

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Register merupakan istilah variasi bahasa yang berkenaan pada siapa, di mana, kapan, dan untuk kegiatan apa bahasa tersebut digunakan. Maryono (2002:18) menyebutkan bahwa variasi bahasa disebabkan karena adanya sifat-sifat khusus dari tujuan pemakaiannya, misalnya bahasa tulis dalam bahasa iklan, bahasa tunjuk, bahasa artikel, dan sebagainya, sementara bahasa lisan dalam bahasa lawak, bahasa doa, bahasa pialang, bahasa politik, dan sebagainya. Chaer dan Agustina (2010:90) menyatakan bahwa, register adalah variasi bahasa yang menurut pemakaiannya digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu sesuai dengan profesi dan perhatian yang sama. Dalam sociolinguistik, konsep register dijelaskan sebagai penggunaan kosakata khas yang berkaitan dengan kelompok pekerjaan atau profesi yang berbeda.

Register dibentuk oleh orang-orang dalam suatu kelompok sebagai usaha untuk melakukan komunikasi kepada sesama anggota kelompoknya. Kemudian, mereka menciptakan komunikasi yang efisien seperti ungkapan dan kosakata khusus yang disepakati oleh semua anggotanya sebagai bahasa komunikasi yang mencerminkan profesi atau pekerjaan mereka. Anggota kelompok tersebut akan beranggapan bahwa mereka dapat saling mengetahui apa yang mereka bicarakan, karena mereka memiliki pengetahuan, pengalaman, dan kepentingan yang sama. Berdasarkan konsep tersebut, ciri

khass dari register terletak pada kosakata khusus dan makna pemakaiannya yang hanya dipahami oleh penutur bidang tersebut.

Ferguson (dalam Purnanto 2020:21) mengungkapkan bahwa ciri-ciri register secara umum terdiri dari tiga, yaitu: (1) mengacu pada pemakaian kosakata khusus yang berkaitan dengan kelompok pekerja yang berbeda; (2) sesuai dengan situasi komunikasi yang terjadi berulang secara teratur dalam suatu masyarakat yang berkenaan dengan partisipan, tempat, fungsi-fungsi komunikatif; dan (3) digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu sesuai dengan profesi dan perhatian yang sama.

Seiring dengan kemajuan peradaban, kebutuhan teknologi juga terus meningkat. Perkembangan peradaban dan teknologi tersebut akan selalu beriringan dengan kedinamisan bahasa yang dapat mempengaruhi perubahan maupun penambahan kosakata dalam suatu bahasa di masyarakat. Masyarakat mau tidak mau harus beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya dalam bidang pemrograman animasi. Penggunaan animasi dalam kehidupan manusia pun sangat beragam, seperti penggunaan iklan, kartun anak, permainan, efek khusus dalam film, media pembelajaran interaktif, dan masih banyak lagi.

Masyarakat dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi animasi akan dihadapkan dengan kesulitan untuk memahami suatu kosakata atau istilah, baik dalam sumber bacaannya atau interaksinya dengan orang lain. Kesulitan mereka juga tidak dapat diatasi dengan hanya membaca kamus, karena masih banyak kosakata baru dan asing yang belum dimuat dalam kamus. Meskipun suatu bahasa dapat memiliki kosakata yang sama, namun makna

pada kosakata tersebut dapat berbeda jika digunakan dalam bidang profesi atau pekerjaan lain, misalnya bidang kedokteran, bidang militer, bidang bisnis, bidang manufaktur, dan berbagai bidang lainnya.

Penggunaan register pada bidang pemrograman animasi tidak hanya ditemukan pada lingkungan nyata, namun dapat juga ditemukan pada komunitas dunia maya, salah satunya adalah forum *online* internasional yang bernama SCRATCH. SCRATCH merupakan media komunitas *online* gratis yang dirancang, dikembangkan, dan dimoderatori oleh SCRATCH Foundation, sebuah organisasi nirlaba. Melalui SCRATCH, orang-orang dapat belajar merancang pemrograman animasi dan berbagi media interaktif seperti cerita, permainan, dan animasi dengan orang-orang dari seluruh dunia.

