

"Membangun Budaya Literasi yang Bermutu melalui Kajian Isu Mutakhir"

12 Oktober 2024, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 172-176

Penggunaan Dialek Kansai pada *Campaign Story* "Ougonten" dalam *Game Ensemble Stars*

Illa Shabrina^{a,1*}, Ita Fitriana^{b,2}

^a Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

^b Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto

¹ illa.shabrina@mhs.unsoed.ac.id

^{*} korespondensi penulis

ABSTRAK

Dialek Kansai, atau bisa juga disebut dengan *Kansai ben*, merupakan salah satu dialek bahasa Jepang yang digunakan di wilayah Kansai, termasuk Kobe, Kyoto, dan Osaka. Dialek ini terkenal dengan intonasi tinggi dan nada bicara yang lebih kuat dibandingkan bahasa Jepang standar. Lebih dari sekadar variasi bahasa, dialek Kansai memainkan peran penting dalam membentuk identitas regional. Dialek ini mungkin terdengar asing dan sulit dipahami bagi penutur bahasa Jepang standar, maka dari itu penggunaan dialek Kansai dalam media populer seperti drama, anime, manga, dan video game dapat membantu mempertahankan dan menyebarkan budaya Kansai. Artikel ini membahas karakteristik dan penggunaan dialek Kansai dalam game *Ensemble Stars*, dengan fokus pada dialog Kagehira Mika dalam *campaign story* "Ougonten". Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggunaan dialek Kansai oleh Kagehira Mika yang kemudian diubah menjadi bahasa Jepang standar dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini juga mengeksplorasi karakteristik linguistik dialek Kansai dengan kosakata, tata Bahasa, dan pengucapannya yang unik.

Kata kunci: dialek Kansai, bahasa Jepang standar, *Ensemble Stars*

ABSTRACT

Kansai dialect, also known as *Kansai ben*, is a dialect of Japanese spoken in the Kansai region, including Kobe, Kyoto, and Osaka. This dialect is known for its high intonation and stronger speaking tone than standard Japanese. More than just a linguistic variation, the Kansai dialect plays an important role in shaping regional identity. This dialect may sound foreign and difficult to understand for standard Japanese speakers. Therefore, the use of Kansai dialect in popular media such as dramas, anime, manga, and video games can help maintain and spread Kansai culture. This article discusses the characteristics and use of the Kansai dialect in the game *Ensemble Stars*, focusing on Kagehira Mika's dialogue in the "Ougonten" campaign story. Qualitative descriptive methods were used to analyze and describe Kagehira Mika's use of the Kansai dialect, which was then converted into standard Japanese and translated into Indonesian. This research also explores the linguistic characteristics of the Kansai dialect with its unique vocabulary, grammar, and pronunciation.

Keywords: Kansai dialect, standard Japanese, *Ensemble Stars*

PENDAHULUAN

"Bahasa memiliki variasi dan keragaman jenis yang disebabkan oleh penutur berdasarkan daerah masing-masing yang disebut dengan dialek dan dapat diartikan sebagai variasi bahasa dari sekelompok penutur yang jumlahnya relatif yang menempati suatu tempat, wilayah atau area

tertentu" (Chaer & Agustina, 2010, p. 63). Manusia berkomunikasi dengan bahasa untuk menyampaikan gagasan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam interaksi dengan individu yang memiliki latar belakang yang berbeda, menggunakan bahasa yang mudah dipahami sangatlah penting. Selain wilayah, kelas sosial jenis kelamin dan usia, faktor sosial budaya lain

seperti hubungan antar individu, juga memengaruhi bahasa. Perbedaan bahasa tidak hanya disebabkan oleh keragaman penuturnya, tetapi juga interaksi antar individu yang berbeda-beda.

