

**ANALISIS VARIASI BAHASA YANG TERDAPAT DALAM
NOVEL VISUAL *IDOLISH7: 4TH ANNIVERSARY***



SKRIPSI

POPPY PRITAMA SETYAWANSYAH

F081181013

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024



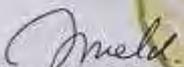
LEMBAR PENGESAHAN

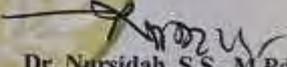
Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 2154/UN4.9.1/KBP/2022 pada tanggal 01 November 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “Analisis Variasi Bahasa yang Terdapat Dalam Novel Visual *Idolish:7 4th Anniversary*” yang disusun oleh (Poppy Pritama Setyawansyah), F081181013 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

Makassar, 26 Januari 2024

Konsultan I

Konsultan II


Dr. Imelda, S.S., M.Pd.
NIP. 197811272005012001


Dr. Nursidah, S.S., M.Pd.
NIP. 197605052009122003

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003



SKRIPSI

ANALISIS VARIASI BAHASA YANG TERDAPAT DALAM NOVEL
VISUAL IDOLISH? 4TH ANNIVERSARY

Disusun dan diajukan oleh:

POPPY PRITAMA SITYAWANSYAH

NOMOR POKOK: F081181013

Telah dipertahankan di Depan Panitia ujian skripsi

Pada Tanggal 07 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II

Dr. Imelda, S.S., M.Pd
NIP. 197811272005012001

Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd
NIP. 197605052009122003

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akim Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Fithyani Auwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003



LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul "ANALISIS VARIASI BAHASA YANG TERDAPAT DALAM NOVEL VISUAL IDOLISH7:4TH ANNIVERSARY" yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanudin.

07 Februari 2024

Panitia Ujian Skripsi:

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Imelda, S.S., M.Pd |
| 2. Sekretaris | : Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd |
| 3. Penguji I | : Firdyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D |
| 4. Penguji II | : Kasmawati, S.S., M.Hum |
| 5. Konsultan I | : Dr. Imelda, S.S., M.Pd |
| 6. Konsultan II | : Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd |

(Imelda)
(Nursidah)
(Firdyani)
(Kasmawati)
(Imelda)
(Nursidah)



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama: Poppy Pritama Setyawansyah

NIM: F081181013

Prodi: Sastra Jepang

Fakultas: Ilmu Budaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Analisis Variasi Bahasa yang Terdapat dalam Novel Visual IDOLISH7:4th Anniversary" adalah hasil Karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila terdapat pernyataan tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Makassar, 07 Februari 2024

POPPI
POPPI PRITAMA SETYAWANSYAH
METERAL TEMPEL
192ANXX478748688



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas ridha-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Analisis Variasi Bahasa yang Terdapat Dalam Novel Visual IDOLiSH7:4th Anniversary.”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah skripsi di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini, namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang telah mendukung dan membantu. Segenap terima kasih saya sampaikan pada:

1. Bapak Prof. Ir. Jamaluddin Jompa, M.Sc. selaku Rektor Universitas Hasanuddin
2. Bapak Prof. Dr. Akin Duli, M.A. selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin
3. Ibu Dr. Imelda, S.S., M.Pd. dan ibu Dr. Nursidah, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak pengalaman kepada penulis.
4. Segenap dosen yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.



Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT, dan akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan penelitian ini.

Makassar, 7 Februari 2024

Penulis



Optimized using
trial version
www.balesio.com

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAK JEPANG.....	xi
ABSTRAK INGGRIS	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Sociolinguistik	6
2.1.2 Variasi Bahasa	7
2.1.3 Faktor Penyebab Munculnya Variasi Bahasa.....	11
2.1.4. Novel.....	11
2.1.5. Novel Visual.....	12
2.1.6. <i>IDOLiSH7</i>	13
Penelitian Relevan	15
Kerangka Pikir.....	18



BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3 Metode Analisis Data.....	22
3.4 Prosedur Penelitian	22
BAB IV PEMBAHASAN.....	23
4.1 Variasi Bahasa yang Terdapat dalam Novel Visual IDOLiSH7 4 th Anniversary	23
1. Variasi Bahasa Ragam Kasual	24
2. Variasi Bahasa Ragam Formal	50
3. Variasi Bahasa Ragam Usaha	66
4.2 Faktor Penyebab Kemunculan Tiap Variasi Bahasa Dalam IDOLiSH7 4 th Anniversary	72
1. Kedekatan Hubungan Antar Tokoh.....	73
2. Pekerjaan.....	73
3. Status Sosial.....	74
4. Latar Belakang Tokoh.....	75
5. Usia Tokoh	77
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
LAMPIRAN 1	81
LAMPIRAN 2	82
DAFTAR PUSTAKA	85



