

**ANALISIS PENGGUNAAN *ROUJINGO* DALAM
*ANIME GEgege NO KITAROU***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana
sastra Jepang Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



**HERU PURNOMO
431315.20144.075**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS PENGGUNAAN *ROUJINGO* DALAM
*ANIME GEgege NO KITAROU***

Heru Purnomo
431315.20144.075

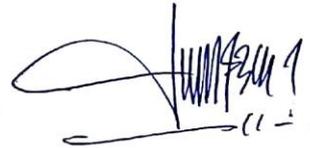
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd
NIDN. 401028102

Pembimbing II



Ani Sunarni, S.S., M.Pd
NIDN. 418098202

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjipto, M.Hum
NIP.195906051985031004

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : HERU PURNOMO
Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20144.075
Program Studi : SASTRA JEPANG
Judul Skripsi : ANALISIS PENGGUNAAN *ROUJINGO* DALAM
ANIME GEgege NO KITAROU

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiasi atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi, Agustus 2018



Heru Purnomo
431315.20144.075

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Heru Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20144.075
Judul : Analisis Penggunaan *Roujingo* dalam *Anime Gegege no Kitarou*

Disahkan oleh:

Penguji I



Aam Hamidah, M.Pd.

NIDN. 420087003

Penguji II



Elli Rahmawati Zulaeha, S.Pd, M.Si

NIDN. 423077903

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M.Hum
NIP.195906051985031004

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Heru Purnomo

Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20144.075

Judul Skripsi : Analisis penggunaan *Roujingo* dalam *Anime Gegege no Kitarou*

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, Agustus 2018

Pembimbing I



Dr. Rainhard Oliver, S.S.,M.Pd.
NIDN. 43D106111

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Heru Purnomo

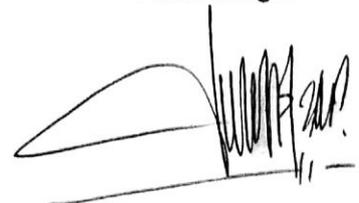
Nomor Induk Mahasiswa : 431315.20144.075

Judul Skripsi : Analisis penggunaan *Roujingo* dalam *Anime Gegege no Kitarou*

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, Agustus 2018

Pembimbing II



Ani Sunarni, S.S., M.Pd.
NIDN. 418098202

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Kita tidak tahu apakah itu keberhasilan atau kegagalan yang kita dapat sebelum kita mencoba.”

演れば出来る。

‘Kita bisa kalau kita mau melakukannya.’

-Heru Purnomo-

“Jika kamu tak sanggup menahan lelahnya belajar, kamu harus menanggung pahitnya kebodohan.”

-Imam Syafi’i-

花から始まる花はない。

“Tidak ada bunga yang berawal dari bunga.”

-Anonim-

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak Ahmad Basuki dan Ibu Turyati tercinta. Kakakku tersayang Nita Safitri, Sofyan Sofa, dan adikku tersayang Hafid Bahtiar, dan Ryandanu Rojab Pamungkas.

ANALISIS PENGGUNAN *ROUJINGO* DALAM ANIME *GEGEGE NO KITAROU*

**HERU PURNOMO
431315.20144.075**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
STBA JIA
2018**

ABSTRAKSI

Roujingo secara singkat dapat diartikan sebagai bahasa yang digunakan oleh orang-orang yang telah berusia lanjut. Walaupun penggunaannya hanyalah kalangan lanjut usia, tapi tidak sedikit anak-anak generasi muda yang memahami bahasa ini. Selain di kehidupan sehari-hari, bahasa orang tua juga digunakan dalam sebuah karya fiksi atau lebih umum disebut sebagai bahasa peran. Bahasa peran atau *yakuwarigo* dibagi menjadi beberapa jenis, dan salah satunya adalah *roujingo*. *Roujingo* jenis *yakuwarigo* berbeda dengan *roujingo* yang digunakan di kehidupan sehari-hari. Hal itu dikarenakan *roujingo* jenis *yakuwarigo* merupakan bahasa yang diciptakan oleh seorang pengarang karya fiksi yang digunakan untuk menggambarkan karakter seorang tokoh fiksi terlihat layaknya orang tua yang sesungguhnya. Dalam skripsi ini penulis melakukan penelitian tentang *roujingo* jenis *yakuwarigo* yang digunakan dalam karya fiksi berupa *anime*. Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu agar para pembaca bisa mengenal lebih jauh seperti apa *roujingo* yang digunakan dalam sebuah *anime* dan bagaimana cara mengenali tokoh penuturnya. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif analitis dengan menggunakan metode kepustakaan dan data kualitatif.

Kata kunci:

Yakuwarigo, Roujingo, Fiksi, Anime

ゲゲゲの鬼太郎における老人語の使用の分析

HERU PURNOMO
431315.20144.075

社会言語学の研究
STBA JIA
2018

ABSTRACT

老人語は、高齢者が使用する言語として簡単に解釈できます。ユーザーは老人だけですが、この言語を理解している少数の若者ではありません。老人語は、日常生活に加えて、フィクションの作品や、より一般的には役割言語とも呼ばれています。役割語はいくつかのタイプに分かれており、そのうちの1つは老人語です。日常生活で使われている老人語とは異なる老人語型の役割語。それは、老人語の役割語は、フィクション作家の作った言葉だからです。実際の親のキャラクターのように見える架空のキャラクターのキャラクターを記述するために使用されます。この論文では、アニメーションで用いられた老人語の役割語の研究を行った。この論文を書く目的は、読者がアニメーションではどのような老人語を使っているのか、そしてスピーカーのキャラクターをどのように認識するのかについてもっと知ることができるということです。本研究は、ライブラリー法と定性的データを用いた分析的記述的研究である。

キーワード:

役割語、老人語、フィクション、アニメ

第1章

はじめに

A. 背景

言語は人間の概念と提案の表すである。一般的な言語学は、人間の言語を、人間の行動や人間の能力を認識できる普遍的な部分として検討しています。この人間の言語は、私たちが知っているように人間の生命にとって最も重要な部分の1つであり、すべてについて最も影響力のある人間能力成果。Kinsui にとって、ある特定の言葉遣い（語彙、語法、言い回し、イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿、風貌、性格等）を思い浮かべることができる、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができる、その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ。

B. 問題の定式化

1. 背景によると、問題は：

- a. アニメゲゲゲの鬼太郎にはどのような役割語の老人語がいますか？
- b. アニメゲゲゲの鬼太郎の役割語の老人語の特徴は？

第II章

基礎的理論

A. 社会言語学

社会言語学は、社会の中で生きる人間、乃至その集団とのかかわりにおいて各言語現象あるいは言語運用を捉えようとする学問である（Sanada dalam Ayuningtyas (2017:13)）。

B. 老人語

日本の高齢者が使用する語彙やフレーズを使用したさまざまな言語です。
Kiyouji dalam Rahardjo (2016:101)

C. 役割語

ある特定の言葉遣い（語彙、語法、言い回し、イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿、風貌、性格等）を思い浮かべることができる時、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができる時、その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ。きんすい Kinsui (2016:205).

D. 役割語形成の概念

1. 役割語とステレオタイプ
2. 役割語とそのユーザー
3. 役割語型の一つとしての老人語
4. 老人語ユーザーの特性
5. 役割語の種類
6. 役割語と *archetype* の関係

E. アニメ

アニメは英語のアニメーション発音のための短いです

第 III 章

A. 研究方法

研究者は、この論文では、アニメーションで用いられた老人語の役割語の研究を行った。本研究の方法は記述的な分析方法「デスク립タイプ法」。記述的な分析方法「デスク립タイプ法」は分献の研究を用いて分析することが出来る数ではないデータに基づいている。(Kurnia, 2014:16)

第 IV 章

- A. 本章では、エピソード 1-5 アニメゲゲゲの喜多郎から取ったデータから、親言語タイプの役割語の老人語を含む音声进行分析する。さらに、著者は、親言語タイプの役割語の老人語を話す話者の特性进行分析する。
- B. エピソード 1-5 アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」に役割語型の老人語の使用。

エピソード	発話
-------	----

	わし	じゃ	ぬ / ん	ておる	おる
1	2	30	2	6	1
2	4	25	2	4	0
3	1	17	2	4	0
4	3	13	6	1	0
5	8	8	2	2	0

第 V 章

結論

A. 結論

前編で述べたアニメゲゲゲの鬼太郎のエピソード1-5に見られる役割語の老人語型の使用結果をもとに、老人語型の 143 の役割語のデータから、18 の発話が発音されていることが推測できる。ぬ / ん 否定を用いた 13 の発声、漸進的な oru を用いた 18 の発声、および被験者の主語を用いた 1 つの発声であり、最も頻繁に話されるのは 93 発声の顎締め発話である。加えて、著者は老人の数字や親の人物としての資格を持たない人の頻度についてのデータも見つけましたが、彼らはまだ彼の演説の中で役割語の老人語のタイプを言います。113 回もの演説が行われた。

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala. Berkat rahmat serta hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis juga menyadari, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan. Dengan penuh rasa hormat, dan tulus, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Ani Sunarni, S.S., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas waktu, kesabaran, arahan, bimbingan, dan nasehatnya selama menjadi pembimbing.
2. Bapak Drs. Sudjianto, M.Hum, selaku ketua Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi.
3. Bapak Dr. Rainhard Oliver, S.S.,M.Pd, selaku Ketua Prodi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.
4. Ibu Aam Hamidah, S.S., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik selama menjadi mahasiswa di STBA JIA Bekasi.
5. Seluruh dosen Sastra Jepang, serta para staff dan karyawan STBA JIA Bekasi yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat serta membantu saya selama menjadi mahasiswa di STBA JIA Bekasi.
6. Ibu dan Ayah saya, yaitu Bapak Ahmad Basuki dan Ibu Turyati yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, dan menjadi motivasi terbesar bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh keluarga besar, saudara dan orang-orang terdekat yang selalu mendoakan dan memotivasi dalam segala hal.
8. Teman-teman satu angkatan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi, Teman-teman kelas pagi, Wisnu, Jenyus *senpai*, Cisko, Khorina, dan yang lainnya. Teman-teman kelas malam, Bang Baim, Wisnu *senpai*, Ranto, Nabila, Nurul, Jundi, Hadi, Heri, dan yang lainnya. Terimakasih telah menjadi sahabat yang baik yang membantu saya setiap saat, dan senantiasa meberikan nasehat untuk saya. Hidup saya berat tanpa melibatkan bantuan Allah dan orang lain.
9. Teman, kekasih sekaligus *partner* yang selalu memberikan dorongan, Uci Aryati. Terimakasih sudah bersedia untuk menjadi salah satu motivasi dan semangat bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Doa dan harapan selalu penulis panjatkan kepada Allah SWT, semoga amal dan kebaikan kita mendapat imbalan dari Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk kebaikan di masa yang akan datang.

Bekasi, Agustus 2018
Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Keaslian Skripsi	iii
Lembar Pengesahan	iv
Keterangan Layak Sidang (DOSPEM I)	v
Keterangan Layak Sidang (DOSPEM II)	vi
Moto dan Persembahan	vii
Abstraksi	viii
Yoshi	ix
Gaiyou	x
Kata Pengantar	xiv
Daftar Isi	xv
Daftar Tabel	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Manfaat Penulisan	9
D. Definisi Operasional	10
E. Sistematika Penulisan	11

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Sociolinguistik	13
1. Pengertian Sociolinguistik	13
2. Ragam Bahasa Jepang	14
B. <i>Roujingo</i>	18
C. <i>Yakuwarigo</i>	20
D. Konsep Pembentukan <i>Yakuwarigo</i>	23
1. <i>Yakuwarigo</i> dan <i>Stereotype</i>	13
2. <i>Yakuwarigo</i> dan Tokoh Pengguna	14
3. <i>Roujingo</i> sebagai salah satu jenis <i>Yakuwarigo</i>	31
4. Karakteristik Tokoh Pengguna <i>Roujingo</i>	35
5. Jenis-Jenis <i>Yakuwarigo</i>	37

6. Keterkaitan antara <i>Yakuwarigo</i> dan <i>Archetypes</i>	43
E. <i>Anime</i>	48
F. Penelitian Relevan.....	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	52
1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	53
2. Jenis Penelitian.....	53
B. Prosedur Penelitian.....	54
1. Tahap Perencanaan	54
2. Tahap Pelaksanaan.....	54
3. Penyelesaian	55
C. Teknik Pengumpulan Data	56
D. Teknik Analisis Data	57
E. Sumber Data.....	58

BAB IV ANALISIS DATA

A. Sinopsis.....	60
B. Paparan Data	62
C. Analisis Data.....	62
D. Interpretasi Data	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	86
Daftar Acuan	87
Lampiran	88
Riwayat Hidup Peneliti	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan pemakaian kata berdasarkan generasi	5
Tabel 2.1 Pengucapan kata pungut pada <i>shiruba kotoba</i>	19
Tabel 2.2 Ciri khas <i>hakasego</i> atau bahasa profesor.....	34
Tabel 2.3 Perbandingan <i>roujingo/hakasego</i> dengan bahasa Jepang dialek Barat ...	39
Tabel 2.4 Struktur <i>yakuwarigo</i> jenis bahasa profesor.....	46
Tabel 3.1 Penggunaan <i>yakuwarigo</i> jenis <i>roujingo</i> pada episode 1-5 <i>anime Gegege no Kitarou</i>	62
Tabel 3.2 Paparan data penggunaan <i>yakuwarigo</i> jenis <i>roujingo</i> pada episode 1-5 <i>anime Gegege no Kitarou</i>	62
Tabel 3.3 Intepretasi data <i>yakuwarigo</i> jenis <i>roujingo</i> dengan penuturnya	81
Tabel 4.1 Frekuensi penggunaan <i>yakuwarigo</i> jenis <i>roujingo</i> yang terdapat dalam <i>anime Gegege no Kitarou</i> episode 1-5	84
Tabel 4.2 Frekuensi kemunculan tokoh berdasarkan banyaknya kesesuaian ciri fisik	85

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu hidup berkelompok dan saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Interaksi tersebut bertujuan untuk menjalin hubungan timbal balik dan memupuk tali silaturahmi sesama makhluk hidup yang saling membutuhkan dalam berbagai hal. Komunikasi adalah salah satu bentuk interaksi untuk saling bertukar informasi antar manusia. Dalam berkomunikasi, bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan maksud dan tujuan pihak yang saling berkomunikasi. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:139) penggunaan bahasa berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan, pendapat, dan sebagainya kepada orang lain. Bahasa juga dipakai untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang kita terima dari orang lain kepada orang lain.