Menurut Cahyono (1995, p. 387), "Dialek mengacu ke semua perbedaan variasi antar bahasa yang satu dan yang lain mencakup penggunaan tata bahasa, kosakata, maupun aspek ucapannya." Dialek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh sekelompok orang di wilayah tertentu. Dialek memiliki ciri khasnya sendiri dalam hal pengucapan, tata bahasa, dan kosakata. Perbedaan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti sejarah, geografis, dan interaksi sosial. Perbedaan dialek bahasa dapat memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, dialek dapat memperkuat identitas budaya dan memperkaya keragaman bahasa. Dampak negatifnya, dialek dapat menimbulkan miskomunikasi dan hambatan dalam integrasi sosial. Di era globalisasi ini, dialek bahasa dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti pengaruh bahasa standar dan bahasa asing. Namun, dialek bahasa juga memiliki potensi untuk tetap lestari dan berkembang melalui berbagai upaya pelestarian dan pemanfaatannya.

Dialek dapat memiliki kata-kata unik yang tidak bisa ditemukan dalam bahasa standar nasional ataupun kata baku, dan makna kata yang sama dapat memiliki arti yang berbeda jika diucapkan dengan dialek. Dalam dialek Kansai, hal ini bisa dibuktikan dengan penggunaan kata *jibun*. Dalam bahasa Jepang standar, *jibun* biasanya digunakan untuk merujuk diri sendiri, namun dalam dialek Kansai *jibun* digunakan untuk merujuk kepada lawan bicara. Dialek juga umumnya memiliki perbedaan dalam pengucapan, intonasi, dan tempo bicara jika dibandingkan dengan bahasa baku. Dalam dialek Kansai, hal ini dapat ditemukan dalam pengucapan *ki* (木) yang berubah bunyi menjadi *kii* (木) dalam dialek Kansai.

Dialek Kansai merupakan salah satu dialek yang populer di Jepang. Banyak media populer seperti anime, manga, dan video game yang

memiliki tokoh yang berkomunikasi menggunakan dialek Kansai, seperti karakter Miya Atsumu dari serial anime *Haikyuu*, Sasara Nurude yang berasal dari manga *Hypnosis Mic*, dan Kagehira Mika dari video game Ensemble Stars. Melalui artikel dengan judul "Penggunaan Dialek Kansai pada Campaign Story "Ougonten" dalam game Ensemble Stars," penulis ingin mengkaji tentang penggunaan dialek Kansai dalam cerita tersebut, meliputi bentuk dan frekuensinya.

METODE

Artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara induktif dengan penafsiran tema dan makna. Penelitian ini bersifat deskriptif karena data yang diperoleh tidak disajikan dalam bentuk numerik melainkan interpretasi deskriptif berdasarkan data yang dimiliki.

Menurut Creswell (2009), metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data kualitatif untuk menghasilkan deskripsi yang mendalam dan terperinci tentang fenomena sosial atau budaya. Menurut Mahsun (2014:257), "Analisis kualitatif memfokuskan pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing dan biasanya memaparkan dalam bentuk kata-kata bukan berupa angka-angka."

Data yang digunakan dalam artikel ini adalah dialog yang diucapkan oleh Kagehira Mika di *campaign story* "Ougonten" dalam game Ensemble Stars yang didapatkan dengan cara mencatat setiap dialog yang muncul. Kemudian, dialog tersebut diubah menjadi bentuk bahasa Jepang standar dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data yang diambil dari *campaign story* "Ougonten" chapter 1, terdapat temuan penggunaan dialek Kansai yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Table 1. Penggunaan Dialek Kansai

No.	Kansai	Standar	Arti
1	「よっこいしょ……。ふう……おおきにな、白鳥くん。とりあえずここで一休みしよか」	「よいしょ……。ふう……ありがとう、白鳥くん。とりあえずここでやすみしようか。」	"Oke..... Fiu...Terima kasih, Shiratori. Sekarang mari kita istirahat di sini."