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variasi bahasa dalam novel visual *IDOLISH7:4th Anniversary Kokoro wo Komete* yang berarti *Sepenuh Hati*. Skripsi ini menggunakan metode kajian pustaka dan mengacu pada teori variasi bahasa dari Chaer dan Agustina. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat sekitar tiga macam variasi dan ragam bahasa yang digunakan para tokoh novel visual *IDOLISH7: 4th Anniversary* dalam setiap bagian cerita, dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu. Faktor-faktor tersebut antara lain pekerjaan, status sosial, usia, tingkat kedekatan antar tokoh, serta latar belakang tiap tokoh.

Kata kunci: Variasi Bahasa, Novel Visual, IDOLISH7



要旨

この研究の目的は、ビジュアルノベル「IDOLISH7:4th Anniversary」の各キャラクターの対話の中で発見された言語様式を分析は Chaer さんと Agustinaさんの言語様式理論と文学レビューのテクニックを使用しています。この研究結果は、IDOLISH7 のビジュアルノベルのキャラクターが使用する 3 つの言語様式と日飲酒があることを示しました。彼らの言語様式は職業、年齢差、性格の背景、社会的地位などの特定の用心によって影響を受けます。

キーワード: 言語様式、ビジュアルノベル、IDOLISH7



ABSTRACT

This research aims to analyze the language style found in the dialogue of each character in the visual novel *IDOLISH7:4th Anniversary* with theme *Kokoro wo Komete* which means *wholeheartedly*. This thesis used the literature review with the theory of language style by Chaer and Agustina. This research shows that some of the language style and varieties used by IDOLISH7's characters in each chapter are influenced by certain factors. Such as occupation, age gap, level of characters' intimacy, characters' background, and social status.

Keyword : Language style, Visual Novel, IDOLISH7



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai media komunikasi, bahasa tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Bahasa terdiri dari ragam tulisan dan ragam lisan. Bahasa ragam lisan biasanya digunakan untuk bersosialisasi, sedangkan bahasa ragam tulisan dipakai untuk mengungkapkan perasaan pada pesan tertulis atau karya fiksi maupun nonfiksi. Tiap manusia yang bersosialisasi dalam masyarakat memiliki sifat yang berbeda dan berasal dari daerah yang berbeda pula. Hal ini menimbulkan variasi atau keberagaman dalam bahasa yang digunakan.

Variasi bahasa adalah jenis ragam bahasa yang pemakaiannya disesuaikan dengan fungsi dan situasi tanpa menghasilkan kaidah-kadah pokok dalam bahasa yang bersangkutan (Suwito, 1985:29). Sementara Chaer dan Agustina (2010:62-64) membagi variasi bahasa dalam beberapa aspek, yakni variasi bahasa dari segi penutur antara lain idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek. Variasi bahasa sosiolek ini dibedakan menjadi delapan jenis antara lain akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, argot, jargon, dan ken (*can't*).¹Selain itu terdapat pembagian variasi bahasa berdasarkan pemakaian dan keformalan yang terdiri atas ragam beku / *frozen*, ragam resmi / formal, ragam usaha atau konsultatif, ragam santai atau kasual, dan Ragam kasual atau intim (Martin Joos dalam Chaer dan Agustina,

). Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah disebutkan, variasi bahasa

iasih bahasa yang dibuat-buat seolah memelas atau merengek.



terdiri dari beberapa jenis dan penggunaan tiap jenis menyesuaikan situasi saat ragam bahasa itu digunakan.

Variasi bahasa yang beragam ini cukup sering dijumpai dalam karya fiksi, salah satunya novel. Selain berupa buku, di Jepang juga dikenal salah satu jenis novel elektronik yang disebut novel visual. Novel visual adalah suatu jenis permainan interaksi fiksi yang terdiri dari narasi, dialog, efek suara dan gambar yang disertai dengan pilihan ganda yang akan menentukan akhir dari cerita (Arai, Yosuke. 2013).