Berbicara tentang bahasa, manusia tidak mendapatkan kemampuan berbahasa sejak pertama kali dia dilahirkan, melainkan dari proses belajar dari lingkungan sosial di sekitar tempat dia hidup, tumbuh, dan berkembang. Bahasa dapat diperoleh dari proses belajar formal maupun non formal. Dalam era modern saat ini, kemampuan berbahasa bisa menjadi modal yang berharga agar kita bisa memperluas wawasan kita, terutama bagi orang yang tinggal di suatu daerah atau negara yang masih berkembang bahkan tertinggal. Kemampuan bahasa yang baik dan beragam bisa dijadikan sarana untuk menggali informasi dan pengetahuan

dari negara lain yang lebih maju dan modern seperti negara Jepang. Jepang merupakan salah satu negara yang maju dan modern di dunia. Selain itu, Jepang adalah negara asia yang menjadi pesaing kuat negara-negara barat dalam bidang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jepang bisa menjadi negara yang maju seperti saat ini tidak lain adalah karena sifat terbuka negara Jepang terhadap kemajuan dan perkembangan zaman yang berasal dari luar Jepang. Kemudian Jepang mempelajarinya serta mengaplikasikannya di negara Jepang itu sendiri. Seperti halnya Jepang, negara-negara lain pun bisa menyerap dan mempelajari apa yang dilakukan oleh Jepang sehingga bisa menjadi negara yang maju. Salah satu cara paling dasar yaitu dengan cara mempelajari bahasa yang digunakan oleh bangsa Jepang itu sendiri, yaitu bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, apabila dilihat dari para penuturnya tidak ada masyarakat negara lain yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya (Sudjianto dan Dahidi, 2004:11). Di dalam bahasa Indonesia, istilah ‘bahasa Indonesia’ (*Indoneshiago*) sangat netral, dapat dipakai dalam berbagai konteks, dapat dipakai oleh siapa saja, kepada siapa saja, dan dalam kajian apa saja baik sebagai bahasa pertama, bahasa kedua, dan seterusnya atau sebagai bahasa asing. Hal ini berbeda dengan istilah ‘bahasa Jepang’ yang dipakai di dalam bahasa Jepang. Istilah ‘bahasa Jepang’ di dalam bahasa Jepang disebut 日本語 (*nihongo*), tetapi ada juga yang menyebutnya 国語 (*kokugo*). Walaupun bahasa yang dimaksud sama, namun diantara kedua istilah 日本語 (*nihongo*) dan

国語 (*kokugo*) ini terdapat perbedaan yang mendasar (Sudjianto dan Dahidi, 2004:1)

Menurut Shinmura dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:1) 国語 (*kokugo*) adalah (1) bahasa yang dijadikan bahasa umum di suatu negara; Bahasa resmi negara tersebut; Bahasa nasional. (2) Istilah lain untuk 日本語 (*nihongo*). (3) Bahasa Jepang asli; 和語 (*wago*); 大和言葉 (*yamato kotoba*). (4) Singkatan kata 国語科 (*kokugoka*). Sedangkan 日本語 (*nihongo*) adalah bahasa bangsa Jepang, bahasa nasional negara Jepang. Dalam aspek kosakata dan huruf mendapat pengaruh dari bahasa Cina. Mengenai asal-usulnya terdapat berbagai macam teori, diantaranya ada yang mengatakan sebagai salah satu rumpun bahasa Korea, bahasa Mongol, Ural Altai, Melayu Polinesia, Dravida dan sebagainya.

Dengan mempelajari bahasa Jepang, berbagai informasi dan teknologi dari Jepang bisa diserap dengan lebih mudah. Selain mempelajari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya, dewasa ini para pembelajar bahasa Jepang juga mulai tertarik untuk mempelajari sejarah dan budaya Jepang, karena Jepang mempunyai sejarah dan kebudayaan yang unik. Supaya dapat mempelajari kebudayaan Jepang dengan baik, para pembelajar bisa mempelajarinya melalui buku-buku referensi, film, sastra, maupun menanyakan langsung kepada orang Jepang itu sendiri. Namun bagi para pembelajar bahasa Jepang yang masih awam, mereka pasti akan mengalami kesulitan ketika berbicara langsung kepada orang Jepang atau penutur asli bahasa Jepang. Apalagi pada saat berbicara dengan orang Jepang yang sudah lanjut usia, karena apa yang mereka ucapkan sangat sulit untuk didengar dan dicerna maknanya. Semua itu bisa terjadi karena beberapa lansia

telah mengalami penurunan kemampuan untuk mengucapkan beberapa kata sehingga mereka hanya mengucapkannya sesuai kemampuan mereka. Hal tersebut tidak hanya dirasakan pada saat berbicara langsung dengan lansia Jepang, pada saat menonton film, *anime*, membaca novel, atau karya fiksi lainnya pun para pembelajar bahasa Jepang sering mengalami kesulitan. Hal itu terjadi karena kalangan lansia di Jepang mempunyai bahasa khas tersendiri, bahasa khas yang biasa dipakai oleh kalangan lansia Jepang disebut dengan istilah 老人語 (*roujingo*).

Menurut Sudjianto (2007:23) faktor usia turut menentukan dalam pemakaian bahasa Jepang. Keberadaan 兒童語 (*jidougo*) atau 幼兒語 (*youjigo*) (bahasa anak-anak), 新語 (*shingo*) (ungkapan/istilah baru) atau 流行語 (*ryuukougo*) (istilah populer) yang banyak disukai para remaja, dan 老人語 (*roujingo*) atau シルバ-言葉 (*shiruba kotoba*) (bahasa orangtua) telah menjadi bukti adanya bahasa-bahasa yang berbeda-beda berdasarkan perbedaan usia penuturnya. Munculnya 兒童語 (*jidougo*) atau 幼兒語 (*youjigo*) sebagai bahasa yang digunakan oleh anak-anak disebabkan karena belum berkembangnya alat ucap yang mereka gunakan. Anak-anak akan berbicara sesuai apa yang bisa mereka ucapkan, terutama apabila ada kata-kata yang panjang dan rumit untuk di ucapkan. Kemudian ada istilah 新語 (*shingo*) atau 流行語 (*ryuukougo*), yaitu bahasa khas yang digunakan oleh kalangan remaja. Kalangan remaja memiliki sifat yang

ekspresif dan selalu *up to date*, sehingga kata-kata yang mereka gunakan pun selalu berkembang dan bertambah. Hal ini membuat 新語 (*shingo*) atau 流行語 (*ryuukougo*) terkadang susah dipahami oleh para orang tua maupun para pembelajar bahasa Jepang. Sementara 老人語 (*roujingo*) atau シルバ-言葉 (*shiruba kotoba*) adalah bahasa khas yang digunakan oleh kalangan lanjut usia. Kebanyakan lansia sudah mengalami penurunan kemampuan dalam mengucapkan beberapa kata, selain itu juga para lansia hanya sedikit memiliki pemahaman terhadap bahasa asing yang diserap ke dalam bahasa Jepang.

Berikut adalah beberapa contoh perbedaan pemakaian kata berdasarkan generasi menurut Sudjianto (2007:27).

Tabel 1.1 Perbedaan pemakaian kata berdasarkan generasi

No	若者言葉 (<i>wakamono kotoba</i>)	ミドルエイジ言葉 (<i>midorueiji kotoba</i>) / (<i>hyoojungo</i>)	シルバー言葉 (<i>shiruba kotoba</i>)	Arti
1	キッチン(<i>kichin</i>)	台所 <i>Daidokoro</i>)	おかって (<i>Okatte</i>)	Dapur
2	布巾 (<i>Fukin</i>)		手ぬぐい (<i>Tenugui</i>)	Handuk
3	ハンガー (<i>Hangaa</i>)		衣紋掛け (<i>Emonkake</i>)	Rak Hanger
4	エプロン (<i>Epuron</i>)		前掛け (<i>Maekake</i>)	Celemek

5	ご飯 (Gohan)		御膳 (Gozen)	Makanan
6	漬物 (Tsukemono)		お新香 (Oshinko)	Acar Sayuran
7	味噌汁 (Misoshiru)		御御御付け (Omiotsuke)	Sup Misou
8	美容室 (Biyoojin)		髪結いさん (Kamiyuisan)	Penata Rambut
9	ファンデーション (Fandeeshon)		白粉 (Oshiroi)	Bedak

Selain diartikan sebagai bahasa yang digunakan oleh kalangan lansia Jepang, 老人語 (*roujingo*) juga merupakan salah satu bagian dari bahasa peran yang digunakan dalam karya-karya fiksi, atau yang lebih dikenal sebagai 役割語 (*yakuwarigo*). Menurut Kinsui (2016:205), *yakuwarigo* adalah suatu penggunaan bahasa yang spesifik (kata, tata bahasa, ujaran, intonasi, dan lain-lain) yang ketika kita dengar atau baca, akan langsung terbayang mengenai tipikal seseorang yang menggunakan bahasa tersebut (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas masyarakat (kasta), zaman, penampilan, sosok, sifat, dan lain-lain). Begitu juga sebaliknya, ketika kita melihat sosok seseorang dengan ciri-ciri tertentu, akan langsung terbayang mengenai bahasa yang digunakan oleh seseorang tersebut. Menurut Asmarani (2014:2), *yakuwarigo* adalah suatu bahasa yang dibuat, jarang digunakan dalam kehidupan nyata sehari-hari dan hanya digunakan dalam suatu karya fiksi, misalnya komik, *anime*, drama, pementasan drama dan lain-lain. *Yakuwarigo* membuat masing-masing tokoh dalam sebuah karya fiksi mempunyai perbedaan dalam penggunaan cara bicara dan gaya bicara atau ragam bahasanya. Hal ini mencerminkan karakteristik dan kepribadian tiap-tiap tokoh.

Berikut ini adalah contoh dari *yakuwarigo* menurut Hardianto (2016:101)

1. 老人語 (*roujingo*) atau bahasa orang tua / lansia

Contoh:

そうじゃ、わしが知っておる

Sou ja, washi ga shitte oru

Tentu saja, aku tahu

2. 方言 (*hougen*) atau dialek daerah

Contoh:

そや、わてが知とるでえ

So ya, wate ga chi torudee

Tentu saja, aku tahu

3. あるよ言葉 (*aruyo kotoba*) atau gaya bahasa Jepang khas orang Cina

Contoh:

そうあるよ、わたしが知ってあるよ

Sou aru yo, watashi ga shitte aru yo

Tentu saja, aku tahu

4. 男性語 (*danseigo*) atau bahasa laki-laki, dan 女性語 (*joseigo*), atau

bahasa perempuan

Contoh:

- a. Bahasa laki-laki

そうだよ、ぼくが知ってるのさ

Souda yo, boku ga shitteru no sa

Tentu saja, aku tahu

- b. Bahasa perempuan

そうよ、あたしが知っているわ

Sou yo, atashi ga shitte iru wa

Tentu saja, aku tahu

5. チャラ語尾 (*chara gobi*) atau gaya bicara khas yang hanya digunakan karakter tertentu (manusia maupun bukan) dalam karya fiksi.

Contoh:

そうだよ、ぼくが知ってるってばさ

Souda yo, boku ga shitteruttebasa

Tentu saja, aku tahu

Berdasarkan uraian dari Hardianto mengenai jenis-jenis *yakuwarigo* di atas, *roujingo* merupakan salah satu jenis dari bahasa peran atau *yakuwarigo*, sehingga penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* hanya digunakan sebagai bahasa peran dalam sebuah karya fiksi, bukan sebagai bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. *Roujingo* jenis ini lah yang akan penulis teliti dalam skripsi ini, bukan *roujingo* yang digunakan oleh masyarakat Jepang dalam kehidupan sehari-seharinya. Penulis akan fokus mengkaji tema *roujingo* sebagai salah satu jenis *yakuwarigo* yang digunakan dalam sebuah karya fiksi berupa *anime*. Sesuai dengan pernyataan Asmarani (2014:2), bahwa *yakuwarigo* hanya digunakan dalam suatu karya fiksi, dan *anime* merupakan salah satu jenis karya fiksi, maka dari itu bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokoh di dalamnya merupakan bahasa peran atau *yakuwarigo*.

Anime dipilih sebagai media penelitian karena *anime* sudah menjadi *stereotype* negara Jepang. *Anime* sangat terkenal di seluruh dunia dan bisa dinikmati oleh semua kalangan. Kita dapat mengaksesnya dengan mudah melalui berbagai cara, baik melalui internet, *youtube*, TV kabel, dan lain-lain. Hal ini membuat *anime* menjadi salah satu media yang menyenangkan bagi pembelajar asing untuk mempelajari budaya, adat istiadat, dan juga bahasa Jepang. Media yang akan penulis gunakan sebagai bahan penelitian adalah *anime Gegege no Kitarou*. *Anime Gegege no Kitarou* merupakan *anime* bergenre *action supranatural* yang diadaptasi dari *manga* berjudul sama terbitan tahun 1959 yang bertema *yokai* atau makhluk halus dalam budaya Jepang ciptaan mendiang mangaka senior Shigeru Mizuki. Sebelum adaptasi tahun 2018, *manga Gegege no Kitarou* sudah pernah dibuat versi *animenya* beberapa kali, mulai tahun 1968 hingga 2007. (www.kumparan.com, diakses tanggal 14 Juli 2018)

Berikut ini adalah contoh penggalan dialog di mana salah satu tokohnya menggunakan *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou*.

- | | |
|--------------|---|
| (1) 鬼太郎 | :これは 僕の父さんだ |
| まな | :ないない ないない ない！ありえない...目玉だけの
お父さんなんて、いるはずない！ |
| 目玉おやじ | :そんなに驚かんでものう、 <u>わし</u> は この鬼太郎の
父 <u>じゃ</u> 目玉おやじと呼ばれて <u>おる</u> |
| Kitarou | : <i>Kore wa boku no tou san da</i> |
| Mana | : <i>Nai nai nai nai nai! Arienai...Medama dake no
Otou san nante, iru hazu nai</i> |
| Medama Oyaji | : <i>Sonnani odorokan demo nou. Washi wa kono Kitarou no
chichi jya, Medama Oyaji to yobarete oru</i> |
| Kitarou | : Ini adalah ayahku |
| Mana | : Mustahil! Itu mustahil...Ayahmu adalah bola mata yang
bisa bicara, itu mustahil! |
| Medama Oyaji | : Kamu tidak perlu terkejut seperti itu. Aku adalah ayah dari |

Kitarou, aku biasa dipanggil Ayah Bola mata

Penggalan dialog di atas adalah percakapan antara Mana, seorang anak sekolahan yang baru pertama kali bertemu dengan Kitarou, bocah laki-laki *youkai* dari suku hantu tokoh utama dalam serial anime ini, yang datang bersama dengan ayahnya Medama Oyaji, sosok *youkai* kecil dengan penampakan sebuah bola mata besar yang memiliki tubuh manusia yang sangat kecil. Medama Oyaji yang berperan sebagai ayah Kitarou berbicara menggunakan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang ditandai dengan penggunaan pronomina orang pertama わし(*washi*), akhiran じゃ (*ja*) dan akhiran bentuk progresif ておる (*te oru*).

