

## **Karakteristik *Yakuwarigo* dalam Tokoh *Anime Gintama***

Izzatul Maulina<sup>a</sup>, Lisda Nurjaleka<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, 50229, Indonesia

<sup>b</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, 50229, Indonesia

\*Corresponding Author. Tel +628979333781

Email: [lisda\\_nurjaleka@mail.unnes.ac.id](mailto:lisda_nurjaleka@mail.unnes.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengategorikan jenis *yakuwarigo* atau bahasa peran pada *Anime Gintama*. Bahasa peran, atau dikenal sebagai *Yakuwarigo* dalam bahasa Jepang, adalah serangkaian fitur bahasa yang terkait dengan jenis karakter tertentu di dunia virtual. Ciri khas variasi bahasa ini seperti kosa kata, tata bahasa, intonasi, dan pola aksen. (Kinsui, 2003). Penelitian ini juga menyelidiki fungsi dari jenis variasi bahasa ini yang berfokus pada jenis *yakuwarigo* di *Anime Gintama*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik note. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis markah membaca diikuti dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk mempresentasikan hasil analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis *Yakuwarigo* yang ditemukan di *Anime Gintama* menunjukkan variasi karakter itu sendiri. Tujuh jenis *yakuwarigo* dilihat dari 10 karakter anime *Gintama*, yaitu, *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *Osaka ben*. Dan tipe khusus dari karakteristik *yakuwarigo* adalah *shujoshi* dan tipe ekspresi tertentu yang digunakan oleh karakter ini.

**Kata kunci: *Yakuwarigo*; Anime; Gintama; Bahasa peran; Karakter**

### **Abstract**

*This study aims to analyze and categorize the type of *yakuwarigo* or role language on the *Anime of Gintama*. Role language, or known as *Yakuwarigo* in Japanese, is a set of language features associated with a particular type of character in the virtual world. The characteristic of these languages' variation such as vocabulary, grammar, intonation, and accent patterns. (Kinsui, 2003). This study also investigates the function of these language variation types focusing on the *yakuwarigo* types in *Anime Gintama*. The data collection technique that was used is the note technique. The data analysis technique used in this study was the reading markah analysis technique followed by a descriptive qualitative data analysis technique to present the results of the data analysis. The results show that the type of *Yakuwarigo* found in *Anime Gintama* shows the variation of the character itself. Seven types of *yakuwarigo* seen from 10 *Gintama* anime characters, namely, *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, and *Osaka ben*. And the particular type of the *yakuwarigo*'s characteristics was *shujoshi* and specific types of expression used by these characters.*

**Keywords: *Yakuwarigo*; Anime; Gintama; Role language; Characters**

## 1. Pendahuluan

Idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan yang berbeda dengan orang lain sehingga menjadi ciri khas orang tersebut dalam berbicara. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Variasi idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya (Chaer dan Agustina, 2004). Contoh dari idiolek adalah *yakuwarigo*.

*Yakuwarigo* merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya (Kinsui, 2011:34). Penggunaan *yakuwarigo* berfungsi untuk mendukung dan menguatkan karakter tokoh serta memberikan kesan sehingga tokoh mudah dikenali dan dibedakan antar tokoh lain berdasarkan perannya dalam cerita.

Kalimat-kalimat di bawah ini merupakan contoh jenis *yakuwarigo* yang diklasifikasikan menurut Kinsui (2003). Ke-lima kalimat berikut, jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bermakna “**ya, aku tahu**”:

### (a) Bahasa Profesor

おお、そうじゃ、わしがし  
ておるんじゃ。

*Oo, souja, washi ga shitorunja.*

### (b) Bahasa Tuan Putri

あら、そうよ、わたくしが知  
ておりますわ。

*Ara, souyo, watakushi ga  
shiteorimasuwa.*

### (c) Bahasa Anak laki-laki

うん、そうだよ、僕がし  
るよ。

*Un, soudayo, boku ga shitteruyo.*

### (d) Orang Kansai

そやそや、わしが知  
ってませー。

*Soyasoya, washi ga shitemassē.*

### (e) Bahasa Samurai

うむ、さよう、せ  
っしゃが存  
じております。

*Umu, sayou, sessha ga  
zonjiteorimasu*

(Kinsui, 2003)

