

Research Article

***Roujingo* Pada Karakter *Faruzan* Dari *Genshin Impact*: Kajian Psikolinguistik**

Lula Kaneisyia Nabila*, Dedi Suryadi

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

lula.kaneisyia.fpb22@mail.umy.ac.id*, dedisuryadi@umy.ac.id

Received: 19-01-2026; Revised: 06-05-2026; Accepted: 05-06-2026

Available online: 13-06-2026; Published: 13-06-2026

Abstract

Language functions not only as a means of communication but also as a marker of identity that shapes how individuals perceive themselves and are perceived by others. From a psycholinguistic perspective, language reflects mental processes, identity construction, and social interaction. In fictional media, character identity is often constructed through stereotypical language styles, such as *yakuwarigo*, including *roujingo*, which is typically associated with elderly characters. However, this style may also be used by younger-looking characters, such as Faruzan in *Genshin Impact*. This study aims to examine the psycholinguistic function of *roujingo* in constructing and negotiating senior identity, particularly in cases where linguistic expression does not align with visual appearance. Using a descriptive qualitative approach, the data were collected from Faruzan's voicelines and selected dialogues involving other characters. The findings show that Faruzan consistently employs *roujingo* as a top-down linguistic strategy to construct a senior persona. However, this constructed identity is not always perceived uniformly by interlocutors. The mismatch between linguistic and visual cues leads to varied interpretations, ranging from perceived authority to social discomfort. These results indicate that the meaning of *roujingo* is not fixed, but dynamically negotiated through interaction, highlighting the role of language in mediating identity and perception in fictional discourse.

Keywords: *roujingo*; *yakuwarigo*; psycholinguistics; *Genshin Impact*; persona

1. Pendahuluan

Bahasa memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai alat komunikasi dan sebagai penanda identitas yang membentuk cara individu memandang diri sendiri maupun dipersepsikan oleh orang lain. Pandangan ini didukung oleh John E. Joseph (2004) yang menekankan peran bahasa dalam konstruksi identitas. Fungsi identitas ini tidak bekerja secara otomatis, melainkan melalui proses kognitif yang menghubungkan bentuk bahasa dengan representasi sosial tertentu dalam benak penutur maupun pendengar. Oleh karena itu, dalam perspektif psikolinguistik, bahasa tidak hanya dipahami sebagai sistem tanda semata, tetapi juga sebagai refleksi dari proses mental, identitas, serta

interaksi sosial penutur. Muraishi (1969) menyatakan psikolinguistik atau *gengo shinrigaku* (言語心理学) merupakan kajian yang mengungkap bagaimana bahasa dikontrol oleh manusia sebagai organisme hidup, termasuk regulasi dalam proses ekspresi dan pemahaman bahasa, serta fungsi bahasa dalam komunikasi.

Dalam media fiksi, identitas karakter sering dikonstruksi secara eksplisit melalui gaya bahasa yang stereotipikal. Salah satunya adalah *yakuwarigo* (役割語). Dikutip dari Kinsui (Kinsui & Yamakido, 2015), istilah *yakuwarigo* didefinisikan sebagai sejumlah ciri bahasa lisan seperti kosakata, tata bahasa, dan karakteristik fonetik yang dapat dikaitkan secara psikologis dengan jenis karakter tertentu.

Atribut karakter meliputi usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial, penampilan, dan kepribadian.

Contoh *yakuwarigo* sebagaimana dituliskan oleh Kinsui dapat disimak sebagai berikut:

- (a) *Sou ja, washi wa shitteoru zo.*
- (b) *Sou yo, atashi ga shitteiru wa.*
- (c) *Sou da, ore ga shitteru ze.*

(Teshigawara & Kinsui, 2012)

Walau ketiga contoh kurang lebih memiliki arti “Ya, aku tahu.”, masing-masing contoh kalimat menunjukkan kesan penutur yang berbeda. Yaitu (a) orang tua, (b) perempuan feminin, dan (c) laki-laki macho.

Rahardjo (2016) pada artikel berjudul "Penggunaan *Yakuwarigo* (*Role Language*) Bahasa Jepang Dalam Dialog *Manga*" menjelaskan stereotip karakterisasi yang ditemukan dalam *manga* adalah bentuk *yakuwarigo aruyo kotoba, danseigo, joseigo*, serta *chara gobi*.

Kemudian, berdasarkan artikel tersebut, Maulina dan Nurjaleka (2020) dalam artikel "Karakteristik *Yakuwarigo* Dalam Tokoh *Anime Gintama*" meneliti dengan lebih rinci *yakuwarigo* yang digunakan pada 10 karakter pilihan dari anime *Gintama*, mencakup tambahan *yakuwarigo hakase go, onee kotoba*, dan *osaka ben*. Ditinjau dari jumlah karakteristik yang digunakan tiap karakter dari pronomina, *shuuji*, serta tuturan.

Dari semua ragam *yakuwarigo* di atas, terdapat ragam yang belum disebutkan yang salah satunya adalah *roujingo* atau bahasa orang tua. Berdasarkan penemuan Kinsui, Asal usul *roujingo* dapat ditelusuri kembali ke kondisi linguistik di Edo antara akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Pada masa itu, bahkan di kalangan penduduk Edo, sebagian besar orang tua mungkin berbicara dalam bahasa Kyoto–Osaka. Selain itu, para profesional, seperti dokter dan cendekiawan, cenderung konservatif dalam penggunaan bahasa mereka, dan gaya bicara kuno mereka

sangat menonjol. Situasi nyata ini kemudian diperbesar dan digambarkan baik dalam kabuki dan gesaku (Kinsui, 2017).