SCRATCH membantu kaum muda untuk belajar berpikir kreatif, bernalar secara sistematis, dan bekerja secara kolaboratif, yang mana merupakan keterampilan penting untuk kehidupan di abad ke-21. SCRATCH digunakan di lebih dari 150 negara yang berbeda dan tersedia dalam lebih dari 60 bahasa, salah satunya adalah bahasa Jepang. Pengguna SCRATCH juga tidak terbatas pada wanita atau pria saja, dan program tersebut dirancang khusus untuk usia 8 hingga 16 tahun, namun nyatanya telah digunakan oleh orang-orang dari segala usia.

Peneliti memilih forum *online* SCRATCH Jepang sebagai sumber data penelitian adalah karena terdapat penggunaan kosakata khusus yang tidak mudah dimengerti oleh masyarakat secara umum. Kosakata khusus tersebut berkaitan dengan register bidang pemrograman animasi yang hanya dimengerti oleh pengguna SCRATCH atau orang yang menggeluti bidang itu sendiri. Penelitian register melalui SCRATCH ini tidak hanya dapat memberikan pemahaman kosakata khusus yang berguna untuk mempermudah menggunakan pemrograman tersebut, melainkan juga untuk mempermudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan para penggunanya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya pengetahuan kosakata bidang pemrograman animasi yang mungkin belum dimuat dalam kamus. Sifat register yang khusus dan tidak semua kosakatanya dapat dipahami oleh seluruh kalangan pembaca, berpotensi menimbulkan ketidakpahaman terhadap makna yang akhirnya menyebabkan kesulitan dalam memahami suatu bacaan. Sebagai contoh, lihat contoh data di bawah ini:

**(Contoh Data 1)**

地球マークのボタンを押して、詳しい環境を教えてください。  
また、具体的にどのような風にクラッシュするのか教えてください。  
ださい。

(saya1229, 2020)

(Silakan tekan tombol *globe* dan beritahu detail keadaannya.  
Juga, tolong beritahu aku bagaimana tepatnya terjadi *crash*.)

Pada contoh data 1 ditemukan register 「クラッシュする」. Kata ク

ラッシュする berasal dari bahasa Inggris ‘*crash*’ yang termasuk dalam kelas

kata bentuk *meishi* (nomina), dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai ‘tabrakan’ yang merujuk pada kecelakaan kendaraan. Berdasarkan penggunaannya pada kalimat tersebut, kata クラッシュ mengalami pengimbuhan (afiksasi) menjadi クラッシュする dan kelas katanya berubah menjadi bentuk *dooshi* (verba) yang merujuk pada adanya aktivitas, kejadian, atau peristiwa.

Selain dalam bidang pemrograman animasi, kata クラッシュ juga muncul di bidang olahraga bela diri. JMAGA (Japan Martial Arts Games Association) memaknai クラッシュ sebagai bela diri tradisional mirip judo yang berasal dari Uzbekistan. Kamus umum Weblio memaknai kata クラッシュ sebagai tabrakan atau kecelakaan suatu kendaraan. Sementara, kata クラッシュする dalam SCRATCH memiliki makna lain tersendiri.

SCRATCH Wiki menjelaskan bahwa クラッシュ atau *crash* merupakan peristiwa eror yang mungkin dapat terjadi ketika komputer mengalami masalah dan tidak dapat menyelesaikan instruksi yang diberikan. Makna khusus kata クラッシュする dalam SCRATCH menunjukkan bahwa kata tersebut berfungsi untuk menjelaskan hal yang berkaitan dengan bidang pemrograman animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kata クラッシュする termasuk dalam register pemrograman animasi.