*Yakuwarigo* merupakan ragam bahasa Jepang yang hanya digunakan dalam dunia virtual, berfungsi untuk memberikan karakteristik pada tokoh-tokoh dalam cerita dan berbeda dengan ragam bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataannya, bahkan beberapa *yakuwarigo* tidak ada dan tidak digunakan dalam kehidupan nyata,

misalnya *aruyo kotoba*. Pembelajar bahasa Jepang mempelajari bahasa Jepang diantaranya dengan menonton *anime*, membaca *manga* dan novel atau bermain *game*. Ragam bahasa Jepang yang digunakan didalamnya tentunya berbeda dari ragam bahasa Jepang yang dipelajari biasanya. Penelitian ini dapat digunakan untuk memperkenalkan pada pembelajar bahasa Jepang tentang ragam bahasa dunia virtual agar dapat memahami perbedaan ragam bahasa Jepang virtual dengan ragam bahasa Jepang yang dipelajari.

Rahardjo (2016), dalam artikel yang berjudul “Penggunaan *Yakuwarigo* (*Role Language*) Bahasa Jepang dalam Dialog *Manga*”, menjelaskan bahwa *yakuwarigo* adalah ragam bahasa dalam dunia virtual yang merupakan karaktersitik dan identitas dari tokoh tersebut. Beberapa stereotip yang ditemukan dalam *manga* adalah bentuk *yakuwarigo aruyo kotoba*, *yakuwarigo danseigo* dan *joseigo*, serta *yakuwarigo charagobi*. *Chara gobi* mengacu pada akhiran kata atau kalimat yang digunakan oleh suatu tokoh dalam anime ataupun *manga* yang menjadi ciri khas atau keunikan dari karakter tersebut.

Selain itu Afifah (2019) menganalisis penggunaan *yakuwarigo* dalam situs web pembelajaran online “*Anime/Manga no Nihongo*”. Situs web ini merupakan situs web pembelajaran bahasa Jepang yang dibuat oleh The Japan Foundation ditujukan untuk pembelajar bahasa kedua, yaitu bahasa Jepang. Dari hasil penelitiannya

ditemukan ketidaksesuaian antara “*character expressions*” yang diperkenalkan dengan karakter yang muncul dalam *manga* dalam “*expressions by scene*”. Ungkapan-ungkapan pada bagian perkenalan dengan ungkapan yang digunakan oleh karakter dalam *manga* ditemukan tidak sesuai.

Adapun Rahmawati (2015) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dialek Osaka yang ditemukan dalam buku cerita anak “*Toire no kamisama*” terdiri dari bentuk *jodoushi*, *shuujoshi* dan kosakata khusus berjumlah 21 buah. Adapun kalimat berpredikat verba yang banyak digunakan dalam buku cerita tersebut seperti bentuk *~VHen*, *~Vna akan*, *~Vharu*, *~VTotte*, *~Vte Morota*, *~VTen*, *~VTan* serta bentuk kopula *ya*.

Andrássy (2014). melakukan penelitian yang berjudul “*Vagabond : An Analysis of the Role Language in a Historical Japanese Comic*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara tokoh *manga Vagabond* berbicara serta mengetahui ada tidaknya rangkaian ungkapan historis dan modern dalam dialog *manga* tersebut.

Penelitian kali ini membahas tentang jenis-jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tokoh *anime* Gintama. Gintama merupakan *anime* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Sorachi Hideaki. Plot utama Gintama menceritakan sudut pandang kehidupan tokoh utama Sakata Gintoki bersama rekannya Shimura Shinpachi dan

Kagura. Dalam penelitian ini, penulis memilih *anime* Gintama sebagai sumber data penelitian. Karena *anime* Gintama merupakan *anime* yang memiliki latar dan cerita yang terinspirasi dari situasi dan keadaan Jepang ketika Zaman Edo. Selain itu, jumlah tokoh yang banyak serta memiliki latar belakang yang beraneka ragam, baik dari segi usia, status sosial, profesi, dan sebagainya membuat jenis *yakuwarigo* yang digunakan dalam tuturan yang ada pun bervariasi dan dapat menggambarkan dan/ mewakili *yakuwarigo* yang digunakan dalam contoh dunia virtual lainnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yaitu : 1) untuk mengetahui jenis *yakuwarigo* dalam *anime* Gintama, 2) untuk mengetahui fungsi dan penggunaan ungkapan dari jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dalam *anime* tersebut. Melalui penelitian ini diharapkan agar pembaca dapat memperoleh informasi dan pengetahuan terkait ragam bahasa virtual terutama *yakuwarigo* yang digunakan dalam *anime*.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi,2011:58). Pada penelitian ini pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan

*yakuwarigo* yang terdapat dalam tuturan tokoh *anime* Gintama.