Roujingo dalam media populer hampir selalu digunakan oleh orang tua yang beruban, seringkali dengan rambut wajah yang tebal, atau menggunakan tongkat untuk berjalan. Cara bicara mereka pasti memiliki karakteristik leksikal yang mencakup beberapa atau semua karakteristik: penggunaan pronomina orang pertama *washi*, kopula *-ja*, bukan *-da* atau *-desu*, negatif *-n*, bukan *-nai*, verba keadaan *oru*, bukan *iru*, atau *arimasu*.

Penelitian kali ini akan membahas *roujingo* pada karakter Faruzan dari gim *Genshin Impact*. *Genshin Impact* adalah gim aksi RPG dunia terbuka yang dirilis secara global pada tahun 2020 oleh developer asal Shanghai bernama HoYoverse. Berlatar dunia fantasi bernama Teyvat yang terinspirasi dari berbagai budaya dunia, pemain berperan sebagai Traveler yang mencari saudara kembarnya dan terlibat dalam konflik antar elemen, bangsa, dan dewa, serta bertemu dengan berbagai macam karakter dari penjuru dunia tersebut.

Genshin Impact tersedia dalam lokalisasi 13 bahasa teks dan 4 bahasa *voice over*, yang mencerminkan skala produksi dan jangkauan globalnya. Pada tahun 2020 dan 2021, *Genshin Impact* memenangkan beberapa *top awards* dalam industri gim global, termasuk Annual Best Mobile Game pada The Game Awards (TGA), yang dikenak sebagai “Oscars untuk industri gim” (Fan, 2024).

Selain karena popularitasnya, alasan lain penulis memilih *Genshin Impact* adalah karena dalam versi Bahasa Jepang, setiap karakter menggunakan gaya bahasa khas (*yakuwarigo*) yang mencerminkan latar belakang dan identitas sosial mereka. Salah satu karakter yang menggunakan *yakuwarigo* dalam gim adalah Faruzan. Faruzan merupakan satu-satunya diantara semua karakter yang dapat dimainkan

dalam *Genshin Impact* yang berbicara menggunakan *roujingo*. *Roujingo* dipilih secara spesifik karena gaya bahasa tersebut termasuk umum digunakan pada media fiksi atau media populer untuk membentuk suatu karakter senior. Hal ini membuat Faruzan patut diteliti karena tergolong unik dan menyimpang dari stereotipe *roujingo* secara umum, yaitu orang tua dengan penampilan lanjut usia.

Rahardjo (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “*Roujingo* Uttered by ‘Young’ Fictional Characters” menjelaskan bahwa penggunaan *roujingo* (bahasa orang tua) pada karakter yang tampak muda tidak hanya berkaitan dengan penampilan visual, tetapi juga berfungsi sebagai indikator identitas usia yang tua selama karakter tersebut direpresentasikan sebagai sosok berumur. Temuan ini menunjukkan bahwa *roujingo* dalam media fiksi dapat berfungsi melampaui representasi visual. Sejalan dengan hal tersebut, Aghniya dan Puspitosari (2024) dalam kajiannya mengenai *yakuwarigo* dalam gim *Fate/Grand Order* juga menemukan bahwa gaya bahasa seperti *roujingo* dapat digunakan tanpa harus didukung oleh penampilan visual yang sesuai.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada deskripsi ciri linguistik serta fungsi representasional dalam membangun identitas karakter. Belum banyak penelitian yang membahas bagaimana penggunaan *roujingo* tersebut bekerja secara psikolinguistik dalam membentuk atau bahkan gagal membentuk persepsi usia dan senioritas di kalangan mitra tutur (lawan bicara).

Salah satu bidang utama dalam psikolinguistik menurut Samsunuwiyati Marat (dalam Hasan (2018)) adalah psikolinguistik umum, yaitu kajian mengenai bagaimana individu mempersepsikan dan memproduksi bahasa. Proses persepsi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *cognitive*

schema yang dikemukakan oleh Jean Piaget (dalam Santrock, 2018), di mana individu menggunakan kerangka pengetahuan yang telah dimiliki untuk menginterpretasikan informasi linguistik yang diterima. Dalam konteks ini, cara mitra tutur memahami penggunaan bahasa tidak terlepas dari skema yang telah terbentuk sebelumnya.

Lebih lanjut, proses ini juga berkaitan dengan pembentukan identitas diri dalam interaksi sosial, yang dapat dipahami melalui konsep persona dari Carl Gustav Jung (dalam Feist et al., 2018) sebagai citra diri yang ditampilkan kepada orang lain. Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penggunaan *roujingo* pada karakter Faruzan diproses secara psikolinguistik, baik dalam pembentukan identitas sebagai figur senior melalui bahasa maupun dalam proses persepsi mitra tutur yang dipengaruhi oleh skema kognitif yang dimiliki.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Metode deskriptif-kualitatif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah gaya bahasa *roujingo* yang terdapat dalam dialog karakter Faruzan. Sesuai dengan pernyataan Dartiningsih, B. E. (2016) yaitu subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda ataupun lembaga. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan dialog dari karakter Faruzan yang diambil dari gim *Genshin Impact* versi “3.3 – Indra Tercerahkan, Segala Wujud Dihapuskan” sampai versi terbaru pada saat penulisan artikel ini yaitu “Candra IV – Seorang Pengembara Di Malam Musim Dingin”. Terdapat 54 dialog karakter Faruzan yang

telah dikumpulkan dari kolom *Voice-Over* dalam *Menu Karakter*. Kemudian, dialog mengenai Faruzan dari 3 karakter lain yang dinilai paling relevan pada konteks ini juga diambil dari kolom *Voice-Over* masing-masing digunakan sebagai data secara selektif untuk mengkaji persepsi mitra tutur terhadap penggunaan *roujingo* karakter Faruzan. Data dikumpulkan menggunakan metode simak dan catat, sesuai dengan pemahaman dari Sudaryanto (1993).

Human instrument merupakan instrumen penelitian utama yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu peneliti sendiri. Nasution (dalam Hardani et al., 2020) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Dibantu oleh instrumen pendukung berupa laptop, ponsel, gim Impact, serta headphone, agar proses pengambilan datanya efektif (Arikunto, 2019).