**(Contoh Data 2)**

TGR-X さん、こんにちは。

そのような欲しいブロックがあるなら、Scratch 3.0 への提案というトピックに提案と提案理由を具体的に投稿してください。ここには投稿をしないでください。

(qurlay, 2021)

(Halo, TGR-X,

Jika kamu memiliki **blok** yang kamu inginkan, silakan kirim saran spesifikmu dan alasan saran tersebut di topik Saran Scratch 3.0. Tolong jangan posting di sini.)

Pada contoh data 2 ditemukan register 「ブロック」. Kata ブロック

berasal dari bahasa Inggris ‘*block*’ yang termasuk dalam kelas kata bentuk *meishi* (nomina), dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai ‘blok’, ‘blokir’, atau ‘balok’ yang dapat merujuk pada kayu atau es. Kata ブロック yang dipadankan oleh pengguna SCRATCH dari bahasa asalnya *block*, menunjukkan adanya peminjaman kata dari bahasa asing, serta penyesuaian bunyi dan gramatikal dalam bahasa Jepang. Konteks penggunaan kata ブロック pada *posting* pengguna SCRATCH tetap merujuk pada objek, sehingga kelas katanya tetap pada bentuk *meishi* (nomina).

Selain dalam bidang pemrograman animasi, kata ブロック juga digunakan dalam bidang industri bangunan dan dimaknai sebagai balok kayu yang merupakan bahan bangunan berbentuk persegi panjang yang terbuat dari semen atau sejenisnya untuk konstruksi bangunan. Kamus umum Weblio memaknai kata ブロック sebagai area tertentu di suatu wilayah atau tindakan

memberhentikan sesuatu. Sementara, kata ブロック yang digunakan dalam SCRATCH memiliki makna lain tersendiri.

SCRATCH Wiki memaknai ブロック atau *block* sebagai bagian yang digunakan untuk merakit program SCRATCH dan digunakan dengan cara menghubungkannya seperti puzzle. Makna khusus kata ブロック dalam SCRATCH menunjukkan bahwa kata tersebut berfungsi untuk menjelaskan hal yang berkaitan dengan bidang pemrograman animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kata ブロック adalah benar termasuk dalam register pemrograman animasi.

**(Contoh Data 3)**

**RPG** を1から再度開発中…というのも混乱してきたからです。

(dsamboq, 2021)

(Aku sedang mengembangkan **RPG** lagi dari awal... karena aku bingung.)

Pada contoh data 3 ditemukan register **RPG**. **RPG** merupakan akronim yang berasal dari bahasa Inggris. Istilah **RPG** yang digunakan oleh pengguna SCRATCH, menunjukkan adanya pemendekkan kata berupa akronim dari kata asalnya. Pemendekkan dilakukan dengan cara pengeklasan huruf pertama setiap katanya, yaitu *Role*, *Playing*, dan *Game* yang disatukan menjadi **RPG**. Konteks penggunaan akronim **RPG** pada *posting* pengguna SCRATCH merujuk pada sebuah jenis permainan, sehingga kelas katanya adalah bentuk *meishi* (nomina).

Selain dalam bidang pemrograman animasi, istilah RPG juga digunakan dalam bidang bisnis. Dalam bidang bisnis, RPG merupakan akronik dari *Report Program Generator*, yaitu bahasa pemrograman yang ditujukan untuk aplikasi bisnis, yang dikembangkan oleh IBM (International Business Machines) pada tahun 1961. Kamus umum Weblio, RPG merupakan akronim dari *Role Playing Game*, yaitu genre permainan yang bercirikan alur cerita dan pertumbuhan karakter yang diperankan oleh pemain.

SCRATCH Wiki juga memaknai RPG sebagai *Role Playing Game*, yaitu salah satu genre permainan yang dimainkan di situs web SCRATCH. RPG dalam SCRATCH dapat dimainkan di tiga tempat, yaitu proyek, studio, dan forum kolaborasi. Makna khusus dari istilah RPG dalam SCRATCH menunjukkan bahwa kata tersebut berfungsi untuk menjelaskan hal yang berkaitan dengan bidang pemrograman animasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa istilah RPG adalah benar termasuk dalam register pemrograman animasi.