Berdasarkan teori dari Kinsui (2016:205), *Yakuwarigo* adalah suatu penggunaan bahasa yang spesifik (kata, tata bahasa, ujaran, intonasi, dan lain-lain) yang ketika kita dengar atau baca, akan langsung terbayang mengenai tipikal seseorang yang menggunakan bahasa tersebut (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas masyarakat (kasta), zaman, penampilan, sosok, sifat, dan lain-lain). Begitu juga sebaliknya, ketika kita melihat sosok seseorang dengan ciri-ciri tertentu, akan langsung terbayang mengenai bahasa yang digunakan oleh seseorang tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* oleh tokoh Medama Oyaji dapat membantu para penonton untuk membayangkan tipikal tokoh Medama Oyaji sebagai tokoh orang yang sudah berusia lanjut, walaupun tubuh dan penampilannya tidak terlihat seperti orang yang sudah berusia lanjut. Merujuk pada referensi teori tersebut, penulis merasa tertarik untuk membuat sebuah penelitian berjudul “*Analisis Penggunaan Roujingo dalam Anime Gegege no Kitarou*”.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apa saja *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang digunakan dalam *anime Gegege no Kitarou*?
- b. Seperti apa ciri penutur *yakuwarigo* jenis *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou*?

2. Fokus Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang terlalu jauh, maka fokus masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini hanya meneliti *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang digunakan dalam *anime Gegege no Kitarou*.
- b. Penelitian ini hanya meneliti ciri penutur *yakuwarigo* jenis *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou*.

- b. Untuk mengetahui ciri penutur *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang digunakan dalam anime *Gegege no Kitarou*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat teoretis

Dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan bahasa Jepang, khususnya yang berkaitan dengan *roujingo*.

b. Manfaat praktis

- 1) Memberikan informasi khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembelajar bahasa Jepang tentang karakteristik *roujingo*.
- 2) Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan kebahasaan khususnya bagi penulis dan bagi para pembelajar bahasa Jepang mahasiswa STBA JIA Bekasi pada umumnya.
- 3) Sebagai bahan penelitian selanjutnya.

D. Definisi Operasional

Untuk memahami pokok bahasan yang dimaksud dan untuk menghindari kesalahan pengertian, berikut merupakan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini :

1. *Roujingo* adalah ragam bahasa yang dipakai oleh orang-orang yang berusia lanjut (Tadasu dalam Sudjianto, 2007:25). Dalam *yakuwarigo*, *roujingo*

digunakan untuk mengindikasikan bahwa pemakainya adalah kalangan lanjut usia (Kinsui, 2016:3-4).

2. *Yakuwarigo* adalah suatu penggunaan bahasa yang spesifik (kata, tata bahasa, ujaran, intonasi, dan lain-lain) yang ketika kita dengar atau baca, akan langsung terbayang mengenai tipikal seseorang yang menggunakan bahasa tersebut (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas masyarakat (kasta), zaman, penampilan, sosok, sifat, dan lain-lain). Begitu juga sebaliknya, ketika kita melihat sosok seseorang dengan ciri-ciri tertentu, akan langsung terbayang mengenai bahasa yang digunakan oleh seseorang tersebut (Kinsui, 2016:205).
3. *Anime* adalah kependekan dari pengucapan *animation* dalam Bahasa Inggris, yakni アニメーション. Di Jepang sendiri istilah *anime* digunakan untuk mendefinisikan semua jenis karya animasi yang ada di seluruh dunia. Tetapi di luar Jepang, istilah *anime* hanya digunakan untuk mendefinisikan karya animasi dari Jepang saja (Japanese Station, 2015:73).

E. Sistematika Penulisan

Secara sistematis, skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab. Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan. Bab II terdiri dari landasan teoretis yang menjelaskan tentang definisi bahasa, variasi atau ragam bahasa Jepang, *roujingo*, dan *yakuwarigo*. Bab III menerangkan metodologi penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data. Bab IV menguraikan analisis data

yang memaparkan penggunaan *roujingo* sebagai *yakuwarigo* dalam *anime Gegege no Kitarou*. Bab V berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran bagi para peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti tema serupa.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Pada bab ini, penulis akan memaparkan beberapa teori dan referensi terkait dengan tema penelitian skripsi ini yang akan penulis gunakan sebagai landasan dan acuan dalam melakukan penelitian.

A. Sociolinguistik

1. Pengertian Sociolinguistik

Secara umum sociolinguistik membahas hubungan bahasa dengan penutur bahasa sebagai anggota masyarakat, hal ini mengaitkan fungsi bahasa secara umum yaitu sebagai alat komunikasi. Sociolinguistik adalah cabang ilmu linguistik yang bersifat interdisipliner dengan ilmu sosiologi, dengan objek penelitian hubungan antara bahasa dengan faktor-faktor sosial di dalam suatu masyarakat tutur (Chaer dan Agustina, 2004:4). Menurut Kridalaksana dalam Chaer dan Agustina (2010:3) sociolinguistik lazim didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari ciri dan berbagai variasi bahasa, serta hubungan di antara para bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam suatu masyarakat bahasa. Menurut Tatsuo dalam Sudjianto (2007:5) *Shakai gengogaku* (sociolinguistik) merupakan sebuah bidang linguistik yang bertujuan untuk meneliti sistem-sistem bahasa atau perbedaan sistem bahasa. Ilmu sociolinguistik memperbincangkan antara pemakai dan pemakaian bahasa, tempat pemakaian bahasa, tata tingkat bahasa, berbagai akibat adanya kontak dua buah bahasa atau lebih, dan ragam serta waktu pemakaian ragam bahasa itu.

Selain pendapat di atas Sanada dalam Ayuningtyas (2017:13) mendefinisikan sociolinguistik sebagai berikut.

社会言語学は、社会の中で生きる人間、乃至その集団とのかかわりにおいて各言語現象あるいは言語運用を捉えようとする学問である。

Shakaigenggogaku wa, shakai no naka de ikiru ningen, naishi sono shuudan to no kakawari ni oite kakugenggogenshou arui wa genggounyou wo toraeyou to suru gakumon dearu.

Sociolinguistik adalah suatu fenomena masing-masing bahasa yang berkaitan dengan manusia yang hidup dalam suatu masyarakat, dan yang berkaitan dengan kelompok masyarakat itu atau ilmu yang mempelajari tentang penerapan bahasa.

Dari beberapa pengertian mengenai sociolinguistik yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik adalah salah satu bidang linguistik yang mempelajari hubungan manusia dengan bahasa serta penggunaan bahasa di dalam suatu masyarakat.

2. Ragam Bahasa Jepang

Ragam bahasa merupakan bahasan pokok dalam studi sociolinguistik. Bahasa itu menjadi beragam dan bervariasi bukan hanya penuturnya yang tidak homogen, tetapi juga karena kegiatan interaksi sosial yang mereka lakukan sangat beragam. Menurut Chaer dan Agustina (1995:81), terdapat dua pandangan mengenai ragam bahasa. Pertama, ragam bahasa dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa itu. Jadi, variasi bahasa itu terjadi sebagai akibat dari adanya keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa. Apabila diibaratkan penutur bahasa itu adalah kelompok yang homogen, baik etnis, status sosial maupun lapangan pekerjaannya, maka keragaman itu tidak ada,

artinya bahasa itu menjadi seragam. Kedua, ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

Menurut Sudjianto (2007:23), keberadaan *jidoogo* atau *yoojigo* (bahasa anak-anak), *shingo* (ungkapan/istilah baru) banyak disukai para remaja, dan *roujingo* atau *shirubaa kotoba* (bahasa orang tua) atau *ryuukoogo* (istilah populer) yang telah menjadi bukti adanya bahasa-bahasa yang berbeda-beda berdasarkan perbedaan usia penuturnya. Berikut adalah pemaparan mengenai perbedaan bahasa berdasarkan perbedaan usia penuturnya.

1. Bahasa anak-anak (*jidoogo* atau *yoojigo*)

Menurut Tadasu dalam Sudjianto (2007:23) anak-anak menggunakan bahasa yang khas yang disebabkan alat ucap (artikulator) mereka yang belum berkembang. Contoh kata-kata yang termasuk ke dalam bahasa anak-anak adalah *buubuu* (*kuruma* = mobil), *wanwan* (*inu* = anjing), *manma* (*gohan* = nasi), *nenne* (*neru* = tidur), dan sebagainya yang dalam bahasa Jepang disebut *yoojigo*.

2. Bahasa anak muda (*shingo* dan *ryuukoogo*)

Karakteristik anak muda yang selalu aktif dan *up to date* membuat anak-anak muda cenderung terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan sekaligus menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Bahasa anak muda memiliki sifat-sifat yang khas dimana hanya dipakai di antara teman atau kelompok tertentu yaitu antar anak muda atau antar mahasiswa, oleh karena itu para orang tua sering kali sulit untuk memahaminya (Tanaka dalam Sudjianto, 2007:23). Menurut

Tanaka dalam Sudjianto (2007:24) karakteristik bahasa anak muda adalah sebagai berikut.

a. Menyingkat unsur-unsur kata/kalimat (*shooryaku*)

Salah satu contoh yang termasuk jenis *shooryaku* adalah *geesen* (*geemu sentaa* = pusat permainan), *getsudoramiru* (*getsuyoobi no dorama o miru* = nonton drama yang ditayangkan setiap hari Senin), dan *makudo* atau *makku* (*makudonarudo* = McDonald). Pembuatan *shingo* dengan cara menyingkat sebagian unsur seperti ini merupakan fenomena yang dilakukan juga oleh orang-orang pada umumnya, tidak terbatas pada anak-anak muda. Kata-kata yang relatif panjang yang sering dipakai pada kegiatan sehari-hari seperti *noogyoo kyoodoo kumiai* (koperasi pertanian) pada umumnya disingkat menjadi *nookyoo* untuk mempermudah pada saat mengingat dan memakainya. Tetapi tujuan pemakaian singkatan dalam bahasa anak muda berbeda dengan yang dilakukan orang pada umumnya. Artinya, yang merupakan karakteristik bahasa anak muda terletak pada kecenderungan anak muda yang ingin menyingkat bahasa atau kata-kata secara tidak hati-hati dengan ‘perasaan main-main’.

b. Membalikkan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*)

Yang termasuk *sakasa kotoba* misalnya *monohon* (*honmono* = barang asli) dan *derumo* (*moderu* = model). Namun bukan berarti membalikkan urutan suku kata seutuhnya dari belakang (misalnya *moderu* menjadi *rudemo*), melainkan dengan cara membagi kata menjadi dua bagian (seperti *mo-deru*) lalu membalikkan dua unsur kata itu menjadi *derumo*.

c. Membuat verba dengan cara menambahkan silabel 'ru' atau 'tta' pada nomina

Kata-kata yang termasuk kelompok ini misalnya *chariru* (*jitensha de dekakeru* = pergi dengan sepeda), *jikoru* (*jiko o okosu* = menimbulkan kecelakaan) atau *jikotta* (*okoshite shimatta* = terjadi kecelakaan), *toshoru* (*Toshokan ni iku* = pergi ke perpustakaan), dan *makuru* (*makudonarudo e itte taberu* = pergi ke McDonald untuk makan). Dengan melihat contoh-contoh ini muncul anggapan betapa pandainya anak-anak muda mengubah aturan-aturan verba bahasa Jepang. Tetapi mahasiswa asing yang belajar bahasa Jepang tidak melakukan cara pemakaian yang salah seperti ini. Karakteristik ini merupakan fenomena yang terbatas pada bahasa anak muda Jepang.

d. Mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia (*jinbutsu zokugo*)

Misalnya *asshiikun* (*kuruma de okurimukae o shite kureru ashi ni naru dansei* = pria yang selalu melakukan antar jemput dengan kendaraan), *surimaa* (*goma o suru hito* = orang yang suka memuji), *gyaba* (*gyaru mitaina kakko o shiteiru chuunen ijoo no josei* = wanita lebih dari setengah baya yang berpenampilan seperti gadis remaja). Di antara kata-kata seperti ini dianggap sebagai eufemisme yang berkembang untuk menghindari pengungkapan langsung karena banyak kata-kata yang mengandung makna yang kurang baik.

3. Bahasa orang tua (*roujingo*)

Roujingo adalah bahasa yang dipakai oleh orang-orang yang berusia lanjut seperti *chuuki* (lumpuh), *shomoo* (permohonan, keinginan), *kooka* (kakus, kamar kecil), *shappo* (topi baja), dan *shabon* (sabun) (Tadasu dalam Sudjianto, 2007:25).

B. Roujingo

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *roujingo* adalah bahasa yang digunakan oleh orang-orang yang telah berusia lanjut. Menurut Kiyouji dalam Rahardjo (2016:101), yang disebut dengan *roujingo* adalah ragam bahasa yang menggunakan kosakata maupun ungkapan yang secara khas digunakan kaum manula di Jepang. Tanaka dalam Sudjianto, (2007:25) menyebut *roujingo* dengan istilah yang lebih halus yakni *shirubaa kotoba*. Istilah *shirubaa kotoba* digunakan karena para penutur bahasa orang tua adalah mereka yang telah menginjak usia lanjut yang biasanya ditandai dengan warna rambutnya yang mulai memutih atau berwarna silver, dalam bahasa Jepang disebut *shirubaa*. Menurut Tanaka di dalam bahasa yang digunakan oleh orang-orang yang lanjut usia terlihat beberapa karakteristiknya.