Data yang digunakan adalah kalimat ujaran tokoh karakter yang diambil dari dari sumber data *anime* Gintama. Karena jumlah episode dan tokoh dalam *anime* Gintama sangat banyak, maka penulis membatasi penelitian ini dengan hanya akan meneliti tuturan dari 10 tokoh *anime* Gintama. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik simak catat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis baca markah dilanjutkan dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif guna memaparkan hasil analisis data.

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Mencari takarir bahasa Jepang

*anime* Gintama.

2. Melakukan reduksi data. Setelah takarir ditranskripsikan, penulis memilah tuturan karena tidak semua tuturan akan dianalisis. Hanya tuturan yang terdapat *yakuwarigo* saja yang akan dianalisis.
3. Mengklasifikasi jenis *yakuwarigo* serta menyajikannya dalam bentuk tabel.
4. Menganalisis data
5. Mengemukakan hipotesis dari hasil analisis data.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini akan dipaparkan hasil analisis dari penelitian ini. Ada 7 jenis *yakuwarigo* yang ditemukan pada tuturan 10 tokoh dalam *anime* Gintama, yaitu :

#### 3.1 Yakuwarigo Aruyo Kotoba

*Aruyo kotoba* digunakan sebagai *yakuwarigo* tokoh karakter bernama Kagura. Tokoh Kagura digambarkan berpakaian tradisional Cina dan memiliki gaya rambut khas cepol dua. Dari tokoh Kagura, penulis menemukan 6 buah karakteristik *yakuwarigo aruyo kotoba* yang berupa 5 *shuujoshi* dan 1 tuturan.

Karakteristik Aruyo Kotoba	
Shuujoshi	<i>aru, aruyo, aruna, arune, aruka</i>
Tuturan	<i>yoroshi</i>

Tabel 1. Karakteristik Yakuwarigo Aruyo Kotoba

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan dari tokoh Kagura adalah sebagai berikut:

#### 1. Shuujoshi

a. Kagura: 「もう何もする気が  
 しないアル。」

“*Mou nanimo suruki ga shinai aru.*”  
 “Aku merasa tidak ingin melakukan apapun.”

(Episode 111 pada  
 13:38)

b. Kagura: 「フツ! 頭ちゃんと  
 使って生活してないからアル  
よ。」

“*Atama ga chanto tsukatte seikatsu shitenai kara aruyo.*”

“Ini karena kau tak menggunakan kepalamu dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.”

(Episode 73 pada 13:04-  
 13:09)

Berdasarkan tuturan yang menggunakan *aru* dan *aruyo* sebagai *shuujoshi* di atas, fungsi dari *aru* dan *aruyo* dalam tuturan tersebut adalah untuk menekankan/menegaskan tuturan. Hal ini seperti apa yang dikemukakan oleh Kinsui bahwa *shuujoshi aru* dan *aruyo* dalam *yakuwarigo aruyo kotoba* berfungsi untuk menegaskan tuturan dan melekat setelah predikat akhir kalimat (Kinsui,2003:110).

Pada tuturan (a) fungsi *aru* untuk menekankan bahwa Kagura tidak ingin melakukan sesuatu, sedangkan tuturan (b) *aruyo* menekankan pendapat Kagura mengenai kejadian yang menimpa Gintoki.

*Shuujoshi aru* dan *aruyo* paling sering digunakan oleh tokoh Kagura dan menjadi ciri khas tokoh tersebut dalam berbicara.

#### 2. Tuturan

a. Kagura: 「おかわり よろ  
し?」

“*Okawari yoroshi”*  
 “Boleh tambah?”

(Episode 12 pada 05:23-05:26)

- b. Kagura : 「挨拶する よろし」  
 “Aisatsu suru yoroshi”  
 “Beri salam”

(Episode 40 pada 14:28-14:30)

Menurut Kinsui, *yoroshi* dalam *aruyo kotoba* berfungsi untuk menyatakan perintah atau permintaan (Kinsui, 2003:110).

*Yoroshi* dalam tuturan (a) berfungsi sebagai penanda bentuk permintaan izin dan dapat dipadankan dengan bentuk permintaan seperti *~temo ii desuka*. Sedangkan *yoroshi* yang ada pada tuturan (b), berfungsi sebagai penanda bentuk perintah dan dapat dipadankan dengan bentuk perintah seperti *~nasai* dan bentuk perintah *~te kudasai*.