Contoh-contoh data tersebut hanya beberapa dari register yang ditemukan dalam forum *online* SCRATCH Jepang. Karena SCRATCH merupakan program untuk membuat animasi, peneliti hanya meneliti register bidang pemrograman animasi yang digunakan oleh pengguna SCRATCH. Sifat register yang khusus, menunjukkan bahwa tidak semua kosakatanya dipahami oleh pembaca secara umum. Makna yang ditafsirkan akan berbeda jika pembaca bukanlah pengguna aktif SCRATCH atau orang yang menggeluti bidang pemrograman animasi, sehingga memunculkan ketidakpahaman atau kesalahpahaman makna dalam diri pembaca.



Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa adanya urgensi untuk mengkaji dan menganalisis lebih dalam mengenai register pemrograman animasi dalam SCRATCH. Analisis dilakukan untuk mencari tahu bagaimana suatu kata dapat dikatakan sebagai kosakata khusus atau register, bagaimana bentuk register yang digunakan secara terbuka atau terbatas, serta bagaimana makna yang terkandung pada penggunaan register pemrograman animasi dalam SCRATCH. Hal-hal tersebutlah yang menarik perhatian peneliti untuk meneliti register pemrograman animasi dalam forum *online* SCRATCH Jepang.

Dalam penelitian yang relevan, peneliti lebih banyak menemukan penelitian register dalam studi bahasa Indonesia. Salah satunya adalah penelitian “Register Jual Beli *Handphone* di Media Sosial Facebook” oleh Thufail (2016). Penelitian tersebut mendeskripsikan bentuk register, mengidentifikasi fungsi sosial dan mendeskripsikan faktor terjadinya register jual beli *handphone* di media sosial Facebook. Penelitian relevan lainnya adalah penelitian oleh Atmahardianto (2012) yang berjudul “Register dalam Situs Komunitas Dunia Maya Kaskus”. Penelitian tersebut menjelaskan karakteristik penggunaan bahasa Indonesia, mendeskripsikan kosakata khusus, dan menjelaskan gaya bahasa dalam register yang digunakan pada komunitas dunia maya Kaskus. Setelah dilakukan pencarian jurnal-jurnal dan penelitian relevan lainnya, peneliti menemukan bahwa penelitian mengenai register dalam studi bahasa Jepang masih sangat sedikit. Hal itu pula yang menjadi alasan mengapa peneliti tertarik untuk meneliti register dalam studi bahasa Jepang.

## B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas, maka peneliti menentukan fokus dan sub fokus yang digunakan sebagai panduan dalam penyusunan laporan penelitian. Berikut merupakan fokus dan sub fokus dalam penelitian ini:

### 1. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah mengenai register, yaitu variasi bahasa yang secara khusus berkaitan dengan kelompok profesi atau pekerjaan yang berbeda.

### 2. Sub Fokus Penelitian

Sub fokus penelitian ini adalah analisis bentuk dan makna register yang terkandung pada register pemrograman animasi dalam forum *online* SCRATCH Jepang.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana bentuk register pemrograman animasi dalam forum *online* SCRATCH Jepang?
2. Bagaimana makna yang terkandung pada register pemrograman animasi dalam forum *online* SCRATCH Jepang?

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah atau melengkapi kajian teori-teori sosiolinguistik, khususnya mengenai register, baik pada studi bahasa Jepang maupun register pada studi bahasa lainnya.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai bentuk dan makna register pemrograman animasi dalam forum *online* SCRATCH Jepang. Selain itu, bermanfaat untuk memperkaya kosakata atau istilah bahasa Jepang dalam bidang pemrograman animasi, sebagai inovasi bahan ajar dan referensi dalam mata kuliah sosiolinguistik, serta dapat menjadi acuan atau referensi dalam melakukan penelitian lainnya mengenai register.