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (a) Mengumpulkan data berupa dialog karakter Faruzan dalam gim *Genshin Impact* yang mengandung penggunaan *roujingo* sebagai bentuk *yakuwarigo* serta dialog 3 karakter lain yang paling relevan dalam pendapat mereka mengenai Faruzan. (b) Mengklasifikasikan data yang mencakup ciri linguistik *roujingo* sesuai dengan kriteria yang disebutkan oleh Kinsui. (c) Menganalisis konteks kemunculan *roujingo* dalam dialog Faruzan untuk menjelaskan fungsi psikolinguistiknya dalam membangun dan menegosiasikan identitas senior, khususnya dalam situasi ketidaksesuaian antara penampilan visual dan usia kognitif penutur. (d) Mengkaji secara selektif respons atau dialog karakter lain sebagai mitra tutur untuk mengidentifikasi persepsi yang muncul terhadap penggunaan *roujingo* tersebut. (e) Menarik kesimpulan berdasarkan keterkaitan antara ciri linguistik, konteks penggunaan, dan

persepsi mitra tutur, serta menyajikan hasil analisis dalam bentuk narasi deskriptif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Roujingo atau Hakase-go

Dalam kajian *yakuwarigo*, Kinsui (2017) menjelaskan bahwa *roujingo* dan *hakase go* memiliki sejumlah ciri linguistik yang saling tumpang tindih, seperti penggunaan pronomina arkais, partikel akhir kalimat tertentu, serta tuturan yang bersifat evaluatif. Namun, terdapat perbedaan utama di antara keduanya, yaitu pada dasar identitas yang dikonstruksi melalui bahasa. *Hakase go* umumnya digunakan untuk menandai identitas profesional sebagai cendekiawan atau profesor, sedangkan *roujingo* lebih berfungsi sebagai penegasan identitas penutur yang lebih tua dan berpengalaman.

Kinsui (2017, p. 131) juga menjelaskan bahwa bahasa peran laki-laki lanjut usia (*roujingo*) dalam fiksi Jepang terbentuk melalui kontras antara generasi muda Edo dan generasi tua yang terdidik, yang cenderung mempertahankan dialek konservatif Kyoto. Meskipun pada awalnya gaya bahasa ini sering digunakan oleh kalangan terpelajar seperti sarjana dan dokter, ciri-ciri tersebut kemudian distereotipkan sebagai atribut usia dan otoritas, bukan sebagai penanda profesi semata.

Dalam kasus karakter Faruzan, penggunaan gaya bahasa yang khas tersebut tidak hanya muncul dalam konteks aktivitas ilmiah meski dirinya merupakan seorang cendekiawan dan akademisi. Penggunaan gaya bahasa tersebut lebih sering muncul dalam interaksi sehari-hari yang menekankan relasi usia dan senioritas. Hal ini menunjukkan bahwa pilihan bahasa Faruzan tidak terutama dimotivasi oleh peran profesionalnya, melainkan oleh persepsi diri terhadap usia dan pengalaman hidupnya. Dengan demikian, gaya bahasa Faruzan dapat diklasifikasikan sebagai *roujingo*.

3.2 Ciri Linguistik Roujingo Pada Karakter Faruzan

Berdasarkan penelitian, berikut karakteristik atau ciri linguistik *roujingo* yang ditemukan pada 54 dialog karakter Faruzan pada kolom *Voice-Over* di *Menu Karakter* dalam gim *Genshin Impact*:

Tabel 1 Ciri Linguistik Roujingo Dari Dialog Faruzan

Pronomina	Shuujoshi & Kopula	Tuturan
<i>washi</i>	<i>zo</i>	<i>oru</i>
<i>ayatsu</i>	<i>ja</i>	<i>n/nu</i>
<i>omae</i>	<i>nou</i>	<i>umu</i>
	<i>na/naa</i>	

Contoh dari penggunaan ciri linguistik pada tabel di atas adalah sebagai berikut:

3.2.1 Pronomina

Faruzan konsisten menggunakan *washi* (ワシ) setiap kali menyebut dirinya saat berbicara. Berikut contoh dialog yang menggunakan *washi* oleh Faruzan:

「ワシは大小さまざまな遺跡に足を運んだことがある。…」

“*Washi wa daishou samazama-na iseki ni ashi wo hakonda koto ga aru. ...*”

“*Aku* telah mengunjungi banyak reuntuhan dengan segala bentuk dan ukuran. ...”

(Faruzan, “Cerita Menarik”)

Kutipan dialog tersebut diucapkan Faruzan ketika sedang berbagi cerita mengenai hal-hal menarik yang sudah dia alami sepanjang hidupnya, menunjukkan bahwa dia memang lebih berpengalaman dari mitra tutur.

Sesuai dengan bagaimana Faruzan memandang dirinya sendiri sebagai seorang senior, Faruzan menggunakan *washi* (ワシ) yang tipikal digunakan oleh orang-orang lanjut usia dalam Bahasa Jepang.

Faruzan menggunakan *omae* (おまえ) untuk menyebut lawan bicaranya. Berikut kutipan dialog Faruzan ketika

sedang berbicara dengan Traveler (pemain):

「真面目な話じゃが、ワシの生徒にならぬか？*お前*の状況に合った課題を用意して、他の誰よりも懇切丁寧に教えてやろう。」

“*Majime-na hanashi ja ga, washi no seito ni naranu ka? Omae no joukyou ni atta kadai wo youi shite, hoka no dare yori mo konsetsu teinei ni oshiete yarou.*”

“Pembicaraan serius, tapi mau tidak jadi muridku? Aku akan kasih kamu tugas yang sesuai dengan kondisimu dan menjelaskan semua yang perlu kamu tau dengan lebih sabar dan teliti dari siapapun.”