### 3.2 Bahasa Profesor (Hakase go)

*Yakuwarigo hakase go* memiliki karakteristik khas seperti penggunaan *washi* sebagai pronomina pertama, *ja* sebagai kopula dan pengganti *da*, serta akhiran *nou* dan *wai* yang digunakan sebagai partikel akhir tuturan (Kinsui, 2003: 4). *Yakuwarigo* ini digunakan oleh tokoh bernama Okuni.

Ada 10 karakteristik *yakuwarigo hakase go* yang penulis temukan pada tuturan yang tokoh Okuni ujkarkan, terdiri dari 1 pronomina, 6 *shuujoshi*, dan 3 tuturan.

Karakteristik Karakteristik Hakase go	
Pronomina	<i>Washi</i>
Shuujoshi	<i>ja, jazo, jaro, nou, kai, wa</i>
Tuturan	<i>nu/n, teorū</i>

Tabel 2. Karakteristik Yakuwarigo Bahasa Professor

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan dari tokoh Okuni adalah sebagai berikut:

#### 1. Pronomina

Okuni : 「ワシは なかなか外に出してもらえんから買いに行けんのじゃ。」

“Washi wa nakanaka soto ni dashite moraen kara kai ni iken no ja.”

“ Aku tidak diperbolehkan keluar jadi tidak bisa membelinya.”

(Episode 63 pada 08:09-08:11)

Tokoh Okuni menggunakan *washi* untuk menyebut dirinya sendiri terlepas dari pengaruh situasi atau lawan bicara. Pada tuturan di atas, diucapkan dalam situasi santai dengan lawan bicara yang merupakan pria dewasa.

#### 2. Shuujoshi

Okuni: 「構わん。ちょうど今週号が読みたかったところじゃ。」

“Kamawan. Choudo konshuugou ga

*yomitakatta tokoro ja*”.  
 “ Tidak perlu.  
 Kebetulan aku ingin  
 membaca edisi minggu  
 ini.”

(Episode 63 pada  
 03:55-03:58)

Berdasarkan contoh tuturan di atas, *shuujoshi ja* berfungsi sebagai penegas dalam tuturan menggantikan *da*. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Kinsui bahwa di dalam *hakase go*, *shuujoshi ja* digunakan sebagai pengganti *da* dalam tuturan untuk menyatakan penegasan (Kinsui, 2003:4). Ketika mengetahui bahwa barang yang ia antarkan adalah pizza, Zenzo meminta maaf dan ketika ia berniat untuk mengganti, Okuni menegaskan bahwa hal tersebut tidak perlu untuk dilakukan.

### 3. Tuturan

Okuni : 「どこへでも連れてい  
 くがよい。覚悟は できておる。」

“*Dokodemo tsureteiku ga  
 yoi. Kakugo wa deki  
 teoru.*”

“ Bawa saja kemanapun  
 kau suka. Aku sudah siap.”

(Episode 63 pada  
 18:07-18:11)

Di dalam *hakase go*, tuturan *~teoru* digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan/ kondisi yang berkelanjutan/progresif (Kinsui, 2003:4). Pola *~teoru* dapat dipadankan dengan tuturan *~teiru*

pada bahasa Jepang standar. *Dekiteoru* dalam tuturan di atas jika dipadankan dengan bahasa Jepang standar maka menjadi *dekiteiru*.

### 3.3 Onee Kotoba

Abe dalam Kawano (2016: 115) menyatakan bahwa *onee kotoba* adalah tindak tutur yang dengan terampil memanfaatkan bahasa yang memiliki karakteristik stereotip feminin dan maskulin.

Penulis menemukan Ada 9 karakteristik *onee kotoba* yang digunakan oleh tokoh *onee kyara* bernama Saigou Takumori, terdiri dari 3 kata dari kategori pronomina 5 *shuujoshi* dan 1 tuturan.

Karakteristik Onee Kotoba	
Pronomina	<i>atashi,anta,teme</i>
Shuujoshi	<i>wa,wayo,na,sa</i>
Tuturan	<i>na,dai</i>

Tabel 3. Karakteristik Onee Kotoba

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan dari dari tokoh Saigou Takumori adalah sebagai berikut:

#### 1. Pronomina

Saigou: 「やね お客さんこんな  
 ことで 忸にならないでよ。ほら  
アタシのあげるから」

“*Iyane okyakusan, konna koto de muki ni naranai deyo. Hora atashi no ageru kara.*”

“Tenang dulu tuan, jangan marah karena hal sepele ini. Ini, aku berikan punyaku.”