Novel visual disebut juga dengan novel game (ノベルゲーム atau *noberu geemu*), yakni sebuah permainan yang cara memainkannya adalah dengan cara membaca teks yang muncul. Kata ノベル (*noberu*) berasal dari bahasa Inggris, *novel*. Disebut demikian karena konten utama dari permainan ini adalah membaca cerita seperti yang terdapat dalam novel. Selain teks, *novel game* juga dilengkapi dengan gambar animasi, musik latar, dan suara karakter (Tanaka, Shiori. 2021).

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap beberapa permainan serupa, pada umumnya novel visual sebagian besar dibangun oleh dialog selain gambar karakter dan latar belakang. Dialog-dialog ini biasanya mengandung banyak variasi bahasa yang digunakan tiap tokoh yang ada dalam cerita. Melalui variasi bahasa yang digunakan, dapat diketahui adanya perbedaan latar-belakang tiap tokoh seperti pekerjaan, tingkat sosial dan pendidikan, suku, serta etnis.

Salah satu permainan video itu adalah *IDOLiSH7*. *IDOLiSH7* merupakan *hythm* dan novel visual buatan Bandai Namco Online yang rilis pada 20 2015. Hingga saat ini terdapat enam bagian cerita utama, tiga cerita AU



(*Alternative Universe*), ratusan cerita *rabbit chat/rabbit TV* dan tujuh cerita spesial novel visual yang sudah dirilis di dalam game. Salah satu cerita spesial tersebut adalah 4th Anniversary : ^{こころ} ^こ心を込めて (*Kokoro wo Komete* atau *Sepenuh Hati*) yang dirilis dalam rangka hari jadi IDOLiSH7 yang keempat di tahun 2019.

4th Anniversary : ^{こころ} ^こ心を込めて (*kokoro wo komete*) bercerita tentang empat grup dari agensi berbeda yakni IDOLiSH7, TRIGGER, Re:vale, dan ZOOL yang mempersiapkan diri untuk pembukaan kembali dan perayaan hari jadi keempat sebuah pusat perbelanjaan, Sora-iro Mall.

Dari data yang ditemukan, variasi bahasa dalam 4th Anniversary : ^{こころ} ^こ心を込めて (*kokoro wo komete*) dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya usia dan pekerjaan tokoh, dan hubungan yang terjadi antartokoh. Chaer dan Agustina (2004:85) menyatakan bahwa variasi bahasa terjadi bukan hanya karena masyarakat yang tidak homogen dan latar belakang berbeda, namun juga karena kegiatan dan interaksi sosial yang sangat beragam.

Contoh ragam dan variasi bahasa dapat dilihat pada dialog berikut.

Tsukumo Ryo : ^{なに} ^い何を言ってるんだ、^{おも} ^だよく思い出して、^{とらお} ^{ねんまえ}虎雄、4年前は
^{こうこうせい} ^{こうこう} ^{なに}高校生だろう？高校で何してた？
Nani wo itterunda, yoku omoidashite, Torao, yo-nenmae wa koukousei darou? Koukou de nani shiteta?
 (Apa yang kau katakan, ayo ingat lagi baik-baik, Torao, empat tahun lalu kamu masih SMA kan? Apa yang kau lakukan di SMA?)
 :ao : ^{せいとかいちょう}生徒会長
Seito kaichou
 ((Jadi) ketua OSIS).



Minami, Haruka, Touma : ^{うそ}嘘? !
Usu?!
(Sungguh?!)

Mido Torao : ^{ほんとう}本当だって
Hontou datte
(Ini sungguhan).

(*IDOLiSH7 4th Anniversary: 心を込めて chapter 1: アイデアと仕事*).

Konteks: Dialog di atas terjadi saat anggota grup idola ZOOL sedang berkumpul bersama manager mereka, Tsukumo Ryo dalam sebuah ruangan di kantor agensi untuk membahas apa yang harus mereka lakukan pada acara hari jadi keempat Sora-Iro Mall.