1. Pengucapan kata-kata pungut yang kurang tepat terutama dalam pengucapan silabel ‘ti’, ‘di’, dan ‘jei’

Dari contoh pengucapan kata pungut pada *shirubaa kotoba* berikut dapat dilihat kesulitan para orang tua pada saat melafalkan kata pungut. Di antara komentar-komentar yang dikemukakan para mahasiswa yang dijadikan sumber pengumpulan data dalam penelitian, ada pendapat yang mengatakan “Orang-orang yang seusia kakeknya tidak dapat mengucapkan bunyi [i] yang ditulis dengan

katakana yang dicetak kecil seperti pada suku kata *ti* (テイ) dan *di* (ダイ)”. Menurut Tanaka dalam Sudjianto (2007:26), contoh pengucapan kata pungut pada *shirubaa kotoba* adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1 Pengucapan kata serapan (*gairaigo*) pada *shiruba kotoba*

Lafal standar	Lafal pada <i>shirubaa kotoba</i>
<i>Tishhupeepaa</i>	<i>Tesshupeepaa</i>
<i>NTT (enutiti)</i>	<i>Enuteetee/Enuchiichii</i>
<i>Dizuniirando</i>	<i>Dezuniirando</i>
<i>CD (shiidii)</i>	<i>Shiidee</i>
<i>JR (jeiaaru)</i>	<i>Zeiaaru</i>

Para orang tua mengalami kesulitan pada saat melafalkan kata pungut, terutama kata pungut yang berasal dari bahasa Inggris. Kebanyakan kalangan lanjut usia pada masa mudanya tidak mendapat kesempatan yang cukup untuk memperoleh pendidikan bahasa Inggris. Selain itu pada zaman dahulu kata pungut tidak begitu banyak dijumpai seperti sekarang, sehingga mereka jarang mendengar kata pungut dalam pemakaian bahasa sehari-hari. Artinya, karena orang yang lanjut usia itu tidak terbiasa dengan lafal bahasa Inggris, maka tidak dapat mengucapkan ‘*ti*’, ‘*di*’, dan ‘*jei*’ dengan tepat, dan pada akhirnya mengucapkannya dengan cara menggantinya dengan bunyi yang hampir sama yang ada dalam sistem pengucapan bahasa Jepang.

2. Menggunakan kata-kata lama dan jarang menggunakan kata pungut

Dalam *shirubaa kotoba* terdapat perbedaan kata-kata yang dipakai oleh orang yang berusia 70 tahunan seperti *emonkake* dan *gozen* sampai yang dipakai oleh orang yang berusia 60 tahunan seperti kata *okatte* dan *tenugui*. Selain itu kata pungut yang merupakan karakteristik *wakamono kotoba* tidak terdapat di dalam *shirubaa kotoba*.

Dari beberapa pengertian mengenai *roujingo* yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa *roujingo* adalah bahasa yang digunakan oleh kalangan lanjut usia yang disebabkan oleh berkurangnya fungsi indera ucap, kemampuan mengingat kata, dan kurangnya penguasaan kata serapan dari bahasa asing.

C. *Yakuwarigo*

Selain digunakan sebagai bahasa sehari-hari, *roujingo* juga digunakan sebagai bahasa peran atau *yakuwarigo* yang bisa ditemukan dalam sebuah karya fiksi, seperti dalam sebuah *manga*, novel, film, atau pun *anime*. Menurut Asmarani, (2014:2) *yakuwarigo* adalah suatu bahasa yang dibuat, jarang digunakan dalam kehidupan nyata sehari-hari dan hanya digunakan dalam suatu karya fiksi, misalnya komik, *anime*, drama, pementasan drama dan lain-lain. *Yakuwarigo* membuat masing-masing tokoh dalam sebuah karya fiksi mempunyai perbedaan dalam penggunaan cara bicara dan gaya bicara atau ragam bahasanya. Hal ini mencerminkan karakteristik dan kepribadian tiap-tiap tokoh. Menurut Kinsui (2016:205), definisi dari *yakuwarigo* adalah sebagai berikut.

ある特定の言葉遣い（語彙、語法、言い回し、イントネーション等）を聞くと

特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿、風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができるとき、その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ。

Aru tokutei no kotobadzukai (goi. gohou. iimawashi. intoneeshon tou) o kiku to tokutei no jinbutsu zou (nenrei. seibetsu. shokugyou. kaisou. jidai. youshi. fuubou, seikaku tou) o omoi ukaberu koto ga dekiru toki, aruiwa aru tokutei no jinbutsu zou o teiji sa reru to, sono jinbutsu ga ikanimo shiyō shi souna kotobadzukai o omoi ukaberu koto ga dekiru toki, sono kotobadzukai o `yakuwarigo' to yobu.

Yakuwarigo adalah suatu penggunaan bahasa yang spesifik (kata, tata bahasa, ujaran, intonasi, dan lain-lain) yang ketika kita dengar atau baca, akan langsung terbayang mengenai tipikal seseorang yang menggunakan bahasa tersebut (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas masyarakat (kasta), zaman, penampilan, sosok, sifat, dan lain-lain). Begitu juga sebaliknya, ketika kita melihat sosok seseorang dengan ciri-ciri tertentu, akan langsung terbayang mengenai bahasa yang digunakan oleh seseorang tersebut).

Mengacu pada definisi *yakuwarigo* tersebut, Kinsui (2016: V), mengambil contoh kalimat *yakuwarigo* sebagai berikut:

(2) そうよ、あたしが知っているわ

Sou yo, atashi ga shitte iru wa

(3) そうじゃ、わしが知っておる

Sou ja, washi ga shitte oru

(4) そや、わてが知とるでえ

So ya, wate ga chi torude e

(5) そうじゃ、拙者が存じておる

Sou ja, sessha ga zonjite oru

(6) そうあるよ、わたしが知ってあるよ

Sou aru yo, watashi ga shitte aru yo

(7) そうだよ、ぼくが知ってるのさ

Souda yo, boku ga shitteru no sa

(8) んだ、おら知ってるだ

Nda, ora shitteruda

Jika dilihat, ketujuh contoh kalimat ini memiliki ciri khas dan perbedaan dalam struktur gramatikalnya, namun ketujuh contoh kalimat ini memiliki makna yang sama dengan kalimat dalam bahasa Jepang standar: “*Sou desu, watashi ga shitteimasu*”. Ketujuh contoh kalimat ini merupakan variasi dari bahasa Jepang standar, dimana pada setiap kalimatnya mengandung informasi tertentu mengenai penuturnya. Misalnya pada contoh kalimat (2) diketahui bahwa penutur adalah perempuan. Pada contoh kalimat (3), penutur adalah orang yang berusia lanjut. Pada contoh (4), penutur adalah orang dengan dialek Kansai. Pada contoh (5), penutur adalah *samurai*. Pada contoh (6), penutur adalah orang China yang menggunakan bahasa Jepang. Pada contoh (7), penutur adalah seorang anak laki-laki. Dan pada contoh (8), penutur adalah orang yang berasal dari desa.

Menurut Kinsui (2016:V), ketujuh kalimat ini adalah *yakuwarigo*, karena ketujuh kalimat ini memiliki ciri khas masing-masing dan mengacu pada suatu tokoh tertentu. Walaupun memiliki banyak variasi dari bahasa standar Jepang, ketujuh contoh variasi bahasa ini tidak digunakan dalam percakapan yang nyata

oleh orang Jepang dalam masyarakat berbahasa Jepang. Seperti yang dikatakan oleh Kinsui (2016:VI) berikut ini,

日本で育った日本語話者なら、問題に示したような役割語は誰でも身につけていると想像されます。よく考えると、これはとても不思議なことです。とても謎めいている、といっても良いでしょう。なぜなら、役割語は必ずしも現実の日本語とは一致しない、というより、全然違う場合が多いのです。

Nihon de sodatta nihongowasha nara, mondai ni shimeshita youna yakuwarigo wa dare demo mi ni tsukete iru to souzou saremasu. Yoku kangaeru to, kore wa totemo fushigina kotodesu. Totemo nazomeite iru, to itte mo yoi deshou. Nazenara, yakuwarigo wa kanarazushimo genjitsu no nihongo to wa itchishinai, to iu yori, zenzen chigatte iru baai ga ooi no desu.

Bagi orang yang tumbuh dengan bahasa ibu bahasa Jepang, *yakuwarigo* terdengar tidak asing dan dapat dengan mudah membayangkan tokoh yang menggunakan kata tersebut. Namun hal ini dirasa aneh, karena pada kehidupan yang nyata, *yakuwarigo* tidak digunakan.

Orang yang menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa ibunya akan mengetahui bahwa kalimat yang telah Kinsui (2016:V) sebutkan di atas adalah bahasa tertentu yang digunakan oleh tokoh tertentu atau dinamakan “*Yakuwarigo*”. *Yakuwarigo* adalah penelitian yang berkaitan dengan stereotip dan persepsi pembaca (Asmarani, 2014:14).

D. Konsep Pembentukan *Yakuwarigo*

1. *Yakuwarigo* dan Stereotipe

Konsep *yakuwarigo* berkaitan erat dengan konsep stereotipe pada bidang psikologi sosial. Jika dilihat kembali mengenai definisi *yakuwarigo* yang diungkapkan oleh Kinsui (2016:205), ketika seseorang membaca atau mendengar

sebuah kalimat yang merupakan *yakuwarigo*, akan langsung terbayang mengenai tipikal tokoh penutur *yakuwarigo* tersebut, karena itu *yakuwarigo* sangat berkaitan erat dengan konsep *stereotype*. Kinsui (2016:205) mengatakan bahwa, istilah *stereotype* mengacu pada pengelompokan mengenai jenis kelamin, pekerjaan, usia, ras, dan lain-lain dari masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pengelompokan ini yang kemudian dipercaya oleh setiap orang dan menjadi ciri khas dari setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat. Contoh *stereotype* adalah seperti berikut ini, “orang Jepang tepat waktu” atau “perempuan biasanya sensitif”, dan lain-lain.

Dalam kehidupan bermasyarakat, kita hidup dengan banyak hal baru di sekeliling kita. Banyaknya hal baru tersebut, tidak mungkin kita bisa memperhatikan dan mengamatinya satu per satu. Oleh karena itu, secara otomatis, budaya mengelompokkan hal-hal tersebut berdasarkan ciri khas masing-masing. Asmarani (2014:38) menyebutkan bahwa *stereotype* adalah sesuatu yang membantu seseorang dalam memahami suatu hal yang baru dikenalnya dengan mengelompokkan informasi yang berkaitan dengan hal tersebut.

Berikut ini adalah penjelasan dari Kinsui, (2016:35) yang menyebutkan bahwa *yakuwarigo* merupakan *stereotype* bahasa.

ここで見てきたとき、役割語とは、言語上のステレオタイプに他ならないことがわかる。ステレオタイプの言語的側面に重点をおいた研究としては、女性語、男性語の区別が社会言語学の分野で比較的良好に研究されている。

Koko de mite kita toki, yakuwarigo to wa, kotobajou no sutereotaipu ni hoka naranai koto ga wakaru. Sutereotaipu no gengoteki sokumen ni juuten o oita kenkuu to shite wa, joseigo. danseigo no kubetsu ga shakai gengogaku no bunya de hikakuteki yoku kenkyuu sarete iru.

Jika dilihat dari penjelasan tersebut, *yakuwarigo* dapat disebut sebagai sebuah *stereotype* bahasa. Penelitian mengenai *stereotype* bahasa yang sering dilakukan sampai saat ini adalah penelitian mengenai bahasa laki-laki dan bahasa perempuan. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian sosiolinguistik.

Dalam konsep *stereotype* budaya yang diungkapkan Devine dalam Kinsui (2016:44), dijelaskan bahwa bagaimana sebuah *stereotype* dapat tertanam kuat dalam pikiran seseorang. Berikut ini adalah pengertian *stereotype* budaya yang dibawakan oleh Devine dalam Kinsui,

デヴァインによれば、社会に一般的に普及しているステレオタイプに関する知識は「ステレオタイプの知識」あるいは「文化的ステレオタイプ」と呼ばれ、我々が妥当性を批判的に検討できない幼少期に、養育者や周囲の環境から獲得すると言う。文化的ステレオタイプは幼いころから活性化が繰り返されるため、名知識の連合が強固になっている。そのため、ステレオタイプの知識が意識と無関係に自動的に生じることは避けられないとする。一方、我々は教育や自らの成長の過程で、文化的ステレオタイプやそれに基づく偏見を否定する「個人的信念」も獲得するので、それによって、文化的ステレオタイプを回避することも可能なのだと指摘している。

Devuain ni yoreba, shakai ni ippanteki ni fukyuushiteiru sutereotaipu ni kansuru chishiki wa `sutereotaiputeki chishiki' aruiwa `bunkateki sutereotaipu' to yobare, wareware ga datousei o hihanteki ni kentou dekinai youshouki ni, youikusha ya shuui no kankyō kara kakutokusuru to iu. Bunkateki sutereotaipu wa osanai koro kara kasseika ga kurikaesareru tame, mei chishiki no rengou ga kyōko ni natte iru. Sonotame, sutereotaiputeki chishiki ga ishiki to mukankei ni jidouteki ni shoujiru koto wa sakerarenai to suru. Ippou, wareware wa kyōiku ya mizukara no seichō no katei de, bunkateki sutereotaipu ya sore ni motodzukuhēken o hiteisuru `kojinteki shinnen mo kakutoku suru node, sorenī yotte, bunkateki sutereotaipu o kaihīsuru koto mo kanouna noda to shiteki shiteiru.

Menurut Devine, *stereotype* yang populer dan sering digunakan dalam masyarakat disebut “*stereotype* budaya”. *Stereotype* budaya ini diperoleh seseorang sejak masih kecil, ketika belum bisa mempertimbangkan keabsahan sesuatu dengan kritis, dan didapatkan dari pengasuhnya atau lingkungan di sekitarnya. Karena *stereotype* budaya ini didapatkan anak secara berulang-ulang, maka *stereotype* budaya ini mengakar kuat dalam pikirannya.

Karena diperoleh seorang anak sejak masih kecil di mana kondisi seorang anak belum dapat memilih dan memilah informasi, pemerolehan *stereotype* budaya ini tidak dapat dihindarkan.

Mengacu dari konsep *stereotype* budaya tersebut, Kinsui (2016:45) menyimpulkan bahwa *yakuwarigo* merupakan *stereotype* budaya, karena *yakuwarigo* didapatkan oleh seseorang dari masa kecil melalui media, dan tertanam kuat dalam persepsi seseorang.