(Episode 24 pada 04:32-04:38)

*Atashi* merupakan kata ganti orang pertama seperti halnya *watashi*. Namun berbeda dengan *watashi* yang dapat digunakan baik oleh pria maupun wanita, *atashi* secara khusus digunakan oleh penutur wanita. Untuk menunjukkan kefeminitasnya, *Onee kyara* menggunakan ungkapan wanita seperti *atashi* dan kemudian otomatis menyesuaikan kepribadian dan karakternya menjadi seperti seorang wanita. Namun pada kasus tokoh Saigou, berdasarkan pengamatan dari setiap tuturan yang diujarkan olehnya, penulis menemukan bahwa penggunaan pronomina pertama *atashi* pada tokoh tersebut tidak mempengaruhi perubahan karakternya. Baik ketika Saigou sedang menjalankan karakter sebagai seorang wanita atau pria ia tetap menggunakan *atashi*.

## 2. Shuujioshi

Saigou : 「メチャクチャだったけど人が足りないときに来てもらって助かったわ。」

“*Mechakucha datta kedo hito ga tarinai toki ni kite moratte tasukatta*

wa.”

“Meskipun sembrono, tapi kami sangat terbantu kalian datang membantu disaat kekurangan orang.”

(Episode 111 pada 02:22-02:28)

Partikel *Shuujioshi wa* yang digunakan tokoh Saigou pada tuturannya masuk dalam ungkapan wanita karena pengucapan *wa* oleh tokoh Saigou yang menggunakan intonasi nada naik (Kinsui,2003:83). *Shuujioshi wa* sendiri selain berfungsi untuk menegaskan kalimat juga untuk mengekspresikan perasaan pembicara. Untuk situasi ketika tuturan di atas diujarkan, Saigou menggunakan partikel *Shuujioshi wa* untuk mengekspresikan perasaan terima kasihnya kepada Gintoki, Shinpachi dan Kagura karena telah membantunya. Selain menggunakan partikel *Shuujioshi wa*, Saigou juga berbicara dengan cara yang lebih sopan dan intonasi lebih lembut dari biasanya.

## 3. Tuturan

Saigou : 「あの子を傷つけたりしたらどうするんだい？」

“*Ano ko wo kizutsuketari shitara dou surun dai?*”

“Bagaimana kalau ia terluka?”

(Episode 111 pada 09:35-09:38)

Akhiran *~dai* digunakan sebagai penanda tanda tanya seperti halnya *desuka* atau partikel tanya *ka* namun bedanya, penanda tanda tanya *dai* masuk ke dalam ungkapan pria dan secara khusus digunakan oleh penutur pria (Kinsui, 2003:82). Tokoh Saigou menggunakan partikel tanya *~dai* ketika dalam situasi serius dan iapun mengubah kepribadiannya menjadi seorang pria yang berbicara menggunakan gaya maskulin.

### 3.4 Joseigo

Tokoh dalam *anime* Gintama yang menggunakan *yakuwarigo* jenis ini sebagai ciri khas ia berbicara adalah Shimura Otae. Ungkapan wanita digunakan sebagai *yakuwarigo* tokoh Otae dengan tujuan untuk lebih mendukung penggambaran karakter tokoh. Tokoh Otae digambarkan sebagai wanita yang berpenampilan dan berperilaku elegan, feminin serta penuh perhatian.

Penulis menemukan ada 8 karakteristik khas *yakuwarigo joseigo* yang digunakan oleh tokoh Otae, terdiri dari 7 buah *shuujoshi* dan 1 buah tuturan.

Karakteristik Joseigo	
<i>Shuujoshi</i>	<i>wa, noyo, dawa, wayo, no, wa ne, koto</i>
<i>Tuturan</i>	<i>kashira</i>

Tabel 4. Karakteristik Yakuwarigo Joseigo

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan dari tokoh Otae adalah sebagai berikut :

#### 1. Shuujoshi

Otae : 「あら ホト奇遇です こと」

“*Ara honto kiguu desu koto.*”

“Ah, memang, benar-benar kebetulan.”