(Faruzan, “Mencari Murid”)

Situasi pada dialog tersebut memaparkan bahwa Faruzan ingin merekrut Traveler sebagai muridnya untuk dididik dengan baik dengan ilmu pengetahuan lebih yang ia miliki. Faruzan menunjukkan kecenderungan untuk menegaskan posisi senioritasnya dalam interaksi. Oleh karena itu, penggunaan *omae* berfungsi menandai relasi hierarkis antara dirinya dan mitra tutur, terutama terhadap pihak yang dipandang lebih muda. Mengingat usia Faruzan yang telah melampaui 100 tahun, hampir seluruh lawan bicara dapat dipersepsikan berada di bawahnya dalam hal usia maupun pengalaman sebagai manusia.

Kemudian, ketika menyebutkan orang ketiga, Faruzan menggunakan *ayatsu* (あやつ) seperti pada contoh berikut ini:

「*あやつ*はワシを見ると、頭を下げてわざと回り道することが時々あるんじゃない。だが夜中に会うと、ちゃんと挨拶することもある…なんともよく分からぬのう。まあよい、ルタワヒスト学院に入れるガキどもはそのほとんどが天才じゃ。天才には天才なりの変わった癖が

あるもんじゃし、大目に見てやろう。」

“**Ayatsu** wa washi wo miru to, atama wo sagete waza to mawarimichi suru koto ga tokidoki aru nja. Da ga yonaka ni au to, chanto aisatsu suru koto mo aru... Nanto mo yoku wakanu nou. Maa yoi, Rutawahisuto Gakuin ni haireru gaki-domo wa sono hotondo ga tensai ja. Tensai ni wa tensai nari no kawatta kuse ga aru monja shi, oome ni mite yarou.”

“**Dia** kadang menunduk dan mengambil jalan memutar kalau melihat aku. Tapi dia menyapaku dengan hangat kalau bertemu di malam hari... Aku tidak paham deh. Sudahlah, rata-rata anak-anak Darshan Rtawahist itu jenius. Orang jenius memang punya kebiasaan anehnya sendiri, jadi biarkan saja.”

(Faruzan, “Tentang Layla”)

Ayatsu (あやつ) adalah bentuk pronomina orang ketiga yang lebih arkais dari *aitsu*, keduanya terbentuk dari gabungan kata *ano+yatsu* (あの+やつ). Dalam konteks ini, Faruzan kurang mengenal Layla namun paham kalau murid jenius dari Darshan (seperti jurusan atau fakultas dalam Akademiya di dunia *Genshin Impact*) Rtawahist itu pasti punya kebiasaan aneh masing-masing dan memakluminya. Penggunaan *ayatsu* oleh Faruzan menunjukkan adanya jarak sosial sekaligus sikap menilai terhadap pihak yang dirujuk, serta merefleksikan posisi dirinya sebagai sosok senior dalam sebuah percakapan. Terlihat pada caranya membicarakan Layla, Faruzan berpendapat seperti orang tua yang sedikit tidak habis pikir dengan perilaku anak muda yang dilihatnya.

3.2.2 Shuujioshi dan Kopula

Penggunaan *shuujioshi* dan kopula yang mencerminkan *roujingo* dapat dilihat

contohnya dari kutipan dialog Faruzan di bawah ini:

「この古文を読んでおったら頭がぼうっとして、目がくらくらしてきた…今日はこれくらいにしとくかのう。早う寝るん**じゃぞ**、ワシも寝るから**な**、おやすみ。」

“Kono kobun wo yonde ottara atama ga boutto shite, me ga kurakura shite kita... Kyou wa kore kurai ni shitoku ka nou. Hayou neru **nja zo**, washi mo neru kara **na**, oyasumi.”

“Naskah kuno ini bikin kepala pusing tujuh keliling... Sudahlah, hari ini sampai disini dulu. Cepat tidur ya, soalnya aku juga mau tidur. Selamat tidur.”

(Faruzan, “Selamat Tidur”)

Kutipan dialog diatas merupakan situasi di mana Faruzan yang lelah meneliti ingin segera tidur dan menegur mitra tutur untuk beristirahat juga. Berdasarkan Kinsui (2017, p. 130), *roujingo* menggunakan *ja* (じゃ) yang merupakan pengganti dari *da* (だ) untuk menyatakan penegasan. *Ja zo* (じゃぞ) digunakan untuk penegasan lebih jauh lagi dengan menggabungkan kopula *ja* (じゃ) dengan *shuujioshi zo* (ぞ), memberikan kesan menegur. Seperti yang digunakan dalam kalimat “Hayou neru **nja zo**”, Faruzan terdengar seperti orang tua yang menegur dengan lambat.

3.2.3 Tuturan

Berikut kutipan dialog Faruzan yang mengandung tuturan yang menjadi karakteristik *roujingo*:

「ほう？あの新入りの若造のことか？ちょうどよかった！ワシもあやつがどこの学院に所属して**おる**のか知りたいと思っていたところだったんじゃ。(…)というわけじゃから、あの子と知り合いなら、ワシの弟子になるように説得して来てはくれ**ぬ**か。先輩であるこの

ワシが、しっかり世話を焼いてやるぞ。」

“Hō? Ano shin'iri no wakazō no koto ka? Chōdo yokatta! Washi mo ayatsu ga doko no gakuin ni shozoku shite oru no ka shiritai to omotte ita tokorodatta nja. (...) To iu wake ja kara, ano ko to shiriainara, washi no deshi ni naru yō ni settoku shite kite wa kurenu ka. Senpaidearu kono washi ga, shikkari sewa o yaite yaru zo.”

“Oh? Maksudmu si anak baru itu ya? Pas banget! Aku masih belum tau sih dia mau masuk Darshan mana, (...) Nah makanya, kalau kamu kenal sama anak itu, bisakah kamu membujuknya agar menjadi muridku? Sebagai seniornya, aku pasti akan menuntunnya dengan baik.”