"Membangun Budaya Literasi yang Bermutu melalui Kajian Isu Mutakhir"

12 Oktober 2024, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 172-176

2	「ごめんなあ、こんな面倒ごと巻き込んでしもて。」	「ごめんなあ、このような面倒なことに巻き込んでしまいました」	“Maaf, telah melibatkanmu dalam masalah yang merepotkan ini.”
3	「卒業までのあいだに手芸部に置いてる私物を持ち帰らんとって思ってたんやけど、意外と大荷物になってしもたわ。」	「卒業までの間に、手芸部に置いていた私物を持ち帰ろうと思っていたのですが、意外と大荷物になってしまいましたよ。」	“Aku berniat untuk membawa pulang barang-barang pribadi yang ku tinggalkan di klub seni rupa sebelum masa kelulusan, tetapi ternyata jumlahnya sangat banyak.”
4	「そう言ってもらえると助かるわ。手伝ってもらった礼が何もできなくて心苦しいんやけど……」	「そう言ってもらえると助かるよ。手伝ってもらったお礼が何もできなくて心苦しいたのですが……」	“Aku merasa lebih baik saat kau mengatakan hal seperti itu. Aku merasa tidak enak karena tidak dapat melakukan apa pun untuk berterima kasih karena telah membantuku...”
5	「あはは、あんまり褒め過ぎんといて。おれのことやから、調子に乗ってしまいそうやわあ」	「あはは、あんまり褒め過ぎないでください。おれのことだから、調子に乗ってしまいそうだよ」	“Hahaha, jangan terlalu memujiku. Aku rasa kau terlalu terbawa suasana, terlebih lagi karena ini tentang aku.”
6	「えっ!?し、白鳥くん、『テストワールド』のことまで知ってるん!?	「えっ!?し、白鳥くん、『テストワールド』のことまで知っているのですか!?	“Hah!? Shiratori, kamu bahkan tahu tentang "Test World"!?”
7	「あれって、あの仮想世界にログインしてるひとやないとわからんはずなのに」	「あれって、あの仮想世界にログインしてる人ではないとわからないはずなのに」	“Hanya saja, kau tidak akan tau kecuali kau sudah masuk ke dalam dunia virtual.”
8	「そ、そんなところまで拡散されてるん!?	「そ、そんなところまで拡散されているのですか」	“H-hah, sudah tersebar sejauh itu?”
9	「そんな見んといて!そこはおれも調子に乗りすぎたって思ってるところやから!」	「そんなに見ないでください!そこはおれも調子に乗ってしまったって思っているところだから!」	“Jangan melihatku seperti itu! Menurutku kau benar-benar terbawa suasana!”
10	「うう……やっぱりお金をばら撒くんはやりすぎやったわ。普通に罰当たりやもん」	「うう……やっぱりお金をばら撒くんはやりすぎたよ。普通に罰当たりよね。」	“Uh.... kurasa aku berlebihan dengan menghamburkan uang itu, ini adalah hukuman yang biasa aku lakukan”

11	「あ、光くんやん。おかえり~。どうしたん、そんなこそこそして」	「あ、光くんですね。おかえり~。どうしたのですか？ そんなこそこそして」	“Ah, Hikaru. Selamat datang kembali, apa yang kau lakukan mendendap-endap seperti itu?”
12	「んあ~、後から入ってくるひとの邪魔やんな。ごめんなあ、光くん。驚かせてしもて」	「んあ~、後から入ってくるひとの邪魔じゃないの。ごめんなあ、光くん。驚かせてしまて」	“Ah~, mungkin aku telah menghalangi orang yang ingin masuk. Maaf ya, Hikaru. Maaf telah membuatmu terkejut.”
13	「.....行ってもうた。部屋に入ってきたんやから、何か用事があったと思うんやけど」	「.....行ってしまった。部屋に入ってきたんだから、何か用事があったと思っただけど」	“Dia pergi..... Dia datang ke ruangan ini, aku jadi ingin tahu apakah dia punya urusan yang harus diurus.”
14	「おれ、何か光くんの気に障ることを言ってもたんやろか」	「おれ、何か光くんの気に障ることを言ってしまったのだからか」と	“Apakah aku mengatakan sesuatu yang akan menyinggung perasaan Hikaru?”
15	「うん。この荷物もおれの部屋まで持っていかなあかんし」	「うん。この荷物もおれの部屋まで持っていかななくてはいけない」	“Ya, aku harus membawa barang bawaan ini ke kamarku.”
16	「ほっか。ほんならまずは温かいお茶を淹れよか♪」	「ほっか。ほんならまずは温かいお茶を淹れましょうか♪」	“Benar. Kalau begitu ayo kita minum teh panas yang enak ♪”