Pada beberapa kutipan dialog di atas, variasi bahasa ragam kasual tampak

pada jawaban dan respon-respon yang singkat (^{せいとかいちょう}生徒会長 (*seitou kaichou* atau

ketua OSIS), ^{うそ}嘘?! (*usu?!* yang berarti *sungguh?!*), dan ^{ほんとう}本当だって (*hontou datte* atau *Ini sungguhan*) namun maksudnya dapat langsung dipahami. Penggunaan ragam bahasa kasual ini dipengaruhi oleh kedekatan hubungan pertemanan dan jarak usia antar tokoh.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, penulis menemukan bahwa cerita spesial hari jadi keempat *IDOLiSH7* cukup menarik untuk diteliti lebih dalam. Oleh karena itu penulis akan meneliti dengan topik *Analisis Variasi Bahasa yang Terdapat dalam Special Story IDOLISH : 4th Anniversary*.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya perbedaan diksi atau pemilihan kosakata yang digunakan oleh tokoh berusia tua dan tokoh berusia muda.



2. Banyaknya pemendekan kosakata atau kalimat dalam percakapan antara teman sepekerjaan/sesama rekan kerja.
3. Tingkat kedekatan hubungan antar tokoh dalam cerita memicu banyaknya penggunaan ragam kasual.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana variasi bahasa yang terdapat pada novel visual *IDOLiSH7 Special Story 4th Anniversary* : ^{こころ} ^こ心を込めて (*kokoro wo komete*).
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi variasi bahasa dalam novel visual *IDOLiSH7 Special Story 4th Anniversary* : ^{こころ} ^こ心を込めて (*kokoro wo komete*).

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan variasi bahasa apa saja yang terdapat dalam cerita novel visual *IDOLiSH7 Special Story 4th Anniversary* : ^{こころ} ^こ心を込めて (*kokoro wo komete*).
2. Mencari faktor yang mempengaruhi variasi bahasa tersebut.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.



Tambahan pengetahuan bagi pembelajar bahasa Jepang baik di kalangan mahasiswa maupun umum dan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sociolinguistik

Sociolinguistik adalah gabungan antara dua disiplin ilmu yakni sosiologi dan linguistik. Sosiologi merupakan kajian objektif mengenai manusia dalam masyarakat, lembaga-lembaga, dan proses sosial dalam masyarakat. Sedangkan linguistik adalah bidang ilmu yang mempelajari bahasa sebagai objek kajiannya (Chaer, 2004:2).

Wijana (2006:7) menyatakan bahwa sociolinguistik merupakan cabang linguistik yang menempatkan kedudukan bahasa dalam hubungannya dengan pemakai bahasa dalam masyarakat. Pendapat ini berpegang pada kenyataan manusia dalam kehidupan masyarakat bukan lagi hanya sebatas individu melainkan makhluk sosial.

Holmes (1995) mengemukakan bahwa *sociolinguistic study the relationship between language and society* (sociolinguistik mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat).

Menurut Blakeley dan Whittemore (2021) sociolinguistik adalah bidang studi dalam lingkup linguistik yang mempelajari bagaimana penggunaan bahasa masyarakat. Sociolinguistik mempelajari bagaimana faktor sosial mempengaruhi penggunaan bahasa oleh seseorang dan bagaimana penggunaan bahasa dipengaruhi posisi seseorang dalam masyarakat tersebut.



Sementara itu menurut Wardaugh (2006: 13), sosiolinguistik berkaitan dengan penyelidikan hubungan antara bahasa dan masyarakat yang bertujuan untuk lebih memahami struktur bahasa dan bagaimana penggunaan bahasa dalam komunikasi.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik merupakan ilmu yang mempelajari penggunaan bahasa dalam masyarakat.

2.1.2 Variasi Bahasa

Variasi bahasa menurut Suwito (1985: 89) adalah jenis ragam bahasa yang penggunaannya disesuaikan dengan situasi tanpa menghasilkan kaidah-kaidah pokok dalam bahasa yang bersangkutan. Sementara Aslinda dalam Harlin (2018) mengemukakan bahwa variasi bahasa adalah bentuk-bentuk bagian atau varian dalam bahasa yang masing-masing memiliki pola yang menyerupai pola umum bahasa induk yang disebabkan oleh banyaknya bahasa yang digunakan oleh masyarakat dalam berinteraksi.

Chaer dan Agustina (2010:62-64) membagi variasi bahasa dalam beberapa aspek, yakni variasi bahasa dari segi penutur antara lain idiolek, dialek, kronolek, dan sosiolek. Variasi bahasa sosiolek ini dibedakan menjadi delapan jenis antara lain akrolek, basilek, vulgar, slang, kolokial, intim/akrab, argot, jargon, dan ken (*can't*).