ここで、「養育者や周囲の環境」とは、たとえば親が読み聞かせる昔話や童話、そして子供自身が読む絵本、漫画、児童読み物、ひんぱんに目にするテレビやビデオの子供向けアニメ、ドラマの類であろう。これらの作品では、受け手の子供に深い個人ベースのモードの処理が期待できないので、カテゴリーベースの描写が中心となる。結果として作者が持っているステレオタイプの知識があふれかえることになる。すなわち、役割語満載である。そういった作品を繰り返し繰り返し受容することで、子供の知識の中に文化的ステレオタイプが強固に刷り込まれていくのである。

Koko de, 'youikusha ya shuui no kankyō' to wa, tatoeba oya ga yomikikaseru mukashibanashi ya douwa, soshite kodomo jishin ga yomu ehon, manga, jidou yomimono, hinpan ni menisuru terebi ya bideo no kodomo muke anime, dorama no rui dearou. Korera no sakuhin de wa, ukete no kodomo ni fukai kojīn beesu no moodo no shori ga kitai dekinai node, kategorii beesu no byousha ga chuushin to naru. Kekka to shite sakusha ga motte iru sutereotaiputeki chishiki ga afurekaeru koto ni naru. Sunawachi, yakuwarigo mansai dearu. Souitta sakuhin o kurikaeshi kurikaeshi juyō suru koto de, kodomo no chishiki no naka ni bunkateki sutereotaipu ga kyōko ni surikomareteiku no dearu.

Pengasuh atau lingkungan di sekitar anak berperan kuat dalam menanamkan *stereotype* budaya atau *yakuwarigo* kepada anak-anak tersebut. Misalnya dari dongeng, cerita anak-anak, buku bergambar, komik, televisi, video, anime, drama, dan lain-lain. Akibatnya, pengetahuan stereotip seperti yang dimiliki oleh penulis akan meluap. Media-media seperti itu berulang-ulang menginvasi pemikiran anak-anak, sehingga *stereotype* budaya dan *yakuwarigo* tersebut tertanam kuat dalam pikiran seseorang.

2. *Yakuwarigo* dan Tokoh Penggunaanya

Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai pemakaian *yakuwarigo* oleh tokoh

tertentu. Lebih khususnya yaitu tokoh seperti apa yang menggunakan *yakuwarigo*, tokoh seperti apa yang tidak menggunakan *yakuwarigo*, alasan dibalik tokoh tertentu tersebut menggunakan *yakuwarigo*, dan alasan dibalik tokoh tertentu yang tidak menggunakan *yakuwarigo*.

Untuk dapat mengklasifikasikan tokoh seperti apa yang menggunakan *yakuwarigo* dan tokoh seperti apa yang tidak menggunakan *yakuwarigo*, hal ini masih berhubungan dengan konsep *stereotype* yang telah dibahas sebelumnya. Selain berkaitan dengan konsep *stereotype*, Kinsui menambahkan konsep mengenai ‘pengkategorisasian orang yang baru dikenal’ yang dibawakan oleh Brewer. Berikut ini adalah penjelasan dari konsep pengkategorisasian seseorang yang baru dikenal yang dibawakan oleh Brewer (1988) dalam Kinsui (2016:41-42),

他者を前にしたとき、私たちはまず、相手の人種、性、年齢などを自動的にカテゴリーに当てはめて判断します。相手のことをそれ以上知る必要がない（自分とは関連性がない）場合には、情報処理はこの自動処理の段階で終了します。しかし、もっと相手のことを知る必要があるときには、次の統制処理の段階に進みます。ブリューワーは、この段階の処理には、「カテゴリーベースのモード」と、「個人ベースのモード」があると考えています。

このうち「カテゴリーベースのモード」は、私たちが頭の中にすでに形成している情報に基づき、ステレオタイプ化して相手を判断する場合です。相手についてさほど深く知る必要がない（自己関与がない）場合には、この処理モードが選択されず、相手がカテゴリーによく当てはまっていれば、それで情報処理は終了しますし、当てはまらないときには特殊事例として個別化（individuation）して理解されることとなります。ある社会的カテゴリーの一員であるけれど、例外的で特殊な人物として判断されるのです。先にサブタイプ化についてふれましたが、それもこの個別化の過程の一つです。個別化の判断が行われても、特定の社会的カテゴリーは活性化され、カテゴリーに基づく判断がなされています。

一方、「個人ベースのモード」では、相手の固有の特徴に注目して印象が形成さ

れます。これは、相手が自分にとって深く関与したい人物に対して行われる情報処理です。ここではカテゴリーに関連する情報は重要とされません。この処理過程では、ステレオタイプにもとづかない、個人化 () された情報処理が行われます。この処理過程は、相手の所属している社会的カテゴリーは、その個人の属性の一つとなります。

Tasha o mae ni shita toki, watashitachi wa mazu, aite no jinshu. sei. nenrei nado o jidouteki ni kategorii ni atehamete handan shimasu. Aite no koto o sore ijou shiru hitsuyou ga nai (jibun to wa kanrensei ga nai) baai ni wa, jouhoushori wa kono jidou shori no dankai de shuuryou shimasu. Shikashi, motto aite no koto o shiru hitsuyou ga aru tokini wa, ji no tousei shori no dankai ni susumimasu. Buryuuwaa wa, kono dankai no shori ni wa, 'kategorii beesu no moodo' to, 'kojin beesu no moodo' ga aru to kangaete imasu. Kono uchi 'kategorii beesu no moodo' wa, watashitachi ga atama no naka ni sudeni keisei shite iru jouhou ni motodzuki, sutereotaipu ka shite aite o handan suru baai desu. Aite ni tsuite sahodo fukaku shiru hitsuyou ga nai (jiko kanyo ga nai) baai ni wa, kono shori moodo ga sentaku saremasu. Aite ga kategorii ni yoku atehamatte ireba, sorede jouhoushori wa shuuryou shimasu shi, atehamaranai tokini wa tokushu jirei toshite kobetsu ka (individuation) shite rikai sareru koto ni narimasu. Aru shakaiteki kategorii no ichiin dearu keredo, reigaiteki de tokushuna jinbutsu toshite handan sareru no desu. Sakini sabutaipu ka ni tsuite furemashita ga, sore mo kono kobetsu ka no katei no hitotsu desu. Kobetsu ka no handan ga okonawarete mo, tokutei no shakaiteki kategorii wa kassei ka sare, kategorii ni motodzuku handan ga nasarete imasu. Ippou, 'kojin beesu no moodo de wa, aite no koyuu no tokuchou ni chuumoku shite inshou ga keisei saremasu. Kore wa, aite ga jibun ni totte fukaku kanyoshitai jinbutsu ni taishite okonawareru jouhoushori desu. Koko de wa kategorii ni kanren suru jouhou wa juuyou to saremasen. Kono shori katei de wa, sutereotaipu ni motodzukanai, kojinka () sareta jouhou shori ga okonawaremasu. Kono shori katei wa, aite no shozoku shiteiru shakaiteki kategorii wa, sono kojinko no zokusei no hitotsu to narimasu.

Pada saat kita bertemu dengan orang lain, seseorang akan secara otomatis mengkategorikan orang tersebut sesuai dengan ras, jenis kelamin, usia, dan lain- lain. Jika kita tidak perlu tahu lebih jauh tentang orang tersebut (Tidak ada kepentingan terhadap orang tersebut), maka proses pengumpulan informasi ini akan selesai pada tahap ini. Namun, jika kita merasa perlu mengenal orang tersebut lebih jauh, maka proses pengkategorian tersebut akan terus berlanjut. Brewer (1988) membagi proses pengkategorian tahap berikutnya tersebut menjadi 2 tipe. Pertama adalah “*Category Base Mode*”, dan yang kedua adalah “*Individual Base Mode*”.

Category Base Mode adalah ketika informasi yang telah berada di dalam kepala kita, membentuk sebuah *stereotype* tertentu terhadap orang lain. Pada mode ini kita tidak perlu mengenal secara mendalam mengenai orang lain (tidak berusaha untuk mengenal orang lain), mode inilah yang dipilih. Jika orang tersebut sesuai dengan kategori yang telah kita miliki maka proses pengumpulan informasi selesai, jika tidak maka kita akan memproses informasi tersebut sebagai sebuah contoh khusus dan memahaminya sebagai

sebuah proses individualisasi. Dapat juga dikatakan sebagai bagian dari masyarakat, atau jika berbeda maka akan disebut kasus khusus dalam sebuah masyarakat. Kondisi ini mungkin bertabrakan dengan definisi *subtype*, tapi ini juga bagian dari individualisasi. Meskipun terjadi proses individualisasi, orang tersebut dapat diasosiasikan sebagai bagian dari masyarakat tertentu, dan dinilai berdasarkan kategori.

Sedangkan pada *Individual Base Mode*, informasi dibentuk berdasarkan karakteristik khusus dari orang lain. Proses pengumpulan informasi ini biasanya dilakukan terhadap orang lain yang ingin dikenal secara lebih mendalam. Pada mode ini tidak ada informasi kategori yang penting. Pada mode ini juga tidak dilakukan proses stereotyping, yang terjadi adalah sebuah proses pengumpulan informasi sebuah individu. Pada proses ini, hubungan seorang individu terhadap sebuah masyarakat akan menjadi karakteristik dari individu tersebut.

Mengacu dari konsep *Category Base Mode* dan *Individual Base Mode* yang diungkapkan oleh Brewer (1988), Kinsui (2003) mengaitkannya dengan pemakaian *yakuwarigo*. Menurut Kinsui (2016:43), *Category Base Mode* adalah metode yang tepat untuk mengenal seseorang atau tokoh yang tidak terlalu penting, dalam hal ini tokoh tersebut adalah tokoh figuran. Sehingga tokoh yang dikenal dengan menggunakan *stereotype* atau dalam hal ini *yakuwarigo* adalah tokoh figuran. Begitu juga dengan sebaliknya. Tokoh yang tidak menggunakan *yakuwarigo* adalah tokoh utama, karena tokoh utama tidak menggunakan *stereotype* dalam proses pengenalannya. Berikut ini adalah kutipan dari Kinsui (2016:43),

脇役とは、すなわち読者があまり関与する必要のない人物なので、カテゴリーベースのモードで十分であり、このモードの処理に適するように、作者はステレオタイプに従った人物描写をすれば十分である。しかし、主たる登場人物については、個人化された、深い処理を読者に要求しなければならない。そのためには、むしろステレオタイプを破って、読者の注意を引きつける必要があるのである。逆に言えば、カテゴリーベースのモードしか読者に要求しないような作品は、結局常識的なステレオタイプの域を脱することができないのであり、その意味で B 級作品たどるを得ない。

Wakiyaku to wa, sunawachi dokusha ga amari kanyo suru hitsuyou no

nai jinbutsu nanode, kategoriibeesu no moodo de juubun deari, kono moodo no shori ni tekisuru you ni, sakusha wa sutereotaipu ni shitagatta jinbutsu byousha wo sureba juubun dearu. Shikashi, shutaru toujou jinbutsu ni tsuite wa, kojinkasareta, fukai shori wo dokusha ni youkyuu shinakereba naranai. Sonotame ni wa, mushiro sutereotaipu wo yabutte, dokusha no chuui wo hikitsukeru hitsuyou ga aru no dearu. Gyaku ni ieba, kategoriibeesu no moodo shika dokusha ni youkyuu shinai youna sakuhin wa, kekkyoku joushikitekina sutereotaipu no iki wo dassuru koto ga dekinai no deari, sono imi de B kyuu sakuhin tara zaru wo enai.

Tokoh figuran adalah tokoh yang tidak terlalu berperan banyak. Sehingga seseorang cukup mengenalnya dengan menggunakan *stereotype* dari *category base mode*. Sementara itu untuk peran tokoh utama akan digunakan *individual base mode*, karena sosok tokoh utama perlu dijelaskan secara mendetail. Namun, untuk karya tulis dimana di dalamnya terdapat banyak penggunaan *stereotype* dan *category base mode*, sehingga batas penggunaan *stereotype* menjadi tidak jelas, dapat dikatakan karya tulis tersebut adalah karya tulis yang mutunya kurang bagus atau kelas B.

Telah dibahas bahwa tokoh dalam karya fiksi yang menggunakan *yakuwarigo* adalah tokoh figuran. Tokoh utama pada umumnya menggunakan bahasa Jepang standar atau yang disebut *hyoujungo*. Hal ini diakibatkan tokoh utama merupakan miniatur dan cerminan dari jati diri para pembaca atau penonton suatu cerita, sehingga jika tokoh utama menggunakan bahasa standar atau *hyoujungo*, pembaca atau penonton akan lebih mudah dalam menyamakan diri mereka dengan karakter tokoh utama tersebut. Hal ini diungkapkan oleh Kinsui (2016:70-72) berikut ini,

物語の神話的な構造の中で、聞き手、受けてが自己同一化を行い、人生の縮図としてのストーリーを旅しながら、ともの成長していく存在が< ヒーロー >である。この用語は、性別を超えたカヴァー、ターム (Cover Term) として用いられているので、女性 (ヒロイン) も含んでいる。この定義から明らかなように、< ヒーロー >であるためには、聞き手、受けてが容易に自己同一化を行えるような特徴を持っていなければならない。そのような特徴のうち、言語の面をとらえれば、それは< 標準語 >ということになるわけである。その結果、日本で育ったあらゆる日本語の母語話者は、自分の属する言語のコミュニティとかかわりなく、ストーリー

-の中の<標準語>話者にやすやすと自己同一化できるようになった。逆に、たとえ読む手、受けてにとって自分自身の方言であっても、ストーリーの中での方言話者は自動的に、脇役あるいは背景的な人物として脇に押しやられてしまうのである。<標準語> = <ヒーロー語>の誕生である。

Monogatari no shinwatekina kouzou no naka de, kikite. ukete ga jiko douitsu ka o okonai, jinsei no shukuzu toshite no sutourii o tabi shinagara, tomo no seichou shite iku sonzai ga <hiiroo>dearu. Kono yougo wa, seibetsu o koeta kavuaa. taamu (Cover Term) toshite mochiirareteiru no de, josei (hiroin) mo fukundeiru. Kono teigi kara akirakana you ni, <hiiroo>dearu tame ni wa, kikite. ukete ga youi ni jiko douitsu ka o okonaeru youna tokuchou o motte inakereba naranai. Sono youna tokuchou no uchi, gengo no men o toraereba, sore wa <hyoujungo> to iu koto ni naru wake dearu. Sono kekka, Nihon de sodatta arayuru nihongo no bogo washa wa, jibun no zokusuru gengo no komyuniti to kakawari naku, sutoorii no naka no <hyoujungo> washa ni yasuyasu to jiko douitsu ka dekiru you ni natta. Gyaku ni, tatoe yomu te. ukete ni totte jibun jishin no hougen deatte mo, sutoorii no naka de no hougen washa wa jidouteki ni, wakiyaku aruiwa haiketeikina jinbutsu toshite waki ni oshiyararete shimau no dearu. <Hyoujungo> = <hiiroo go> no tanjou dearu.