(Faruzan, “Tentang Sethos”)

Pada kutipan dialog di atas, Faruzan menyatakan bahwa dirinya kurang tahu Darshan mana Sethos akan mendaftar dan bertanya kepada mitra tutur apakah ia bersedia atau tidak untuk membujuk Sethos menjadi muridnya.

Roujingo memiliki karakteristik ungkapan negatif yang merubah -nai menjadi -n (—ん) atau -nu (—ぬ), sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Kinsui (2017, p. 131), “*Shiranu*, sebagai alternatif dari *shiran*, adalah bentuk klasik Jepang yang menggunakan kata bantu negatif klasik -nu.”. Sama halnya dengan penggunaan *oru* (おる) yang menyatakan suatu keadaan atau situasi progresif menggantikan kata *iru* (いる).

3.3 Fungsi Psikolinguistik Penggunaan Roujingo Pada Karakter Faruzan

Penggunaan *roujingo* oleh Faruzan menunjukkan keterkaitan antara proses produksi bahasa dan persepsi mitra tutur, yang menjadi fokus dalam kajian psikolinguistik umum. Dalam konteks ini, bentuk-bentuk linguistik yang digunakan

merefleksikan pilihan bahasa penutur, dan memengaruhi bagaimana identitas yang ditampilkan dipahami dalam interaksi sosial. Bagaimana fungsi psikolinguistik tersebut diterapkan melalui penggunaan *roujingo* pada karakter Faruzan dapat diuraikan sebagai berikut:

3.3.1 Menempatkan Diri Sebagai Senior

Penggunaan *roujingo* oleh Faruzan secara konsisten menunjukkan upaya menempatkan diri sebagai figur senior. Hal ini mencerminkan representasi diri yang dibangun berdasarkan persepsi terhadap usia dan pengalaman yang dimilikinya, yang melampaui penampilan fisiknya. Diambil dari situs resmi *Genshin Impact*, deskripsi karakter Faruzan adalah:

Seorang cendekiawan terkemuka dari Akademiya yang hidup “seabad yang lalu” dan salah satu pendiri bidang studi Mekanika Kuno. Walau ia berasal dari Darshan Haravatat yang berfokus pada linguistik, ia dikenal luas karena keahliannya dalam bidang mesin di seluruh Sumeru... Meskipun penghargaan-penghargaan ini telah terlupakan dalam aliran waktu, begitu pula dirinya.

(HoYoVerse, n.d.)

Dari deskripsi tersebut, Faruzan tidak hanya terjebak dalam penampilan mudanya sejak 100 tahun yang lalu, tetapi juga semakin terlupakan seiring mengalirnya waktu. Kisah karakter Faruzan menekankan pada pengalamannya setelah terjebak selama 100 tahun dalam sebuah piramida di padang pasir kuno. Dirinya menghabiskan seluruh waktunya berusaha memecahkan semua teka-teki yang ada di dalam piramida dengan segala pengetahuan yang dimilikinya hingga aliran waktu tidak lagi ia rasakan, fungsi tubuh menjadi stagnan, tetapi kelelahan mental tetap memengaruhi dirinya. Ketika dia berhasil bebas, zaman sudah berubah. Tak seorangpun yang ia kenal masih ada untuk menyambutnya pulang, begitu juga keberadaan dan pencapaiannya yang sudah menjadi suatu

legenda dari masa lalu. Kondisi tersebut membuat Faruzan semakin terdorong untuk menegaskan otoritas dan senioritasnya dengan menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang diasosiasikan dengan penutur senior. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan dialog berikut:

「はあー？何じゃと？歳だから耳が遠いのじゃ。まずは先輩と呼んでみい。」

“Haa? Nan ja to? Toshi da kara mimi ga tooi no ja. Mazu wa senpai to yonde mii.”

“Haa? Apa? Aku sudah tua, pendengaranku sudah agak terganggu. Coba panggil aku ‘Senior Faruzan’ dulu.”

(Faruzan, “Sopan Santun”)

Keinginan Faruzan untuk dipandang sebagai figur senior terlihat secara eksplisit pada dialog di atas. Pada dialog tersebut, Faruzan berpura-pura tidak dapat mendengar dengan jelas sampai mitra tutur memanggilnya *senpai* (先輩) yang berarti “senior” (lokalisasi resmi Bahasa Indonesia *Genshin Impact* menuliskan sebagai “Bu Faruzan”, tetapi terjemahan langsung berarti “Senior Faruzan”). Hal ini sejalan dengan pandangan Muraishi (1969) bahwa bahasa dikontrol oleh penutur sebagai organisme hidup dan berfungsi untuk meregulasi proses komunikasi.

Penggunaan *roujingo* oleh Faruzan menunjukkan adanya proses mental yang terarah dalam membentuk identitas sebagai figur senior. Fenomena ini sekaligus dapat ditafsirkan sebagai konstruksi persona, yaitu citra diri (“topeng”) yang ditampilkan dalam interaksi sosial (Carl Jung dalam Feist et al., 2018). Pilihan bentuk linguistik tersebut berfungsi sebagai mekanisme untuk memproyeksikan dan menegosiasikan identitas senior di hadapan mitra tutur. Kasus serupa juga dapat ditemukan pada kutipan dialog di bawah:

「何を知りたい？台座装置のバリエーション？それとも元素石碑の

基礎設計についてか？うむ、待て…さっき質問した時、先輩って呼ぶのを忘れておらんかったか？」

“Nani wo shiritai? Daiza souchi no barieeshon? Sore to mo Genso Sekihi no kiso sekkei ni tsuite ka? Umu, mate... Sakki shitsumon shita toki, senpai tte yobu no wo wasurete orankatta ka?”