Selain itu terdapat pembagian variasi bahasa berdasarkan pemakaian dan an yang terdiri atas ragam beku / *frozen*, ragam resmi / formal, ragam u konsultatif, ragam santai atau kasual, dan Ragam kasual atau intim



(Martin Joos dalam Chaer dan Agustina, 2010: 70). Adapun jenis-jenis variasi bahasa dari segi penutur antara lain:

a. Idiolek

Idiolek merupakan variasi bahasa yang bersifat individual. Dapat dikenali hanya dengan mendengar suara orang yang bersangkutan.

b. Sosiolek

Jenis variasi bahasa sosiolek antara lain:

a). Akrolek

Variasi bahasa akrolek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh orang-orang dengan kedudukan tinggi kepada orang lain yang kedudukannya lebih rendah. Contohnya anggota kerajaan.

b). Basilek

Basilek adalah variasi bahasa yang dianggap kurang bergengsi dan biasa digunakan oleh orang-orang dari kalangan menengah ke bawah. Misalnya seperti para peternak, koboi, dan lain-lain.

c). Vulgar

Vulgar adalah variasi bahasa yang biasanya digunakan oleh orang dengan tingkat pendidikan rendah atau kurang terpelajar. Biasanya mencakup kata-kata



pan.

Variasi bahasa slang biasanya bersifat spesial dan rahasia karena digunakan oleh komunitas tertentu dan orang di luar komunitas itu tidak boleh sampai tahu maksud penggunaannya. Variasi bahasa ini biasanya muncul di kalangan anak muda.

e). Kolokial

Kolokial ialah variasi bahasa yang digunakan dalam situasi nonformal dalam kehidupan sehari-hari.

f). Argot

Variasi bahasa ini digunakan oleh kalangan profesi tertentu yang bersifat rahasia.

g). Jargon

Variasi bahasa yang pemakaiannya terbatas pada kelompok sosial tertentu. Walau sifatnya spesial, akan tetapi tidak rahasia.

h). Ken (*Can't*)

Ken adalah variasi bahasa memelas yang dibuat-buat, biasanya digunakan oleh orang seperti pengemis atau peminta-minta.

Sementara itu ragam bahasa berdasarkan tingkat keformalan terdiri dari:

a. Ragam Beku (Frozen)



Ragam bahasa baku biasanya digunakan dalam situasi seperti upacara, ritual keagamaan, serta surat-surat resmi. Pola dan kaidahnya sudah ditetapkan sedemikian rupa dan tidak dapat diubah.

b. Ragam Formal/Resmi

Ragam resmi atau formal biasanya digunakan dalam situasi resmi seperti rapat dinas, surat-menyurat, buku nonfiksi dan sebagainya. Pola variasi bahasa ini telah ditetapkan sebagai suatu standar. Ragam bahasa ini hanya dapat digunakan pada situasi resmi saja.

c. Ragam Usaha

Ragam usaha atau konsultatif ialah variasi bahasa yang digunakan dalam pembicaraan yang berorientasi pada hasil atau produksi. Wujud ragam bahasa ini ada di antara ragam formal dan ragam santai.

d. Ragam Santai/Kasual

Ragam kasual atau intim ialah ragam bahasa yang digunakan oleh beberapa penutur yang hubungannya sudah cukup dekat seperti anggota keluarga. Ragam bahasa ini ditandai dengan penggunaan bahasa yang tidak lengkap, pendek-pendek, dan artikulasi yang kurang jelas. Namun walau begitu antar pembicara sudah saling mengerti maksud perkataan setiap orang.



Sebagai sebuah novel visual yang sebagian besar isinya merupakan dialog, an variasi bahasa yang muncul dalam *IDOLiSH7* ialah variasi bahasa Adapun ragam bahasa yang sudah ditemukan beberapa diantaranya

antara lain ragam formal/resmi dan ragam usaha/konsultatif, serta ragam bahasa santai/kasual.

2.1.3 Faktor Penyebab Munculnya Variasi Bahasa

Chaer dan Agustina (2004:85) menyatakan bahwa variasi bahasa terjadi bukan hanya karena masyarakat yang tidak homogen dan latar belakang berbeda, namun juga karena kegiatan dan interaksi sosial yang sangat beragam.