Yang disebut tokoh utama dalam sebuah cerita adalah tokoh yang merupakan cerminan dari *audiens* (pembaca atau pendengar), sehingga pembaca atau pendengar melakukan pengidentifikasian dirinya dengan tokoh utama. Dari sini, dapat dimengerti bahwa supaya *audiens* dapat melakukan pengidentifikasian dirinya dengan tokoh utama, maka tokoh utama harus memiliki ciri-ciri tertentu. Jika diambil contoh dari sisi bahasa, salah satu ciri-ciri tersebut adalah penggunaan *hyoujungo* oleh tokoh utama. Sehingga, jika tokoh utama menggunakan *hyoujungo*, akan memudahkan *audiens*, yang merupakan orang yang tumbuh dalam kondisi masyarakat berbahasa Jepang, untuk melakukan pengidentifikasian diri mereka dengan tokoh utama. Sebaliknya, tokoh yang tidak menggunakan *hyoujungo* dan menggunakan dialek kedaerahan akan dipersepsikan *audiens* menjadi tokoh figuran. Sehingga, dapat dikatakan bahwa *hyoujungo* = bahasa yang digunakan tokoh utama.

3. *Roujingo* sebagai salah satu jenis *Yakuwarigo*

Dilihat dari arti penamaannya, istilah *roujingo* berasal dari kata *roujin* yang artinya orang yang berusia lanjut, dan *go* yang artinya bahasa, sehingga *roujingo* adalah bahasa orang tua. Kemudian ada satu jenis *yakuwarigo* yang hampir serupa dengan *roujingo* dan merupakan bahasa yang digunakan oleh tokoh profesor berusia lanjut yang dikenal dengan istilah *hakasego*. *Hakasego* berasal dari kata

hakase yang artinya profesor dan *go* yang artinya bahasa, sehingga *hakasego* berarti bahasa profesor.

Bahasa yang digunakan oleh tokoh profesor berusia tua disebut *hakasego*. Sementara bahasa yang digunakan oleh tokoh orang yang berusia tua disebut *roujingo*. Karena pengguna *roujingo* dan *hakasego* memiliki kesamaan bahwa mereka adalah tokoh yang berusia tua, maka Kinsui (2016:10) menyebutkan bahwa *hakasego* merupakan salah satu jenis dari *roujingo*. Berikut kutipannya,

博士語をしゃべる博士も老人に限られていたこと考え合わせると博士語は結局老人語の一種であった、ということになるだろう。

Hakasego o shaberu hakase mo roujin ni kagirarete ita koto kangae awaseru to hakasego wa kekkyoku roujingo no isshu deatta, to iu koto ni naru darou.

Apabila berdasarkan pemikiran bahwa profesor yang berbicara dalam bahasa profesor terbatas pada seorang yang berusia lanjut, tentu saja bahasa profesor merupakan bagian dari bahasa orang tua.

Roujingo dan *hakasego* dapat digolongkan menjadi salah satu jenis *yakuwarigo* karena dalam kehidupan nyata tidak digunakan, dan terdapat kesamaan kesepahaman antara pengarang dan pembaca mengenai ciri khas tokoh yang menggunakan *roujingo* dan *hakasego* yang diperoleh ketika pembaca membaca dialog *roujingo* dan *hakasego* tersebut. Tidak ada seseorang yang berusia lanjut atau seseorang yang berprofesi sebagai profesor di dalam masyarakat berbahasa Jepang di Jepang yang menggunakan *roujingo* dan *hakasego* dalam percakapan sehari-hari, seperti yang diungkapkan oleh Kinsui (2016:11) berikut ini,

現実の大学の教授が<博士語>をしゃべるかという、どうもそんなことはありそうもない。そもそも、人が年を取ったからといって、今まで普通にしゃべっていたのにだんだん（あるいは急に）<博士語>を話すようになった、などということも、あ

りえないのである。

<博士語> <老人語> は現実と一致しないだけではない。「博士」が <博士語> を用いるのは、ほとんど漫画や子供向けの SF ドラマなどの「幼稚」な作品の中だけであり、大人が接するような小説や、リアルなドラマ等、いわば「高級」なシナリオの作品にはめったに現れない。

Genjitsu no daigaku no kyouju ga <hakasego> o shaberu ka to iu to, doumo sonna koto wa ari sou mo nai. Somosomo, hito ga toshi o tottakara to itte, ima made futsuu ni shabetteita noni dandan (aruiwa kyuu ni) <hakasego> o hanasu you ni natta, nado to iu koto mo, arienai no dearu. <hakasego> <roujingo> wa genjitsu to itchishinai dakede wanai. 'Hakase' ga <hakasego> o mochi iru no wa, hotondo manga ya kodomomuke no SF dorama nado no 'youchina sakuhin no naka dake deari, otona ga sessuru youna shousetsu ya, riaruna dorama tou, iwaba 'koukyuu'na shinario no sakuhin ni wa mettani arawarenai.

Pada kenyataannya, dosen di sebuah universitas misalnya, tidak berbicara dengan 'bahasa profesor'. Kemudian orang yang berusia tua pada kenyataannya tidak mungkin berangsur-angsur (atau secara mendadak) berbicara dalam 'bahasa profesor'.

Bahasa profesor dan bahasa orang tua tidak digunakan dalam kehidupan nyata. Bahasa tersebut hanya digunakan pada komik, drama fiksi atau karya tulis lain untuk anak-anak. Bahkan di dalam karya tulis yang ditujukan untuk pembaca dewasa, bahasa tersebut amat sangat jarang terlihat

Di dalam banyak komik, novel, *anime*, drama dan karya fiksi lainnya, sering dijumpai tokoh profesor atau orang pintar yang memiliki pengetahuan yang luas. Pengertian tokoh profesor menurut Kinsui (2016:46) adalah sebagai berikut,

博士とは、科学という魔法にも似た力と知恵の持ち主である。その科学の力を主人公に与え、助け、道くのが善玉博士、科学の力を似て主人公の前に立ちはだかり、苦しめ、傷つけるのが悪玉博士である（後者は、いわゆる「マッド、サイエンティスト」の系譜に属する）。

Hakase to wa, kagaku to iu mahou ni mo nita chikara to chie no mochinushi dearu. Sono kagaku no chikara o shujinkou ni atae, tasuke, michiku no ga zendama hakase, kagaku no chikara o nite shujinkou no mae ni tachihadakari, kurushime, kizutsukeru no ga akudama hakase dearu (kousha wa, iwayuru 'maddo. saientisuto' no itofu ni zokusuru).

Yang dimaksud tokoh profesor pada garis besarnya adalah tokoh yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas atau memiliki kekuatan ajaib dan

terlihat berwibawa. kekuatan berupa ilmu pengetahuan atau kekuatan ajaib tersebut dapat digunakannya dengan positif untuk mendukung, membantu, dan membimbing tokoh utama, atau juga dapat digunakan dengan negatif untuk menyiksa, melukai, dan menekan tokoh utama (profesor yang memiliki karakter negatif ini biasa disebut dengan istilah “*mad scientist*”).

Dilihat dari bahasa yang digunakan, sering dijumpai pemakaian bahasa yang khas dan berbeda oleh tokoh profesor pada komik, novel, *anime*, drama dan karya buatan lainnya.

Kinsui (2016:5) kemudian mengelompokkan ciri khas *hakasego* atau bahasa profesor pada tabel berikut ini,

Tabel 2.2 Ciri khas *hakasego* atau bahasa profesor

	Bahasa professor	Bahasa standar
Afirmasi	親代わりじゃ	親代わりだ
Negasi	知らん、知らぬ	知らない
Keeksistensian subjek (manusia)	おる	いる
Progresif	知っておる／とる	知っている／てる
Kata ganti orang pertama (pronomina)	わし、わがはい	わたし

Dari tabel tersebut terlihat perbedaan *hakasego* dengan bahasa standar Jepang. Dimana pada *hakasego*, memiliki kata ganti orang pertama (pronomina) berupa 「わし」(*washi*), dan bahasa standar berupa「わたし」(*watashi*). Lalu pada bahasa profesor memiliki akhiran berupa 「じゃ」(*jya*), dan pada bahasa standar berupa 「です」(*desu*). Kemudian bahasa profesor memiliki bentuk negasi berupa akhiran「～

ん」(*n*) atau 「～ぬ」(*nu*), dan pada bahasa standar berupa 「～ない」(*nai*).

Kemudian, bahasa profesor memiliki kata ganti keeksistensian subjek (manusia) berupa 「おる」(*oru*), sementara bahasa standar berupa 「いる」(*iru*). Dan yang terakhir, pada bahasa profesor memiliki akhiran bentuk progresif berupa akhiran 「～おる」(*oru*) misalnya 「知っておる」(*shite oru*), sementara pada bahasa standar berupa 「～いる」(*iru*), contohnya 「知っている」(*shite iru*).

4. Karakteristik Tokoh Pengguna *Roujingo*

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:131) tokoh pengguna *roujingo* adalah sebagai berikut.

In Japanese manga, a bald or grey-haired elderly man, often with facial hair, or an elderly man with a cane, will almost always speak using a set of characteristic lexical items: the verb of existence oru (instead of iru); copula ja; negative n; and the first-person pronoun washi.

Dalam manga Jepang, seorang pria tua botak atau berambut putih ke abu-abuan, berkumis/berjanggut, atau pria tua yang menggunakan tongkat, hampir selalu berbicara menggunakan ciri khas yaitu kata ganti eksistensi *oru* (bukan *iru*), kopula *ja*; negasi *nu/n*, dan kata ganti orang pertama *washi*.

Selain itu, Kinsui (2016:46) juga mengelompokkan ciri khas tokoh orang tua yang menggunakan *roujingo* berikut ini,

そして博士に限らず、＜老人語＞の話し手はおおむね、善玉、悪玉を含めた三つほどの類型に分けられるようである。すなわち、次のような分類である。

A. 主人公に知恵と教訓を受け、教え、道く助言者

- B. 悪知恵と不思議な力によって主人公を陥れ、苦しめる悪いの化身
- C. 老耄ゆえの勘違いや失敗を繰り返し、主人公やその周辺の人物を混乱させ、時に和ませ、関係調整役として働く人物

Soshite hakase ni kagirazu, <roujingo> no hanashite wa oumune, zendama, akudama o fukumeta mittsu hodo no ruikei ni wakerareru you dearu. Sunawachiji no youna bunrui dearu.

- A. *Shujinkou ni chie to kyokun wo uke, oshie, michi ku jogonsh*
- B. *Warudjie to fushigina chikara ni youtte shujinkou wo otoshi ire, kurushimeru warui no keshin*
- C. *Roumouyue no kan chigai ya shippai o kurikaeshi, shujinkou ya sono shuuhen no jinbutsu wo konran sase, toki ni nagomase, kankei chouseiyaku toshite hataraku jinbutsu*

Terlepas dari tokoh profesor, tokoh yang menggunakan bahasa Roujingo, biasanya terbagi menjadi 3 karakteristik sebagai berikut.

- a. Memberikan pesan moral, saran-saran, dan bimbingan yang mengarahkan tokoh utama pada kebaikan.
- b. Menyakiti, menjerumuskan dan membawa tokoh utama kepada kesengsaraan dengan kekuatannya.
- c. Pikun, sering melakukan kegagalan, dan sering membuat tokoh utama dan tokoh disekelilingnya menjadi bingung dan mengacaukan suasana.

Dari penjelasan mengenai karakteristik tokoh yang menggunakan dan tidak menggunakan *roujingo* yang telah diungkapkan oleh Kinsui di atas, penulis menyimpulkan bahwa kualifikasi utama seorang tokoh menggunakan *roujingo* adalah usia. Jika usia tokoh tersebut sudah tua (tua di sini dicirikan dengan kepala yang botak, rambut berwarna putih, dan postur tubuh sudah bungkuk), tidak hanya tokoh tua yang berprofesi sebagai profesor, profesi lainnya juga dapat menggunakan *roujingo*.

5. Jenis-Jenis Yakuwarigo

Dalam jurnal ini, Kinsui dan Teshigawara (2011) mengambil empat contoh jenis *yakuwarigo* untuk dibahas. Ketiganya yaitu bahasa kakek-kakek lanjut usia,

bahasa *aruyo*, bahasa dialek regional, bahasa yang berdasarkan jenis kelamin, yaitu bahasa laki-laki dan perempuan.

1). Bahasa Kakek-Kakek Lanjut Usia

Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:130) menyebutkan bahwa pengguna *yakuwarigo* berjenis bahasa kakek-kakek lanjut usia, memiliki ciri-ciri berupa seorang tokoh kakek-kakek yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Kemudian, tokoh kakek-kakek tersebut berbicara dalam bahasa yang khusus yang ditandai dengan kata kerja keberadaan orang “*oru*” (tidak menggunakan “*iru*”), kopula “*ja*”, negasi “*n*” dan pronomina “*washi*”. Yamaguchi dalam Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:130) menyatakan bahwa *yakuwarigo* bahasa kakek- kakek lanjut usia ini hanya ditemukan di bahasa Jepang, tidak ditemukan dalam bahasa Inggris. Yamaguchi dalam Kinsui dan Teshigawara (2003:130) membandingkan kutipan novel berbahasa Inggris dengan terjemahannya dalam bahasa Jepang. Berikut ini adalah kutipannya,

- a. *“of course! Said Gandalf. “... you are very nice person, mr. baggins, and I am very fond of you...”*
- b. *“mochiron ja” to gandarufu ga iimashiita. “... anata wa, makotoni suteki na hito nan ja yo. Baginzu dono. Washi wa, kokoro kara anata ga suki ja...”*

pada kutipan dialog (a) yang berbahasa Inggris, tidak terlihat adanya penggunaan *yakuwarigo*. Sementara di kutipan (b) yang berbahasa Jepang, terlihat penggunaan *yakuwarigo*.