“Apa yang mau kamu ketahui? Variasi mekanisme puzzle berbasis tekanan? Atau tentang desain berlapis monumen elemental? Hmm, sebentar... Waktu bertanya barusan, apa kamu lupa memanggilku senior?”

(Faruzan, “Tentang Faruzan: Peneliti Senior”)

Dalam dialog tersebut, Faruzan kembali menunda respon dengan terlebih dahulu menegaskan penggunaan *senpai* oleh mitra tutur. Meskipun disampaikan dengan nada yang relatif halus, strategi ini menunjukkan konsistensi dalam cara Faruzan meregulasi alur interaksi melalui bahasa. Dalam konteks ini, penggunaan *roujingo* yang berulang tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme regulasi komunikasi, tetapi juga memperkuat persona sebagai figur senior yang menuntut pengakuan dari mitra tutur. Dengan demikian, pengakuan terhadap status sosial Faruzan menjadi prasyarat untuk memperoleh respons yang diharapkan.

3.3.2 Persepsi dan Penerimaan Mitra Tutur

Selain merefleksikan persepsi diri penutur dan membangun sebuah persona, penggunaan gaya bahasa juga berpengaruh terhadap cara mitra tutur memaknai dan merespons identitas yang dikonstruksi tersebut. Dalam kajian psikolinguistik, respons mitra tutur dapat dipahami sebagai bagian dari proses pemahaman bahasa yang turut dipengaruhi oleh sikap, pengalaman, dan persepsi sosial terhadap penutur. Bagian ini membahas bagaimana penggunaan *roujingo* oleh Faruzan dipersepsi oleh karakter lain, ditinjau dari

dialog karakter lain yang dikutip secara selektif. Karakter-karakter tersebut merupakan karakter yang sudah pernah berinteraksi dengan Faruzan, yaitu Collei, Kaveh, dan Cyno.

Dikutip dari kolom *Profil Karakter* dalam gim, Collei merupakan seorang penjaga hutan pemula yang memulai karier akademiknya sedikit lebih lambat daripada teman-temannya, sehingga saat ini ia bekerja keras untuk mengejar ketertinggalannya. Berikut adalah kutipan dialog Collei mengenai Faruzan:

「えっと…正直、あの先輩との付き合いはあまり得意じゃないんだ…あの方からよく真面目で勉強熱心だって褒められるけど、あたしは学ぶのが遅くて仕方ないから補習してるだけで…！それに前に一回、あの方の研究ノートを偶然見たことがある。あれは…絶対にスメールの中で一番恐ろしい本だ！-内容が全部古文で書かれてて、一文字も分からなかったよ。」

“Etto... Shoujiki, ano senpai to no tsukiai wa amari tokui ja nai nda... Ano kata kara yoku majime de benkyou neshin da tte homerareru kedo, atashi wa manabu no ga osokute shikata nai kara hoshuu shiteru dake de...! Sore ni mae ni ikkai, ano kata no kenkyuu nooto wo guuzen mita koto ga aru. Are wa... zettai ni Sumeeru no naka de ichiban osoroshii hon da! Naiyou ga zenbu kobun de kakaretete, hitomoji mo wakaranakatta yo.”

“Ah, sejujurnya... Aku nggak tahu gimana cara berhadapan dengan orang seperti Senior Faruzan. Dia bilang aku murid yang pekerja keras dan rajin belajar, tapi aku kan orangnya lemot, jadi cuma ikut pelajaran tambahan saja...! Terus aku pernah nggak sengaja lihat catatan penelitiannya tempo hari. Itu... asli buku paling seram di seluruh Sumeru! Isi bukunya ditulis dalam

bahasa klasik semua, jadi aku nggak ngerti satu huruf pun.”

(Collei, “Tentang Faruzan”)

Persepsi mitra tutur terhadap gaya bahasa Faruzan terlihat jelas dalam dialog Collei yang menyatakan ketidaknyamanannya saat berinteraksi dengan Faruzan. Meski Faruzan sendiri banyak memuji Collei, dirinya justru merasa tertekan karena memandang dirinya sebagai seseorang yang harus berusaha keras karena kekurangannya. Selain itu, Collei menggambarkan catatan penelitian Faruzan sebagai sesuatu yang “menakutkan” karena ditulis sepenuhnya dalam bahasa klasik, yang sulit dipahami.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *roujingo* dan bentuk bahasa arkais oleh Faruzan tidak hanya menandakan senioritas, tetapi juga menciptakan jarak linguistik dan kognitif bagi mitra tutur yang muncul akibat ketidaksesuaian antara bentuk bahasa yang digunakan dengan skema kognitif yang dimiliki oleh mitra tutur. Jarak ini memengaruhi proses pemahaman dan penerimaan identitas yang dibangun Faruzan, sehingga otoritas yang ingin ditegaskan tidak selalu diterima secara positif oleh pihak lain.

Karakter lain yang mengakui bahwa Faruzan cukup menakutkan adalah Kaveh. Dikutip dari kolom *Profil Karakter* dalam gim, Kaveh adalah arsitek terkenal dari Sumeru, seorang pecinta estetika yang terganggu realita. Faruzan mengenal Kaveh sebagai juniornya yang terlalu ‘nyeni’ tapi merupakan anak baik. Persepsi Kaveh tentang Faruzan dapat dilihat pada kutipan dialog berikut:

「ファルザン先輩は…率直にもの言うタイプなんだ。教令院の一部の生徒は彼女を恐れているらしいが、それも無理ないな。でも、別に先輩は悪巧みをしようと考えてるわけじゃなくて、ただ興味のある学問に専念しているだけだ。」

知論派の人間は付き合いにくいと言う人もいるけど、それはまあ…ははは…君も、彼女から生徒にならないかって誘われただろ？確かに、先輩は時々気の狂ったセールスマンに見えることもある…だけど彼女の学識は本物だ。その点は間違いない。」

“Faruzan-senpai wa... socchoku ni mono wo iu taipu nan da. Kyourei-in no ichibu no seito wa kanojo wo osorete iru rashii ga, sore mo muri nai na. De mo, betsu ni senpai wa warudakumi wo shiyō to kangaete wake ja nakute, tada kyoumi no aru gakumon ni sennen shite iru dake da. Chiron-ha no ningen wa tsukiai nikui to iu hito mo iru kedo, sore wa maa... Hahaha... Kimi mo, kanojo kara seito ni naranai katte sasowareta daro? Tashika ni, senpai wa tokidoki ki no kurutta seerusuman ni mieru koto mo aru... Da kedo kanojo no gakushiki wa honmono da. Sono ten wa machigainai.”

