夏樹 : いや、けっこうラグいこれやっぱ。

Natsuki : *iya, kekko ragui kore yappa.*

Natsuki : tidak, ini kayaknya memang agak **nge-lag**.

([Fall Guys] #1 Seiyuu HN to
Uragiri no Poteto Shōtai, 6:29)

Informasi indeksal :

percakapan terjadi saat Mintosu yang tengah bermain dibabak penyisihan sebagai salah satu pemain yang tersisa. Natsuki yang telah jatuh duluan di babak itu menyemangati Mintosu. Dan saat itu, terjadi *lag* pada *game*-nya.

Pada penggalan percakapan di atas, terdapat istilah **ragui** yang diucapkan oleh Natsuki. **Ragui** berasal dari kata *ragu* (bahasa Inggris: *lag*) yang diberi sufiks *i*. *Ragu/lag* dalam kamus *game* bahasa Jepang memiliki arti pergerakan layar *game* melambat (*game-computer.net*). Kata tersebut merupakan salah satu *slang* yang digunakan oleh kalangan *gamer*. Kata tersebut dilontarkan karena pada saat menyemangati Mintosu sebagai pemain yang tersisa di antara mereka (Natsuki, Limone, Siruko, dan Mintosu), terjadi *lag game* yang mereka mainkan.

Pada peristiwa tutur di atas, Natsuki sebagai penutur dari kata *ragui* merupakan seorang seiyu sekaligus *gamer youtuber*. Sedangkan lawan tutur dari Natsuki yaitu Limone, Siruko, dan Mintosu juga merupakan *gamer youtuber*. Adapun peristiwa tutur itu terjadi dalam sambungan *online* mereka dan pada saat bermain *game Fall Guys*. Dari ciri kata yang dituturkan oleh Natsuki, dapat diketahui bahwa pilihan ragam yang digunakan olehnya adalah ragam informal dan dialek sosial yaitu *slang*.

Hanae Natsuki adalah seorang seiyu sekaligus seorang *youtuber gēmu jikkyōsha*. Pada tahun 2018, Natsuki mulai membuka *channel youtube* pribadinya dengan nama “花江夏樹” (*Hanae Natsuki*) dan terhitung hingga September 2021 telah diikuti oleh lebih dari 2,1 juta pengguna Youtube. Dirinya rutin mengunggah konten setiap dua hari sekali dan konten yang ada pada *channel* miliknya adalah konten bermain *game/jikkyō purei (jikkyō play)*. Pada *channel* miliknya, rata-rata video miliknya telah ditonton mulai dari ratusan ribu hingga jutaan kali. Selain mengunggah video, ia juga melakukan siaran langsung di *youtube*. Selain itu, ia melakukan siaran langsung pada situs lain yang bernama *Mildom* secara rutin setiap minggunya, yang kemudian video siaran langsung itu diunggah ke *channel youtube*-nya dan dibagi menjadi beberapa bagian. Video unggahannya maupun siaran langsungnya cukup sering menjadi *trending*.

Dalam komunikasinya, peneliti menemukan penggunaan *slang gamer* yang dilakukan oleh Natsuki. Penggunaan itu ditemukan pada video-videonya maupun pada siaran langsungnya ketika bermain bersama teman-temannya. Selain oleh Natsuki, teman-teman yang muncul di videonya juga menggunakan *slang gamer* pada saat berkomunikasi. Karena itulah berdasarkan latar belakang tersebut,

peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait “Analisis Penggunaan *Slang Gamer* Pada *Channel Youtube* Hanae Natsuki (Kajian Sociolinguistik)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apa saja bahasa *slang gamer* yang terdapat pada konten *channel youtube* Hanae Natsuki?
2. Bagaimana penggunaan bahasa *slang gamer* yang terdapat pada *channel youtube* Hanae Natsuki ditinjau berdasarkan tinjauan sociolinguistik?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti hanya akan menganalisis penggunaan dari bahasa *slang gamer* dengan menggunakan tinjauan sociolinguistik. Peneliti mengambil data berupa istilah dari Jepang maupun luar Jepang digunakan di antara para *gamer*. Lalu sumber data yang digunakan adalah transkrip dialog konten video yang ada pada *channel youtube* Hanae Natsuki. Adapun video yang akan peneliti gunakan sebagai sumber data adalah 7 video pada *playlist “Poteto Shōtai”* dari part 1 sampai part 7.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bahasa *slang gamer* apa saja yang terdapat pada konten *channel Youtube* Hanae Natsuki.
2. Untuk mengetahui penggunaan bahasa *slang gamer* yang terdapat pada *channel youtube* Hanae Natsuki ditinjau berdasarkan tinjauan sociolinguistik.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, manfaat penelitian ini berguna untuk meningkatkan ilmu di bidang sosiolinguistik dan terjemahan khususnya mengenai makna dan bentuk penggunaan bahasa *slang* di antara *gamer* yang muncul pada *channel youtube* Hanae Natsuki. Selain penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan memperkaya kosakata Bahasa Jepang yang berhubungan dengan *game*.

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai referensi bagi pembelajar untuk mempermudah pemahamannya terhadap bahasa *slang* dan penggunaannya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode simak. Metode simak adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses penyimak atau pengamatan terhadap penggunaan bahasa yang diteliti. Sedangkan teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap.

Peneliti melakukan penyimak dengan cara penyadapan terhadap bahasa yang digunakan oleh penutur yang terdapat di video dalam *channel youtube* Hanae Natsuki. Karena dalam proses pengumpulan data ini peneliti tidak terlibat di dalam percakapan, maka teknik lanjutan yang peneliti gunakan adalah teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Selanjutnya, peneliti mencatat setiap dialog yang terdapat dalam video yang ada pada *channel* Hanae Natsuki dengan menggunakan teknik catat. Kemudian data yang berupa dialog berbahasa Jepang tersebut, peneliti terjemahkan terlebih dahulu ke bahasa Indonesia.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode padan. Setelah melakukan pengumpulan data dengan metode simak, peneliti merangkum data yang merupakan istilah *game* yang merupakan bahasa *slang gamer* yang ada pada *channel youtube* Hanae Natsuki dengan mengambil referensi dari kamus *gamer* bahasa Jepang pada *game-computer.net* di bagian *geemu kanren yougo shuu*.

Setelah terkumpul kosakata yang termasuk ke dalam bahasa *slang gamer*, peneliti menganalisis penggunaan bahasa *slang gamer* ditinjau berdasarkan tinjauan sosiolinguistik. Teori yang peneliti gunakan adalah teori *SPEAKING* oleh Hymes.

1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Penyajian hasil analisis data dilakukan dengan metode informal. Dengan metode informal ini adalah perumusan akan dilakukan dengan menggunakan kata-kata biasa. Kemudian penelitian disajikan secara deskriptif dalam bentuk hasil laporan penelitian, memaparkan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah secara terperinci, sehingga memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab. Bab pertama adalah pendahuluan yang terbagi atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab kedua adalah tinjauan kepustakaan dan landasan teori. Bab ketiga adalah pembahasan dan pemaparan hasil. Lalu bab terakhir adalah penutup yang terbagi atas kesimpulan dan saran.