- 「卒業までのあいだに手芸部に置いてる私物を持ち帰らんとって思ってたんやけど、意外と大荷物になってしもたわ。」
「卒業までの間に、手芸部に置いていた私物を持ち帰ろうと思っていたのですが、意外と大荷物になってしまいました。」
“Aku berniat untuk membawa pulang barang-barang pribadi yang kutinggalkan di klub seni rupa sebelum masa kelulusan, tetapi ternyata jumlahnya sangat banyak.”
- 「そう言ってもらえると助かるわ。手伝ってもらった礼が何もできなくて心苦しいんやけど.....」

「そう言ってもらえると助かる。手伝ってもらった礼が何もできなくて心苦しいたのですが.....」

“Aku merasa lebih baik saat kau mengatakan hal seperti itu. Aku merasa tidak enak karena tidak dapat melakukan apa pun untuk berterima kasih karena telah membantuku...”

- 「あはは、あんまり褒め過ぎんといて。おれのことやから、調子に乗ってしまいそうやわあ」
「あはは、あんまり褒め過ぎないでください。おれのことだから、調子に乗ってしまいそうだよ」

"Membangun Budaya Literasi yang Bermutu melalui Kajian Isu Mutakhir"

12 Oktober 2024, Universitas Jenderal Soedirman

Hal 172-176

"Hahaha, jangan terlalu memujiku. Aku rasa kau terlalu terbawa suasana, terlebih lagi karena ini tentang aku."

- 「うう……やっぱりお金をばら撒くんはやりすぎやったわ。普通に罰当たりやもん」
「うう……やっぱりお金をばら撒くんはやりすぎたよ。普通に罰当たりよね。」

"Uh.... kurasa aku berlebihan dengan menghamburkan uang itu, ini adalah hukuman yang biasa aku lakukan"

Partikel *wa* (わ) dalam dialek Kansai yang digunakan dalam kedua contoh kalimat diatas menunjukkan penekanan, dan umumnya juga digunakan untuk mengakhiri kalimat yang bersifat netral.

- 「ほっか。ほんならまずは温かいお茶を淹れよか♪」
「ほっか。ほんならまずは温かいお茶を淹れましょうか♪」

"Benar. Kalau begitu ayo kita minum teh panas yang enak♪"

Penggunaan kata *hokka* (ほっか) pada kalimat diatas menunjukkan rasa hangat, familiar atau nyaman dalam dialek Kansai. Kalimat di atas juga menggunakan kata *honnara* (ほんなら) yang dalam dialek Kansai memiliki arti "kalau begitu" atau "baiklah".

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dialek Kansai menggunakan bentuk kata dan tata bahasa yang berbeda dengan bahasa Jepang standar. Contohnya adalah penggunaan partikel *wa* (わ) yang digunakan untuk mengakhiri kalimat netral. Selain itu, penutur dialek Kansai juga memiliki cara yang berbeda untuk menyatakan pertanyaan dan permintaan. Dialek Kansai juga memiliki beberapa kosakata yang tidak ada di dalam bahasa Jepang seperti *ookini* (おおきに) yang berarti "terima kasih" dalam dialek Kansai, sementara dalam bahasa Jepang standar menggunakan "*arigatou gozaimasu*" (ありがとうございます).

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, B. Y. (1995). *Kristal-Kristal Ilmu Bahasa*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Chaer, A., & Agustina L. (2010). *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Mahsun. (2014). *Metode Tulisan Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.