Kinsui (2016:46) juga mengelompokkan ciri khas tokoh profesor dan orang tua

yang menggunakan Hakasego atau Roujingo berikut ini,

そして博士に限らず、＜老人語＞の話し手はおおむね、善玉、悪玉を含めた三つほどの類型に分けられるようである。すなわち、次のような分類である。

- A. 主人公に知恵と教訓を受け、教え、道く助言者
- B. 悪知恵と不思議な力によって主人公を陥れ、苦しめる悪いの化身
- C. 老耄ゆえの勘違や失敗を繰り返し、主人公やその周辺の人物を混乱させ、時に和ませ、関係調整役として働く人物

Soshite hakase ni kagirazu, (roujingo) no hanashite wa oumune, zendama, akudama o fukumeta mittsu hodo no ruikei ni wake rareru yōdearu. Sunawachiji no youna bunrui dearu.

- a) *Shujinkou ni chie to kyoukun o uke, oshie, michi ku jogonsha*
- b) *Warudjie to fushiginachikara ni yō tte shujinkō o otoshīre, kurushimeru warui no keshin*
- c) *Roumouyue no kanchiga ya shippai o kurikaeshi, shujinkou ya sono shuuhēn no jinbutsu o konran sa seji ni nagoma se, kankei chouseiyaku to shite hataraku jinbutsu*

Terlepas dari tokoh profesor, tokoh yang menggunakan bahasa Roujingo, biasanya terbagi menjadi 3 karakteristik sebagai berikut.

- a. Memberikan pesan moral, saran-saran, dan bimbingan yang mengarahkan tokoh utama pada kebaikan.
- b. Menyakiti, menjerumuskan dan membawa tokoh utama kepada kesengsaraan dengan kekuatannya.
- c. Pikun, sering melakukan kegagalan, dan sering membuat tokoh utama dan tokoh disekelilingnya menjadi bingung dan mengacaukan suasana.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui(2003:131), asal usul *roujingo* dan *hakasego* adalah dari bahasa Jepang dialek barat dan bermula pada zaman Edo. *Roujingo* dan *hakasego* yang berasal dari bahasa Jepang dialek barat dan masih berlanjut sampai saat ini, dimana sampai sekarang *yakuwarigo* jenis *roujingo* dan *hakasego* masih memiliki kemiripan dengan bahasa Jepang dialek barat. Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:131) menyebutkan bahwa masyarakat Jepang yang berada di daerah barat (misalnya di Hiroshima dan Okayama) menggunakan bahasa yang mirip dengan *roujingo* atau *hakasego*, walaupun penggunaan bahasa tersebut pada masyarakat Jepang bagian barat, tidak terkait dengan kriteria usia.

Berkaitan dengan kemiripan *yakuwarigo* jenis *roujingo* dan *hakasego* dengan bahasa Jepang dialek barat, Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:131) membandingkan keduanya dalam tabel berikut ini,

Tabel 2.3 Perbandingan *roujingo/hakasego* dengan bahasa Jepang dialek Barat

	Bahasa Orang Tua	Bahasa Jepang dialek Barat	Bahasa Jepang dialek Timur
Afirmasi	今日は雨じゃ	今日は雨じゃ／や	今日は雨だ
Negasi	知らん/知らぬ	知らん/知らへん	知らない/知らね
Keeksistensian subjek (manusia)	おる	おる	いる
Progresif	知っておる/知っ とる	知っておる/とる	知っている/てる

2). Bahasa Aruyo

Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:132) juga membahas jenis penggunaan *yakuwarigo* jenis *aruyo*. Menurut Kinsui (2003:132), contoh lain dari *yakuwarigo* adalah bahasa *aruyo* yang diasosiasikan dengan bahasa yang digunakan oleh orang Cina. Berikut ini adalah contoh bahasa *aruyo*,

yasui aru yo, hayaku kau yoroshi

Ini murah, sebaiknya cepat beli ini.

Karakteristik bahasa *aruyo* adalah penggunaan penggunaan “*aru*” setelah kata kerja (kata kerja negative bentuk “*nai*”) atau kata sifat, penggunaan “*yoroshi*” setelah kata kerja sebagai bentuk perintah dan permintaan. Dari hasil penelitiannya, Kinsui (2003:132) menyebutkan bahwa bahasa *aruyo* ini berasal dari bahasa Pijin Jepang yang digunakan di Yokohama pada peralihan zaman edo ke zaman meiji.

Yokohama yang merupakan daerah perdagangan, banyak terdapat orang luar negeri seperti Amerika, dan Cina, dan lain-lain. Interaksi antara orang Jepang, Cina, dan Amerika di Yokohama pada saat itu menggunakan bahasa Pijin Jepang. Karena bahasa *aruyo* digunakan untuk berkomunikasi antara orang Jepang dan orang Cina dan barat pada saat itu, pengarang novel atau karya fiksi lainnya mulai mengadopsi bahasa tersebut pada karya mereka, karena itu bahasa *aruyo* masih tetap bertahan sampai saat ini pada karya fiksi.

3). Bahasa Dialek Kedaerahan

Contoh selanjutnya dari jenis-jenis *yakuwarigo* adalah penggunaan dialek kedaerahan dalam karya fiksi. Penggunaan dialek kedaerahan ini bertentangan dengan penggunaan bahasa standar Jepang. Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2003:133) menyebutkan bahwa sejak terjadinya *Genbun Itchi* (penyatuan bahasa lisan dan tulisan), dialek Tokyo diadopsi menjadi bahasa standar Jepang. Sejak masa itu, bahasa standar Jepang digunakan dalam pendidikan secara resmi. Akibat pengaruh media, bahasa standar Jepang semakin dikenal dan digunakan oleh masyarakat Jepang. Bahasa standar Jepang menjadi bahasa pemersatu masyarakat Jepang. Karena itu, penulis novel menciptakan tokoh yang berbicara dalam bahasa Jepang, khususnya pada tokoh utama, sehingga saat membaca novel pembaca dapat lebih mudah menyatu dengan karakter tersebut akibat dari kesamaan bahasa tersebut. Akibatnya pembaca menjadi lebih menaruh perhatian pada bahasa standar Jepang dan mengesampingkan dialek kedaerahan. Penelitian mengenai *yakuwarigo* dialek kedaerahan telah beberapa kali dilakukan. Misalnya oleh Kinsui (2003) yang meneliti mengenai *yakuwarigo* dialek Osaka atau Kansai. Lalu, dari penelitian

Gaubatz (2007), Inoue (2003), dan Kinsui (2003), ditemukan bahwa penggunaan *yakuwarigo* dialek kedaerahan ini ditemukan menonjol pada karya fiksi hasil terjemahan dari bahasa selain Jepang. Kinsui (2003:184-187) menemukan penggunaan dialek Jepang daerah timur laut pada karakter Afrika-Amerika. Gaubatz (2007) menemukan pemakaian *yakuwarigo* pada tokoh Huck dalam terjemahan novel “The Adventure of Huckleberry Finn” yang diterjemahkan oleh Nishida pada tahun 1977. Kemudian, Inoue (2003:325-327) menemukan perbedaan penggunaan bahasa oleh tokoh yang berasal dari ras Kaukasian dan Afrika-Amerika pada novel terjemahan “Gone With The Wind”. Ujaran tokoh yang berasal dari ras Kaukasian tersebut diterjemahkan kedalam *yakuwarigo* bahasa laki-laki dan bahasa perempuan, sementara ujaran tokoh Afrika-Amerika diterjemahkan kedalam bahasa yang secara tata bahasa tidak baik atau dialek kedaerahan yang tidak spesifik pada dialek daerah tertentu.

4). Bahasa Laki-Laki dan Perempuan

Contoh jenis *yakuwarigo* terakhir yang ditulis pada jurnal ini adalah *yakuwarigo* yang berdasarkan jenis kelamin, yaitu bahasa laki-laki dan perempuan. Pembahasan *yakuwarigo* bahasa laki-laki dan perempuan harus dibedakan dengan penggunaan bahasa tersebut pada kenyataan, walaupun *yakuwarigo* bahasa laki-laki dan perempuan berubah-ubah mengikuti perubahan sosial dalam masyarakat nyata. Kinsui (2003:134) meneliti mengenai *yakuwarigo* bahasa laki-laki dan perempuan. Dari penelitiannya diketahui bahwa bahasa laki-laki berkembang dan bermula dari bahasa Edo pada zaman Edo. Bahasa Edo mendapat pengaruh kuat dari *Shosei Kotoba* (bahasa pelajar laki-laki) pada zaman Meiji.

Bahasa laki-laki ini ditandai dengan pronomina “*boku*” dan “*kimi*”, bentuk perintah “*-tamae*” dan ekspresi permintaan maaf “*-shikkei*”. Di sisi lain, menurut penelitian Nakamura (2004), bahasa perempuan mendapat pengaruh kuat dari bahasa *Teyo-dawa* (bahasa pelajar perempuan) yang digunakan oleh pelajar perempuan pada zaman Meiji. Berikut ini adalah contoh dari bahasa perempuan yang diambil dari tokoh Mikeko yang merupakan seekor kucing pada novel “*Wagahai Neko dearu*” (1905) karangan Natsume Souseki.

“*ara iyada, minna burasageru noyo*”

“*ara goshujin datte, myou nanone. Oshishou san dawa..*”

“*anata taihen kao iro ga waruku teyo*”

Karakter dari bahasa *teyo-dawa* adalah penggunaan akhiran bentuk “*yo*” dan “*wa*”, penggunaan akhiran “*wa*” setelah kopula “*da*” atau “*desu*”, dan penggunaan akhiran “*noyo*” setelah kata kerja. Perkembangan bahasa *teyo-dawa* ini adalah ketika pengarang novel mulai menggunakan bahasa ini pada karya mereka, sehingga bahasa *teyo-dawa* yang mencirikan tokoh perempuan menyebar cepat pada pembaca novel, dan menjadi *yakuwarigo*.

6. Keterkaitan antara *Yakuwarigo* dan *Archetypes*

Untuk membahas kaitan antara *yakuwarigo* dan *archetypes*, khususnya *archetypes* jenis *shadow*, Westman menggunakan konsep *Yakuwarigo* dari Kinsui dan konsep karakter *Archetypes* dari Vogler. Berikut ini adalah definisi *Yakuwarigo* yang dikutip Westman (2010) dari Kinsui (2016:205), *yakuwarigo* adalah suatu penggunaan bahasa yang spesifik (kata, tata bahasa, ujaran, intonasi,

dan lain-lain) yang ketika kita dengar atau baca, akan langsung terbayang mengenai tipikal tokoh yang menggunakan bahasa tersebut (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas masyarakat (kasta), zaman, penampilan, sosok, sifat, dan lain-lain. Begitu juga sebaliknya, ketika kita melihat sosok tokoh dengan ciri-ciri tertentu, akan langsung terbayang mengenai bahasa yang digunakan oleh tokoh tersebut. Sementara itu pengertian *archetypes* menurut Jung dalam Westman (2010:15) adalah sebagai berikut,

This collective unconscious would consist of, instead of personal experiences and reminiscences, ancient concepts and images that have been inherited from generation to generation since the dawn of humanity. These images represent the most ancient experiences and concepts of humanity's thoughts, concepts that have been repeated time and again throughout the history of our race. These images is called "archetypes".

Ketidaksadaran kolektif ini akan terdiri dari, pengganti pengalaman dan kenangan pribadi, konsep dan gambaran kuno yang telah diwariskan dari generasi ke generasi sejak awal terciptanya umat manusia. Gambaran-gambaran ini mewakili pengalaman dan konsep paling kuno dari pemikiran manusia, konsep yang telah berulang kali dan berulang sepanjang sejarah ras kita. Gambaran-gambaran ini disebut sebagai "*archetypes*".

Westman menjelaskan konsep *archetypes* yang dikutip dari Vogler (2007) dalam bukunya yang berjudul "*The Writer's Journey: Myth Structure for Writers*". Vogler dalam Westman (2010:17) mengatakan bahwa garis besar dari isi bukunya adalah mengenai kesamaan struktur yang ditemukan secara universal pada semua cerita yang berupa mitos, dongeng, film, dan lain-lain. Elemen dari kesamaan secara structural itu dibagi menjadi dua, *archetypes* yang dimiliki oleh tokoh tertentu, dan tahapan cerita. Penelitian Westman ini lebih cenderung mengarah ke *archetypes* yang dimiliki oleh tokoh tertentu.

Vogler dalam Westman (2010:17) mengidentifikasi 8 tipe *Archetypes*, yaitu:

1) *Hero*

Hero atau tokoh utama adalah tokoh dimana pembaca dapat melakukan identifikasi diri kepadanya, karena itu, karakteristik tokoh utama harus semirip mungkin dengan manusia yang nyata pada umumnya.

2) *Mentor*

Tokoh *Mentor* adalah tokoh yang membimbing dan melatih tokoh utama. Biasanya tokoh mentor memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang bijaksana.

3) *Threshold guardian*

Tokoh *Threshold Guardian* adalah tokoh yang memiliki peran untuk mengetes kemampuan tokoh utama dengan tujuan mengukur kemampuan tokoh utama apakah ia layak menghadapi tokoh yang berperan sebagai musuh utama atau belum layak. Biasanya tokoh *Threshold Guardian* ini juga merangkap sebagai teman tokoh utama.

4) *The Herald*

Tokoh *Herald* adalah tokoh yang berperan sebagai pemberi motivasi kepada tokoh utama untuk menjalankan perubahan. Tokoh *Herald* ini dapat berwujud tokoh atau juga dapat berwujud sebuah peristiwa. Misalnya, gempa bumi atau penemuan peta harta karun yang menyebabkan perubahan tindakan pada tokoh utama.

5) *The Shapeshifter*

Tokoh *Shapeshifter* digambarkan sebagai tokoh yang selalu berubah-ubah dalam hal apapun. Perubahan yang selalu terjadi ini memberi ketegangan dan

gangguan pada jalannya cerita. Perubahan tersebut bisa berupa penampilan, sifat, bahasa, dan lain-lain.

6) *The Shadow*

Tokoh yang berperan sebagai *Shadow* ini adalah tokoh yang cenderung gelap, misterius, jahat, atau memiliki sifat yang tidak diinginkan yang terdapat pada setiap individu. Sifat negatif yang dimiliki oleh tokoh *Shadow*, menjadikan tokoh ini sebagai tokoh jahat atau antagonis dalam sebuah cerita.

7) *The Ally*

Tokoh *Ally* ini merupakan beberapa tokoh yang berperan sebagai teman-teman, pendamping, atau partner dari tokoh utama.