Variasi bahasa muncul disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya perbedaan profesi seperti guru, dokter, serta kelas sosial dan ekonomi seperti variasi bahasa kelas menengah, orang-orang kaya, dan kelompok pekerja kelas bawah (Kartomihardjo, 1988). Selain itu pendapat lain menyatakan bahwa keanekaragaman bahasa tampak dalam pemakaiannya di tiap individu maupun kelompok. Setiap individu memiliki perbedaan intonasi, pilihan kata, susunan kalimat, cara mengutarakan gagasan dan lain sebagainya (Suwito, 1985:3).

2.1.4 Novel

Novel merupakan karya prosa fiksi yang melukiskan para tokoh, gerak, serta adegan nyata yang representatif dalam suatu alur atau keadaan yang agak kacau atau kusut (Tarigan, 1991: 164-165). Selain itu dikutip dari KBBI, novel merupakan karya prosa panjang yang memiliki kandungan dalam rangkaian cerita kehidupan seorang tokoh dengan orang lain di sekitarnya dengan menonjolkan

watak setiap karakter.



Nurgiyantoro (2010:10) menyatakan bahwa novel merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur seperti unsur ekstrinsik dan intrinsik. Novel juga diartikan sebagai sebuah bentuk karangan prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku.

Novel sebagai salah satu karya sastra yang terinspirasi dari kehidupan nyata memuat banyak variasi bahasa. Dalam novel, keragaman latar belakang, pekerjaan atau profesi, serta letak geografis tempat asal para tokoh mempengaruhi penggunaan bahasa saat para tokoh itu berinteraksi sehingga muncullah variasi dan ragam bahasa.

2.1.5 Novel Visual

Novel visual atau dalam bahasa Jepang disebut ビジュアルノベル (*bijuaru noberu*) merupakan permainan interaktif berbasis fiksi yang berisi cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis dan dilengkapi dengan percakapan untuk menyampaikan narasi dan dialog setiap tokoh dalam novel tersebut. Terkadang setiap karakter memiliki efek suara dan dapat berbicara sehingga terlihat hidup.

Pendapat lain mengatakan bahwa novel visual disebut juga dengan *novel game* (ノベルゲーム atau *noberu geemu*), yakni sebuah permainan yang cara memainkannya adalah dengan cara membaca teks yang muncul. Kata ノベル



berasal dari bahasa Inggris, *novel*. Disebut demikian karena konten dari permainan ini adalah membaca cerita seperti yang terdapat dalam

novel. Selain teks, novel game juga dilengkapi dengan gambar animasi, musik latar, dan suara karakter (Tanaka, Shiori. 2021).

Pada umumnya novel visual memiliki alur cerita bercabang dengan *ending* yang berbeda-beda. Sepanjang cerita pemain akan diberikan dua hingga tiga pilihan yang akan menentukan akhir cerita yang akan diperoleh, yakni *good ending* (akhir yang baik) atau *bad ending* (akhir yang buruk). Pada beberapa *game* lain terdapat tiga *ending* yakni *true ending* (akhir cerita yang sebenarnya), *normal ending* (akhir cerita alternatif), serta *bad ending* (akhir yang buruk) (Arai, Yosuke. 2013). Dari pengamatan penulis, selain akhir cerita yang lebih dari satu, perbedaan novel visual dengan novel pada umumnya adalah cerita novel visual biasanya disajikan dalam bentuk aplikasi dan menjadi salah satu fitur dalam *video game* sehingga tidak memiliki nomor halaman.

2.1.6 IDOLiSH:7

IDOLiSH7 merupakan game rhythm dan novel visual yang dikembangkan dan dirilis oleh Bandai Namco Online pada tahun 2015 dengan ilustrasi oleh Tanemura Arina. Novel visual dalam game ini menceritakan seorang perempuan bernama Takanashi Tsumugi yang memulai pekerjaannya di Takanashi Production sebagai manager bagi grup idola laki-laki dengan anggota tujuh orang yang diberi nama IDOLiSH7 dan membantu mereka mencapai kesuksesan. Selain IDOLiSH7, terdapat tiga grup lainnya dari agensi berbeda yakni TRIGGER, Re:vale, dan