(Episode 28 pada 22:30-22:34)

Meskipun *shuujoshi ~koto* masuk ke dalam ungkapan wanita, menurut Kinsui, *shuujoshi ~koto* lebih khusus merupakan salah satu karakteristik *yakuwarigo ohime sama kotoba* (bahasa tuan putri) dan digunakan di akhir tuturan untuk mengeskspresikan kekaguman (Kinsui, 2003:80). Sesuai dengan namanya, *yakuwarigo ohime sama kotoba* merupakan *yakuwarigo* yang digunakan oleh karakter tuan putri. Karakter tuan putri adalah karakter yang dideskripsikan sebagai wanita/putri bangsawan yang tinggal dalam istana dan bertingkah seperti seorang ratu. Berbeda dengan deskripsi tokoh pada karakter tuan putri, tokoh Otae hanyalah seorang wanita biasa pemilik *dojo* yang ditinggalkan oleh ayahnya.

Selain itu, jika dilihat berdasarkan situasi tuturan tersebut diucapkan, *koto* digunakan bukan untuk menunjukkan perasaan kekaguman melainkan adanya perasaan tidak senang yang diarahkan

Otae pada Kondo. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa fungsi *shuujoshi koto* dalam kalimat di atas tidak sesuai dengan fungsi menurut Kinsui yang mengatakan bahwa *shuujoshi koto* digunakan untuk menyatakan ekspresi kekaguman.

## 2. Tuturan

Otae: 「今日も お休みしてたわね。どうしたの かしら ?」

“*Kyou mo oyasumi shiteta wane. Doushita no kashira?*”

“Hari ini juga ia tidak berangkat, kenapa ya?”

(Episode 36 pada 00:43-00:46)

Tuturan *~kashira* termasuk dalam ungkapan wanita dan pemakaian tuturan di atas digunakan untuk menyatakan tuturan tanya.

## 3.5 Danseigo

*Anime* Gintama merupakan *anime* yang berlatar pada zaman Edo. Karena itu, tokoh-tokoh yang ada didalamnya, mayoritas merupakan laki-laki agar dapat menggambarkan kehidupan para samurai dan nuansa politik di kala itu.

Penulis menemukan ada 9 karakteristik ragam bahasa pria yang digunakan oleh Gintoki, Shinpachi, Matsudaira, dan Hijikata. Kesembilan karakteristik tersebut terdiri dari 2 pronomina, 1 tuturan dan 6 *shuujoshi*.

Karakteristik Danseigo	
Pronomina 1	<i>ore, boku</i>
Shuujoshi	<i>sa, ze, zo, dayo, wa, kai</i>
Tuturan	<i>tamae</i>

Tabel 1. Karakteristik Yakuwarigo Danseigo

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan adalah sebagai berikut:

### 1. Pronomina

Shinpachi: 「アンタを殺して ホクも死ぬ!!」

“*Anta wo koroshite boku mo shinu!!*”

“Akan kubunuh kau setelah itu aku akan bunuh diri”

(Episode 12 pada 06:53-06:57)

Menurut Kinsui, kata ganti *boku* digunakan untuk mengasosiasikan karakter yang penurut dan lemah yang harus selalu dilindungi. *Boku* memberikan kesan lemah pada penuturnya (Kinsui, 2003:77). Diantara keempat tokoh, Shinpachi merupakan tokoh yang paling muda. Ia tidak memiliki pengalaman di medan perang, dan kemampuan bertarungnya juga dibawah lainnya. Ia digambarkan sebagai anak penurut dan selalu menjadi penengah jika Gintoki atau Kagura membuat masalah. Jika dalam situasi berbahaya, Gintoki atau Kagura selalu ada untuk melindunginya.

kun.”

(Episode 11 pada 02:36-02:38)

## 2. Shuuji

Gintoki: 「そうすりゃあアツも  
新たな明日に向かう必要に気  
づくさ。」

“*Sou suryaa aitsu mo aratana ashita ni mukau hitsuyou kidzuku sa*”

“ Dan ketika hal itu terjadi, dia akhirnya sadar pentingnya hidup untuk menyambut esok hari “

(Episode 111 pada 10:09-10:14)

Partikel akhir tuturan *sa* menurut Kinsui, masuk dalam ragam Bahasa pria (Kinsui, 2003:83). *Shuuji sa* terletak setelah kata kerja *kidzuku* yang bermakna sadar. Dalam tuturan di atas, Gintoki ingin menekankan bahwa subjek pembicaraan akhirnya akan menyadari sesuatu jika hal itu terjadi padanya. Gintoki menggunakan *shuuji sa* untuk menegaskan/menekankan tuturan yang diucapkan olehnya dengan tanpa memberikan kesan kasar seperti yang terdapat pada bentuk penegasan lain seperti *da* atau *yo*.