“Senior Faruzan itu... tipe orang yang blak-blakan. Sepertinya sebagian siswa di Akademiya takut padanya, tapi mau bagaimana lagi. Tapi, senior itu tidak berniat jelek, dia hanya fokus mendedikasikan diri ke penelitian yang dia suka. Banyak yang beranggapan kalau pelajar Haravatat itu susah bergaul, dan... Yah, hahaha... Kamu juga pernah direkrut jadi muridnya, kan? Memang, senior itu kadang seperti tukang sales yang gila... Tapi kemampuan akademisnya itu memang mumpuni. Tidak bisa dibantah lagi.”

(Kaveh, “Tentang Faruzan”)

Pada dialog tersebut, persepsi Kaveh sebagai mitra tutur terhadap Faruzan menggambarannya sebagai sosok yang berbicara secara lugas dan kerap dianggap menakutkan oleh sebagian mahasiswa Akademiya, secara tidak langsung memvalidasi rasa gugup yang dialami

Collei saat berhadapan dengan Faruzan yang berapi-api. Apalagi ketika mencari murid. Namun, Kaveh menegaskan bahwa hal tersebut bukan disebabkan oleh niat buruk, melainkan oleh fokus Faruzan yang tinggi terhadap bidang keilmuan yang diminatinya.

Hal ini menunjukkan bahwa persepsi Kaveh terbentuk melalui skema kognitif yang telah disesuaikan, di mana karakteristik yang pada awalnya dapat dipersepsikan sebagai sesuatu yang mengintimidasi justru diinterpretasikan sebagai bentuk kompetensi dan dedikasi. Penggunaan *roujingo* oleh Faruzan secara konsisten berhasil membangun persona sebagai figur senior akademik, meskipun interpretasi mitra tutur terhadap gaya tersebut bervariasi sesuai dengan pengalaman dan posisi sosial masing-masing. Variasi tersebut juga hadir pada persepsi karakter lain, yaitu Cyno. Berikut kutipan dialog darinya:

「以前、ファルザン先輩の失踪に関する書類を念入りに調べたことがある。先輩がとある危険な研究に関わっていたのではないかと疑ったんだ…だが、実際に彼女と会って、その考えは完全に覆された。多少付き合いにくくは感じたが、口うるさくも世話焼きな年長者のように、心の中ではいつも人のために想ってる人だ。彼女が常軌を逸するようなことなどするはずがないと思ったよ。」

“Izen, Faruzan senpai no shissō ni kansuru shorui o nen'iri ni shirabeta koto ga aru. Senpai ga toaru kiken'na kenkyū ni kakawatte ita node wanai ka to utagatta nda...daga, jissai ni kanojo to atte, sono kangae wa kanzen ni kutsugaesa reta. Tashō tsukiai nikuku wa kanjitaga, kuchiurusaku mo sewayakina nenchō-sha no yō ni, kokoronouchide wa itsumo hitonotame o omotteru hitoda. Kanojo ga

jōkiwoissuru yōna koto nado suru hazu ga nai to omotta yo.”

“Dulu, aku pernah memeriksa dengan teliti dokumen-dokumen terkait hilangnya senior Faruzan. Aku sempat curiga bahwa dia terlibat dalam penelitian berbahaya... Namun, setelah bertemu dengannya secara langsung, anggapan itu benar-benar berubah. Meskipun dia terasa agak sulit diajak bergaul, dia adalah orang yang selalu memikirkan kebaikan orang lain di dalam hatinya, seperti orang tua yang cerewet tapi penuh perhatian. Aku yakin dia tidak mungkin melakukan hal-hal yang melampaui batas kewajaran.”

(Cyno, “Tentang Faruzan”)

Dikutip dari kolom *Profil Karakter* dalam gim, Cyno merupakan Jenderal Mahamatra dari Akademiya yang bertugas untuk mengawasi seluruh peneliti yang bernaung di bawah nama Akademiya. Meskipun pada awalnya Cyno mencurigai Faruzan, pandangan tersebut berubah setelah ia berinteraksi langsung dengannya. Cyno memandang Faruzan sebagai sosok senior yang memang cenderung cerewet dan sulit didekati, namun pada dasarnya bersikap protektif dan peduli terhadap orang lain.

Penilaian ini menunjukkan bahwa penggunaan gaya bahasa Faruzan, meskipun dapat menimbulkan jarak sosial, juga dapat diterima sebagai ekspresi kepedulian khas figur senior. Dari sudut pandang psikolinguistik, hal ini menunjukkan bahwa penerimaan terhadap *roujingo* sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan skema kognitif yang dimiliki oleh mitra tutur yang terbentuk melalui pengalaman interaksi sebelumnya.

4. Simpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan, hasil analisis menunjukkan bahwa gaya bahasa karakter Faruzan menunjukkan karakteristik *roujingo* secara konsisten, mencakup pronomina arkais

washi dan *ayatsu*, *shuujoishi* dan kopula *ja* maupun *nou*, serta penggunaan tuturan verba keadaan *oru* dan negatif *-n/-nu*. Dari gaya bahasa *roujingo* ini, terbentuk sebuah kepribadian yang berkesan seperti orang tua bijak pada karakter Faruzan.