Novel visual *IDOLiSH7* terbagi atas enam bagian cerita utama, tiga cerita AU atau *Alternate Universe*, ratusan cerita *rabbit chat/rabbit TV*, serta tujuh buah cerita spesial yang rilis setiap hari jadi *game IDOLiSH7* pada 20 Agustus. Salah satu dari cerita spesial itu ialah ^{こころ こ}心を込めて (*kokoro wo komete*) yang rilis pada hari jadi keempat di tahun 2019. ^{こころ こ}心を込めて (*kokoro wo komete*) bercerita tentang pembukaan kembali sekaligus perayaan hari jadi keempat sebuah pusat perbelanjaan, Sora-Iro Mall. Keempat grup idola dari berbagai agensi yakni IDOLiSH7, TRIGGER, Re:vale, serta grup baru, ZOOL diminta berpartisipasi dalam acara tersebut. Namun, acara mengalami sedikit kendala karena tiba-tiba terjadi pemadaman listrik di pusat perbelanjaan.



Gambar 3.1. Tab ^{とくべつ}特別 (*special edition*) pada novel visual IDOLiSH7

Dalam setiap tab yakni ^{とくべつ}メイン (*mein* atau *main story*), ^{とくべつ}特別 (*tokubetsu*

ial edition), dan イベント (*ibento* atau *event story*) terdapat kumpulan

yang bisa dipilih. Berikut kumpulan cerita yang terdapat dalam tab ^{とくべつ}特別



(*tokubetsu* atau *special edition*). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu bagian dari cerita spesial atau *tokubetsu* (特別) yang berjudul 4th Anniversary: 心を込めて (*kokoro wo komete*).



Gambar 4.2. Kumpulan cerita yang terdapat dalam tab 特別 (*tokubetsu* atau *special edition*).

Karena cerita-cerita yang terdapat dalam tab 特別 (*tokubetsu*) merupakan cerita yang berbeda, maka pemain dapat memilih satu cerita saja untuk dibaca. Caranya adalah dengan mengetuk salah satu di antara tiap judul yang tersedia. Cerita yang belum pernah dibuka ditandai dengan sebuah lingkaran merah muda dengan tulisan *NEW* di pojok atas kotak.

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang menjadi dasar pengerjaan penelitian ini antara lain adalah penelitian yang berjudul *Analisis Variasi Bahasa dalam Novel Peyempuan Karya @Peyemp* oleh Erni Ningsih dan Yunus, S. Pd., M.Pd. Penelitian ini membahas beragam variasi bahasa yang ditemukan dalam novel *Peyempuan* karya @Peyemp. Hasil



penelitian ini menemukan variasi bahasa dialek dan sosiolek para tokoh penutur dalam novel, diantaranya bahasa Indonesia berdialek Jakarta dan dialek Jawa. Untuk variasi sosiolek yang ditemukan antara lain pendidikan, pekerjaan, dan jenis kelamin. Selain itu juga ditemukan variasi bahasa *akrolek*, vulgar, dan kolokial.

Selain itu ada *Analisis Variasi Bahasa dalam Novel Sumpah Karolina karya Dewi Maharani* oleh Rauzatul Jannah. Penelitian ini membahas kajian sosiolinguistik terhadap novel *Sumpah Karolina* karya Dewi Maharani. Dari hasil penelitian ditemukan data variasi bahasa sebanyak dua macam yakni data dialek berupa *timai, ndu, ka, kam, impal, minem, enggo me, , manjar-manjar sitek, dan lu ho, iwan kopi no kwan*, dan data kronolek antara lain *stop-stop, sorry, goblok, playboy, dan catering*.

Karya Khairul Umam yang berjudul *Variasi Bahasa dalam Novel Keika Cinta Bertasbih Karya Habiburrahman El Shirazy dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia* membahas variasi bahasa dalam tindak tutur tokoh yang terdapat dalam novel *Ketika Cinta Bertasbih*. Dari hasil penelitian ditemukan 84 tuturan yang mengandung variasi bahasa, diantaranya variasi bahasa dari segi penutur, variasi bahasa dari segi pemakaian, variasi bahasa dari segi keformalan, dan variasi bahasa dari segi sarana. Variasi penutur yang ditemukan antara lain variasi dialek dan sosiolek, yaitu dialek Jawa dan Sunda.