## 3. Tuturan

Gintoki: 「いやいや安心したま  
え 新八君。」

“*Iya iya anshin shitamae Shinpachi kun*”  
“ Tenanglah Shinpachi

*Tamae* dulunya digunakan oleh Samurai pada periode Edo dan termasuk dalam bahasa yang digunakan oleh kalangan anak muda Jepang kala itu. Namun di era modern seperti sekarang, *tamae* digunakan sebagai salah satu *yakuwarigo* tokoh seorang bos pria senior yang memiliki kedudukan atau kekuasaan tertentu dalam tatanan sosial melebihi bawahannya (Kinsui, 2003: 66). Gintoki merupakan pendiri Yorozuya, hal ini otomatis menjadikannya sebagai bos, sedang Kagura dan Shinpachi adalah rekan kerja atau bawahannya. *Tamae* pada tuturan di atas berfungsi sebagai perintah dari Gintoki untuk Shinpachi agar ia tetap tenang dan tidak tersulut emosi oleh Kagura. Selain Gintoki, Hijikata dan Matsudaira juga sering menggunakan tuturan tersebut. Hal ini dikarenakan profesi Hijikata dan Matsudaira yang bekerja sebagai aparat keamanan yang memiliki status sosial tinggi melebihi para bawahannya.

### 3.6 Chara Gobi

Dalam *anime Gintama*, *chara gobi* ditemukan pada tokoh bernama Matsudaira Kuriko. *Chara gobi* mengacu pada perubahan pada akhiran kata maupun kalimat. Fungsi *utama chara gobi* adalah untuk menandai dan memberi karakteristik khas pada suatu tokoh dibandingkan tokoh lainnya yang ada dalam cerita. Kuriko memiliki cara

bicara khas yang berbeda dari tokoh lainnya. Ketika ia berbicara, ia menambahkan akhiran *ru* pada tuturan yang ia uarkan.

Penulis menemukan satu karakteristik *yakuwarigo chara gobi* pada tokoh Kuriko. Karakteristik tersebut berupa akhiran kata/tuturan *ru*.

Karakteristik Chara Gobi	
Shuujoshi	<i>ru</i>

Tabel 6. Karakteristik Chara Gobi

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan tokoh Kuriko adalah sebagai berikut:

**Kuriko** : 「あなた様が好きなものは私も好きになりたいで ございまする。」

“ *Anata sama ga sukina mono wa watashi mo suki ni naritai de gozaimasuru*”

“ Apa yang kau suka, aku juga menyukainya”  
(Episode 114 pada 14:55-15:00)

*Chara gobi ru* tokoh Kuriko hanya berfungsi sebagai *shuujoshi*. *Ru* dalam tuturan di atas, ditambahkan setelah kata *gozaimasu* yang kemudian menjadi *gozaimasuru*. Penulis menemukan bahwa akhiran *ru* hanya ditambahkan pada akhir tuturan dalam bentuk *masu*.

### 3.7 Osaka Ben (Dialek Osaka)

Dalam *anime* *Gintama*, tokoh karakter yang menggunakan dialek Osaka sebagai *yakuwarigo* adalah Hanako. Hanako merupakan seorang pendatang dari Osaka. Ia berbicara menggunakan dialek Osaka dan digambarkan memiliki karakteristik kepribadian orang Osaka berdasarkan stereotip yang menempel pada orang Osaka. Hanako dikarakteristikan sebagai seorang pemberani, ceria, dan banyak bicara.

Penulis menemukan ada 10 karakteristik khas *yakuwarigo* dialek Osaka terdiri dari 3 *shuujoshi*, 2 kalimat berpredikat verba, 1 kopula, dan 4 tuturan.

Tabel 7. Karakteristik *yakuwarigo* dialek Osaka

Karakteristik Osaka ben	
Shuujoshi	<i>nen, de, wa</i>
Kalimat berpredikat verba	<i>Vhen, Vhen</i>
Kopula	<i>ya</i>
Tuturan	<i>akan, honma, yanoni, shanai</i>

Tabel 7. Karakteristik Osaka Ben

Adapun contoh penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam tuturan tokoh Hanako adalah sebagai berikut:

## 1. Shuujoshi

Hanako: 「けど...江戸はみんな  
冷たいねん」

“*Kedo.. Edo wa minna  
tsumetai nen*”

“ Tapi.. semua orang  
di Edo begitu dingin.”