Walau terdapat tumpang tindih dengan gaya bahasa yang mirip yaitu *hakase go*, penggunaan *roujingo* oleh Faruzan tidak semata-mata merefleksikan peran profesionalnya sebagai akademisi, melainkan berfungsi sebagai strategi linguistik untuk menegaskan identitas diri sebagai figur senior yang berpengalaman serta berumur lebih tua. Penggunaan *roujingo* oleh Faruzan dapat dipahami sebagai hasil dari proses *top-down*, di mana niat untuk mempresentasikan diri sebagai sosok senior memengaruhi pemilihan bentuk linguistik. Faruzan sendiri melihat dirinya sebagai seseorang yang layak dihormati berdasarkan usia dan pengalaman yang dimilikinya. Namun, dalam proses persepsi oleh mitra tutur, terjadi ketidaksesuaian antara input visual yang merepresentasikan usia muda dan input linguistik yang mengindikasikan senioritas.

Ketidaksesuaian ini memunculkan variasi dalam penerimaan mitra tutur. Pada satu sisi, gaya bahasa tersebut dapat menciptakan jarak linguistik dan psikologis, sebagaimana tercermin dalam respons Collei yang merasa tertekan dan canggung. Pada sisi lain, gaya bahasa yang sama dapat diinterpretasikan sebagai bentuk ketegasan, kepedulian, serta kompetensi, sebagaimana terlihat dalam penilaian Kaveh dan Cyno. Hal ini menunjukkan bahwa persona yang dibangun melalui bahasa tidak selalu diterima secara seragam, melainkan dinegosiasikan melalui proses persepsi yang dipengaruhi oleh pengalaman dan skema kognitif masing-masing mitra tutur.

Dengan demikian, selain berfungsi sebagai penanda usia, penggunaan *roujingo* juga berfungsi sebagai hasil dari proses psikolinguistik yang melibatkan

interaksi antara produksi bahasa dan persepsi mitra tutur. Bahasa dalam konteks ini berperan sebagai sarana konstruksi identitas sosial yang bersifat dinamis, di mana keberhasilan pembentukan identitas bergantung pada proses interpretasi dalam interaksi.

Temuan ini mengindikasikan bahwa fungsi *roujingo* dalam media fiksi tidak dapat dipahami secara semata-mata sebagai penanda karakter yang bersifat tetap. Sebaliknya, *roujingo* juga berperan dalam membentuk ruang negosiasi makna antara penutur dan mitra tutur, khususnya ketika terdapat ketidaksesuaian antara representasi linguistik dan visual.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji fenomena serupa dalam konteks yang lebih luas atau melalui pendekatan eksperimental guna memahami proses persepsi terhadap identitas linguistik secara lebih mendalam. Salah satu kemungkinan adalah dengan menguji bagaimana partisipan menilai karakter berdasarkan variasi penggunaan *yakuwarigo* dalam kondisi dengan dan tanpa dukungan visual.

Referensi

- Aghniya, A. F., & Puspitosari, D. (2024). Analisis Penggunaan Yakuwarigo Dalam Game Fate/Grand Order "Divine Realm Of The Round Table: Camelot." *Jurnal Bahasa Asing*, 17(2). <https://jba.stba-jia.ac.id/jba/article/view/82>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Dartiningsih, B. E. (2016). Gambaran Umum Lokasi, Subjek, dan Objek Penelitian. *Buku Pendamping Bimbingan Skripsi* (Vol. 129, p. 135). Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi, FISIB-UTM & AspiKom Jawa Timur.
- Fan, Y. (2024). The International Communication of Chinese Culture in the Context of Games—A Case Study of Genshin Impact. *SHS Web of Conference*, 187, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/202418704031>
- Feist, J., Feist, G. J., & Roberts, T.-A. (2018). *Theories of personality* (Ninth Edition). McGraw-Hill Education.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, H. (2018). Psikolinguistik: Urgensi dan Manfaatnya pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v1i2.41>
- HoYoVerse. (n.d.). *Genshin Impact*. Genshin Impact Official EN Website. Retrieved January 15, 2026, from <https://genshin.hoyoverse.com/en/>
- Joseph, J. E. (2004). *Language and Identity*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9780230503427>
- Kinsui, S. (2017). *Vitual Japanese: Enigmas of Role Languages*. Osaka University Press.
- Kinsui, S., & Yamakido, H. (2015). Role Language and Character Language. *Acta Linguistica Asiatica*, 5(2), 29–42. <https://doi.org/10.4312/ala.5.2.29-42>
- Maulina, I., & Nurjaleka, L. (2020). Karakteristik Yakuwarigo dalam Tokoh Anime Gintama. *KIRYOKU*, 4(1), 44–57. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i1.44-57>
- Muraishi, S. (1969). Gengo Shinri-Gaku no Gengo Kenkyū E no Ichidzuke.

- Kyōiku Shinrigaku Kenkyū*, 4(1), 55-60,66.
https://doi.org/10.5926/jjep1953.4.1_55
- Rahardjo, H. (2016). Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang Dalam Dialog Manga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar*, 10(2). <http://repository.widyatama.ac.id/handle/123456789/8811>
- Rahardjo, H. (2020). *Roujingo Uttered by “Young” Fictional Characters (The Phenomenon of Fictional Characters Visually Depicted as Teenagers or Underage Kids Who Speaks Using Japanese Elderly Language)*. <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/12599>
- Santrock, J. W. (2018). *A Topical Approach To Life-Span Development* (Ninth Edition). McGraw-Hill Education.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV: ALFABETA.
- Teshigawara, M., & Kinsui, S. (2012). Modern Japanese “Role Language” (Yakuwarigo): Fictionalised orality in Japanese literature and popular culture. *Sociolinguistic Studies*, 5(1), 37–58.
<https://doi.org/10.1558/sols.v5i1.37>