Variasi sosiolek yang ditemukan antara lain *akrolek, basilek, vulgar, kolokial,*



an ken. Dari segi pemakaian, novel ini menggunakan variasi bahasa selain itu juga terdapat variasi bahasa santai dan formal dari segi

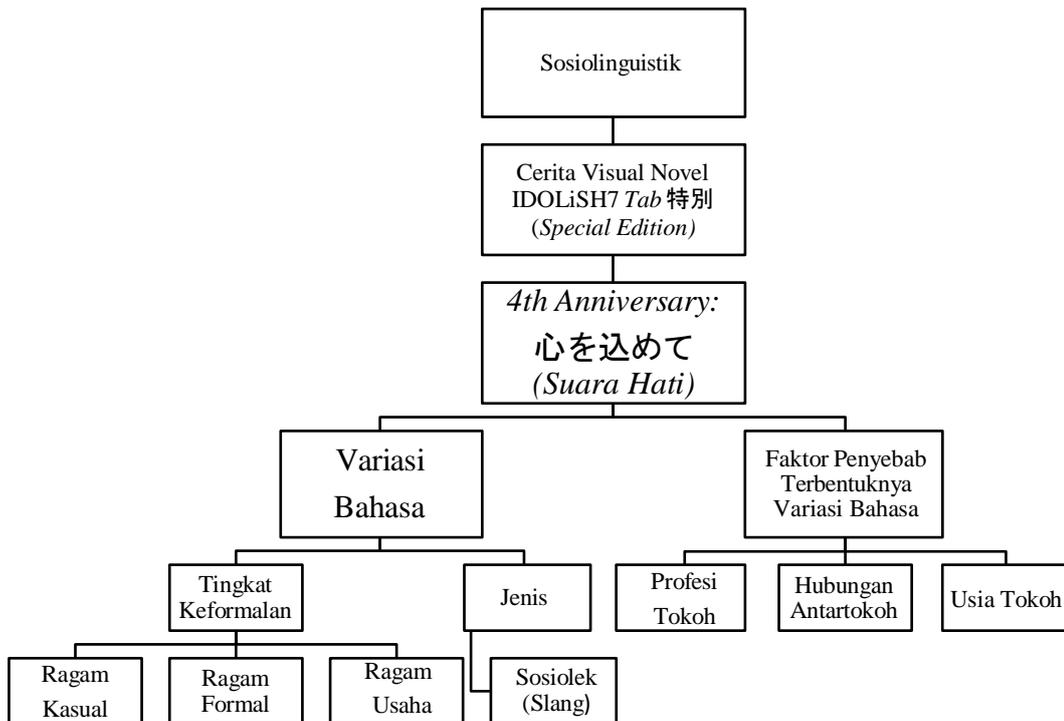
keformalannya. Dari segi sarana, ditemukan bahasa lisan dan bahasa tulis. Dari keseluruhan variasi bahasa yang ada, variasi bahasa yang paling banyak digunakan yakni bahasa dialek Jawa.

Karya Maya Rahmawati yang berjudul *Representasi Kelas Sosial dalam Terjemahan Dialek Yorkshire pada Novel All Creatures Big and Small Karya James Herriot* yang turut menjadi acuan dalam penelitian ini membahas perbedaan kelas sosial para tokoh dalam novel *All Creatures Big and Small* yang dilihat dari terjemahan dialog antar tokoh tersebut.

Rujukan lainnya adalah karya Hardianto Rahardjo yang berjudul *Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga* membahas “bahasa peran” atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *yakuwarigo*, yakni ragam bahasa yang berakar dari *stereotype* atas kalangan tertentu dan digunakan untuk mengindikasikan karakteristik tokoh fiksi. Misalnya *roujingo* atau ragam bahasa yang digunakan oleh karakter berusia lanjut. Ragam bahasa *yakuwarigo* penggunaannya tidak terbatas pada tokoh orang Jepang namun bisa juga digunakan oleh karakter orang asing. Ragam bahasa ini jarang dijumpai penggunaannya di dunia nyata.



2.3 Kerangka Pikir



Sebelum memulai analisis, penulis memerlukan beberapa faktor penyebab munculnya variasi bahasa dalam dialog cerita *4th Anniversary: 心を込めて* (*kokoro wo komete*) seperti profesi tokoh, hubungan antartokoh, serta jarak usia antartokoh. Dari faktor-faktor ini terbentuklah variasi bahasa yang digolongkan berdasarkan tingkat keformalan antara lain ragam kasual, ragam formal, dan ragam usaha, serta pengelompokan berdasarkan jenisnya yakni *slang*.