(Episode 36 pada 08:59-  
09:01)

*Shuujoshi nen* dalam dialek Osaka memiliki fungsi yang sama dengan partikel *no/n (da)* atau *no/n (desu)* dalam bahasa Jepang standar yang menunjukkan pernyataan. Dalam tuturan di atas, Jika dilihat dari situasi ketika Hanako mengucapkan tuturan tersebut, *tsumetai* jika diubah ke dalam bahasa Jepang standar akan menjadi *tsumetai da*. Tuturan tersebut diucapkan dalam situasi nonformal dan pembicara dan lawan bicara merupakan rekan kerja dan memiliki hubungan yang dekat seperti saudara. Selain menunjukkan pernyataan, akhiran *nen* juga berfungsi untuk menunjukkan adanya perasaan kecewa yang dirasakan Hanako mengenai penduduk Edo. Hal ini ditandai dengan intonasi naik untuk menambahkan nuansa kekecewaan yang dirasakan Hanako.

## 2. Kalimat Berpredikat Verba

Hanako: 「騙されてん！」

“*Damasareten!*”

“ Aku ditipu!”

(Episode 36 pada 06:36-  
06:39)

Verba+*ten* dalam dialek Osaka berfungsi sebagai penanda bentuk lampau *ta*. Tuturan *damasareten* apabila diubah dalam bentuk bahasa Jepang standar maka akan menjadi *damasareta*.

## 3. Kopula Ya

Hanako: 「大阪は人情の街や」

“*Osaka wa ninjou no  
machi ya*”

“ Osaka adalah kota  
yang ramah”

(Episode 36 pada 08:51-08:53)

Kopula *ya* dalam dialek Osaka jika dipadankan dengan bahasa Jepang standar adalah kopula *da/desu*. Jika dilihat dari situasi ketika tuturan tersebut diucapkan, *ya* dalam tuturan di atas berfungsi untuk menunjukkan kalimat pernyataan.

## 4. Tuturan

Hanako: 「あかん, ごめん...

“*Akan, gomen*”

“ Oh tidak, maaf”

(Episode 36 pada 05:30-  
05:33)

Tuturan *akan* pada dialek Osaka berasal dari kata *ikenai* yang maknanya hampir sama dengan *dame* dalam bahasa Jepang standar. *Akan* dalam tuturan di atas bermakna tidak boleh (larangan).

## 5. Simpulan

Melalui penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, *yakuwarigo* merupakan ragam bahasa

Jepang yang hanya digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*, *manga* dan *game* yang berfungsi untuk menunjukkan ciri khas tokoh dalam suatu cerita. Latar belakang tokoh dapat dilihat melalui jenis *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh dan hal ini erat kaitannya dengan kepribadian dari tokoh tersebut.

Dari hasil menganalisis tuturan 10 tokoh dalam *anime* *Gintama*, penulis menemukan ada 7 jenis *yakuwarigo* yang digunakan yaitu *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *Osaka ben*. Dari ketujuh jenis *yakuwarigo* tersebut, diketahui bahwa *yakuwarigo* yang ditemukan banyak diantaranya berfungsi sebagai *shuujoshi*, dan tuturan.

### Referensi

- Afifah, M. (2019). *Yakuwarigo dalam Situs web Pembelajaran Online "Anime/Manga no Nihongo"*. Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching, 7(1), 22-29.
- Andrássy, H. (2014). *Vagabond. An analysis of the role language in a historical Japanese comic*.
- Chaer, Abdul., dan Leonie Agustina. (2004). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Kawano, Ayami. (2016). *Onee Kyarakuta no Ninshou: Variety Bangumi to Fiction Sakuhin no Zairyou ni*. Hikaku Nihongo Kyouiku Kenkyu Senta- Kenkyuu nenpou Dai12gou, Ochanomizu Joshi daigaku daigakuin, 115-122.
- Kinsui, S. (2003). *Virtual Nihongo Yakuwarigo no Nazo*. Tokyo : Iwanami Shoten.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Role Language and Teaching Japanese as a Foreign Language*. Nihongo Kyouiku 150 (0). Nihongo kyouiku Gakkai, 34-41.
- Kesuma, T. M. J. (2007). *Pengantar Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvati Books
- Rahardjo, Hardianto. (2016). *Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar, Vol.10 No.2, 100-108. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/811/Full%20Paper%20Hardianto%20Rahardjo.pdf?sequence=1>
- Rahmawati, Hanum dan Bayu Aryanto. (2015). *Analisis Padanan Dialek Osaka ke Bahasa Jepang Standar dalam Buku Cerita Anak Toire no Kamisama*. Unpublished Thesis of Universitas Dian Nuswantoro.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press dengan Humaniora