8) *Trickster*

Tokoh *Trickster* adalah tokoh yang sering berlaku jahil, iseng, nakal dan membuat bingung tokoh utama.

a. Hubungan Antara *Yakuwarigo* dengan Tokoh yang Memiliki *Archetypes* tertentu.

Kinsui (2003) menyatakan bahwa *Yakuwarigo* tidak hanya digunakan oleh tipikal tokoh tertentu, namun juga digunakan oleh tokoh yang memiliki peran tertentu (atau memiliki *Archetype* tertentu). Berdasarkan konsep *Archetypes* yang dibawakan oleh Vogler (2007), Kinsui (2003) dalam Westman (2010:) menemukan kaitan antara 3 *Yakuwarigo* tertentu dengan 3 jenis *Archetypes*. Berikut ini adalah pembahasannya.

Mengutip dari Kinsui (2003), Westman menjelaskan mengenai struktur *Yakuwarigo* bahasa profesor pada tabel berikut ini,

Tabel 2.4 Struktur *yakuwarigo* jenis bahasa profesor

	Kopula	Negasi	Keberadaan Orang	progresif	Pronominal
Bahasa Standar	<i>Da</i> / <i>Darou</i>	<i>-Nai</i>	<i>Iru</i>	<i>-Te iru</i>	<i>Watashi,</i> <i>Watakushi</i>
Bahasa Professor	<i>Jya /Jyaro,</i> <i>Jyarou</i>	<i>-Nu, -N</i>	<i>Oru</i>	<i>-Te oru, -</i> <i>Ttoru</i>	<i>Washi,</i> <i>Wagahai</i>

Dari hasil penelusurannya pada karya fiksi Jepang yang mengandung bahasa profesor /bahasa orang lanjut usia ini, Kinsui (2016:46) tidak hanya menyimpulkan bahwa bahasa ini digunakan oleh orang lanjut usia yang memiliki ciri khas berupa kepala botak, dan berusia tua saja, ia juga menyimpulkan bahwa bahasa ini digunakan oleh tokoh lanjut usia yang memiliki 3 peran tertentu atau 3 *Archetypes* tertentu, yaitu:

1. Tokoh orang lanjut usia yang berperan sebagai pemberi nasihat dan mengajarkan banyak hal kepada tokoh utama. Ciri khas orang lanjut usia tersebut cocok dengan salah satu jenis *Archetype* yang dibawakan oleh Vogler yaitu *Mentor*.
2. Tokoh lanjut usia yang berperan sebagai tokoh yang memiliki kekuatan misterius yang bersifat jahat, dan memperdaya tokoh utama. Ciri khas orang lanjut usia tersebut cocok dengan salah satu jenis *Archetype* yang dibawakan oleh Vogler yaitu *Shadow*.
3. Tokoh lanjut usia yang berperan sebagai pengacau dan pembuat bingung tokoh utama karena sudah pikun dan berusia terlalu tua. Namun walaupun mengacaukan, tokoh ini juga dapat membuat tenang tokoh utama. . Ciri khas orang lanjut usia tersebut cocok dengan salah satu jenis *Archetype* yang dibawakan oleh Vogler yaitu *Trickster*.

b. Penggunaan bahasa standar oleh *Archetype: Hero*

Vogler dalam Westman (2010: 40) mengatakan bahwa tokoh *Hero* atau tokoh utama harus memiliki kemiripan tipikal semirip mungkin dengan manusia sesungguhnya. Hal ini bertujuan mempermudah pembaca melakukan identifikasi diri mereka terhadap diri tokoh utama tersebut ketika membaca. Salah satu unsur kemiripan itu adalah penggunaan bahasa. Karena itu, Kinsui (2016: 43) menyebutkan bahwa tokoh utama biasanya berbicara bahasa standar Jepang. Namun, tokoh utama tidak harus berbicara bahasa standar Jepang dengan sangat tepat, mengacu pada Vogler yang mengatakan bahwa tokoh utama harus memiliki tipikal semirip mungkin dengan manusia nyata, penggunaan bahasa standar Jepangnya juga tidak harus sempurna, karena manusia yang nyata tidak ada yang berbicara dengan bahasa standar Jepang yang sempurna ketika melakukan percakapan sehari-hari.

c. Penggunaan dialek *Kansai* oleh *Archetype: Trickster*

Yakuwarigo terakhir yang dikaitkan dengan *Archetypes* adalah dialek *Kansai* ketika digunakan sebagai *Yakuwarigo* pada karya fiksi. Dari hasil penelitiannya, Kinsui (2003:133) menyebutkan bahwa dialek *Kansai* selalu digunakan oleh *Archetypes* jenis *Trickster*.

E. Anime

Penelitian sastra dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis media, baik buku, koran, majalah, acara televisi, drama, iklan, bahkan *anime*. Menurut Japanese Station (2015:73) *anime* merupakan kependekan dari pengucapan *animation* dalam Bahasa Inggris, yakni アニメーション. Di Jepang sendiri, istilah *anime* digunakan untuk mendefinisikan semua jenis karya animasi yang ada di seluruh dunia. Tetapi di luar Jepang, istilah *anime* hanya digunakan untuk mendefinisikan karya animasi dari Jepang saja. Hingga saat ini, *anime* sangat disukai oleh semua kalangan di Jepang. Hal itu memacu pembuat untuk membuat genre *anime* baru. Berikut adalah beberapa jenis genre *anime* yang dijelaskan dalam Japanese Station (2015:80)

1. **Action and Adventure** merupakan genre *anime* yang menceritakan tentang petualangan dan pertarungan seseorang atau tim.
2. **Comedy** merupakan genre *anime* yang memiliki cerita lucu dan membuat tawa orang yang menontonnya.
3. **Slice of Life** merupakan genre *anime* yang menceritakan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari seorang karakter. *Slice of Life* memiliki plot yang minim perubahan drastis sehingga terkesan membosankan namun genre ini disukai karna menyertakan unsur *reality* di dalamnya serta ada pesan moral.
4. **Romance** merupakan genre *anime* yang menceritakan kisah percintaan romantis diantara karakter *anime*.
5. **Horror** merupakan genre *anime* yang menceritakan kisah seram dan menakutkan yang dialami oleh karakter *anime*.

6. **Sci-fi** merupakan genre *anime* yang menceritakan keadaan bumi di masa depan, biasanya tergantung oleh imajinasi sang animator yang digabungkan dengan teknologi yang sedang berkembang atau muncul di masa depan.
7. **Bishoujo dan Bishounen** merupakan genre *anime* yang didominasi oleh wanita-wanita cantik dan laki-laki tampan.
8. **Yuri** dan **Yaoi** merupakan genre *anime* yang menceritakan hubungan sesama jenis, baik wanita dengan wanita maupun pria dengan pria. Genre ini diperuntukan bagi orang dewasa.
9. **Mecha** merupakan genre *anime* yang selalu menampilkan robot dengan disertai drama dan *action*. Di mana ada *mecha*, di situ ada robot.
10. **Harem** merupakan genre *anime* yang menceritakan 1 karakter laki-laki dan ia dikelilingi oleh beberapa karakter perempuan dan biasanya semua karakter perempuan yang ada menyukai 1 laki-laki atau 1 perempuan dikelilingi oleh banyak laki-laki.
11. **Fantasy** merupakan genre *anime* yang menceritakan karakter *anime* yang memiliki kekuatan magis dan supranatural, biasanya mereka memakai kekuatan itu untuk menyelesaikan sebuah misi.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan media berupa *anime* yang berjudul *GeGeGe no Kitarou*. *GeGeGe no Kitarou* adalah *anime* bergenre *action supranatural* ciptaan mendiang *mangaka* senior Shigeru Mizuki. *Anime GeGeGe no Kitarou* adalah *anime* yang berasal dari adaptasi *manga* klasik bertema *yokai* atau makhluk halus dalam budaya Jepang. Sebelum adaptasi tahun 2018, *manga GeGeGe no Kitarou* sudah pernah dibuat versi *animenya* beberapa kali, mulai

tahun 1968 hingga 2007. Dari versi ke versi, terjadi beberapa perubahan desain pada karakter-karakter yang ada di *anime GeGeGe no Kitarou*. Perubahan yang terjadi tidak begitu signifikan hingga menghilangkan ciri khas jati diri *yokai* di serial ini. Kitarou tetap dengan 'geta' sebagai alas kaki, Medama Oyaji juga masih berbentuk bola mata besar dengan tubuh yang kecil, serta Neko Musume. Namun karakter Neko Musume mengalami beberapa perubahan desain yang mengakibatkan tampilannya lebih imut jika dibandingkan versi-versi sebelumnya. Tapi ciri khas dia masih tetap ada, seperti warna dan model baju yang masih sama. Tak hanya perubahan desain karakter, *GeGeGe no Kitarou* versi 2018 juga mengadaptasi kondisi dan situasi yang lebih modern. Seperti misalnya penggunaan *blog* dan *smartphone*. *Smartphone* jelas bukan sesuatu yang lumrah di tahun '60-an, tidak seperti di tahun 2018 ini. *Gap* yang terjadi tereksplorasi dengan baik, seperti terlihat pada adegan ketika Medama Oyaji kebingungan saat menggunakan *smartphone*. Ada pula penambahan tokoh baru Mana Inuyama. Karakter Mana Inuyama digambarkan sebagai anak perempuan sekolah yang tegas dan menjunjung nilai keadilan dan membela yang lemah.

F. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis mencari sumber yang berkaitan dengan ragam bahasa Jepang berdasarkan usia penuturnya. Hal tersebut dilakukan agar tidak muncul hasil penelitian dengan tema dan isi yang benar-benar sama dan menjadi acuan jika hasil penelitian ini merupakan hasil karangan ilmiah yang

telah dianalisis oleh penulis sendiri. Adapun penelitian-penelitian relevan yang penulis temukan adalah sebagai berikut :

1. Tesis berjudul “Pengertian Yakuwarigo yang Dikemukakan oleh Kinsui Satoshi dan Penerapannya pada Komik Jepang dan Pendapat Masyarakat Jepang di Jakarta” yang ditulis oleh Dhaniar Asmarani tahun 2014, alumni Program Studi Kajian Wilayah Jepang, Program Pascasarjana Universitas Indonesia. Dalam tesisnya, beliau ingin membuktikan penggunaan *Yakuwarigo* khususnya jenis *Roujingo* dan *Hakasego*, hanya terdapat pada karya fiksi dan jarang digunakan pada percakapan sehari-hari. Bedanya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah, penulis hanya meneliti *Yakuwarigo* khususnya jenis *Roujingo* dalam karya fiksi *anime* berjudul *Gegege no Kitarou*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sebelum menguraikan apa yang dimaksud dengan metode deskriptif kualitatif, penulis akan menguraikan terlebih dahulu makna dari metode penelitian.

A. Metode Penelitian

Sugiono (2007:1), menerangkan bahwa metode penelitian adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen). Menurut Suryana (2010:16), metode penelitian atau metode ilmiah adalah prosedur atau langkah-langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Dari segi bahasa, metode penelitian terdiri dari kata metode dan penelitian. Metode berarti 'jalan' atau 'cara', sedangkan kata penelitian, dalam bahasa Inggris diistilahkan '*research*' berasal dari kata *re* yang berarti kembali dan *search* yang berarti mencari, sehingga *research* atau penelitian dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk mengembangkan dan mengkaji kembali kebenaran suatu pengetahuan (Kurnia, 2014:1).

Berdasarkan pendapat beberapa pakar di atas, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah cara atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data, meneliti dan memahami obyek alamiah yang diteliti yang dilakukan secara bertahap dalam proses pencarian jawaban atas masalah yang akan dipecahkan.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penulis mulai melakukan penelitian pada bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2018. Tempat yang digunakan penulis saat melakukan penelitian adalah di Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi.

2. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Suryana (2010:16) metode deskriptif (mendeskripsikan) yaitu metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, sifat-sifat suatu fenomena. Metode ini dimulai dengan mengumpulkan data, menganalisis data dan menginterpretasikannya. Metode deskriptif dalam pelaksanaannya dilakukan melalui: teknik survey, studi kasus (bedakan dengan suatu kasus), studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku, dan analisis dokumenter.

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan data bukan angka dan dapat dianalisis dengan menggunakan literatur atau kepustakaan (Kurnia, 2014:16). Sedangkan menurut Moleong (2011:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lainnya, secara holistic dan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Berdasarkan pemaparan dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu rangkaian kegiatan untuk memperoleh

data bukan angka dengan suatu metode ilmiah untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian.

Penulis memilih metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan fenomena tentang penggunaan *roujingo* sebagai *yakuwarigo* di dalam *anime*.

B. Prosedur Penelitian

Ada beberapa tahapan yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Berikut penulis paparkan tahapan-tahapan dalam penulisan skripsi ini:

1. Tahap Perencanaan

- a. Pada tahap ini penulis mencari beberapa informasi mengenai ciri khas bahasa Jepang yang sering digunakan oleh orang Jepang yang telah berusia lanjut dalam sebuah karya fiksi.
- b. Merumuskan dan menetapkan masalah dengan melihat latar belakang pada penelitian ini.
- c. Merumuskan batasan masalah, hal ini dilakukan untuk membatasi masalah agar tidak keluar dari topik permasalahan.
- d. Merumuskan tujuan, metode penelitian, dan objek penelitian.
- e. Menyusun proposal penelitian, dan mengajukan proposal kepada dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengumpulkan data-data mengenai variasi *roujingo* dalam bahasa Jepang.

- b. Mengumpulkan dan memilih data atau *anime* yang akan dijadikan sebagai salah satu objek penelitian sesuai judul skripsi.
- c. Menerjemahkan bahan referensi atau buku-buku bahasa Jepang dan bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia.
- d. Menonton serial *anime Gegege no Kitarou* yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini, mencatat dialog yang terdapat *roujingo*, kemudian menganalisis data.
- e. Mendiskusikan hasil penelitian sementara secara berkala dengan dosen pembimbing.
- f. Melakukan revisi dari hasil penelitian yang sudah dikoreksi oleh dosen pembimbing dan melakukan penelitian untuk tahap selanjutnya.

3. Penyelesaian

Dalam tahap ini penulis membuat kesimpulan sementara berdasarkan data dan sumber yang diperoleh. Melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil konsultasi dengan dosen pembimbing, kemudian menarik kesimpulan akhir sehingga diperoleh jawaban dari rumusan masalah pada penelitian ini. Hasil penelitian penulis susun dalam bentuk skripsi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pada penelitian kali ini peneliti memilih jenis penelitian kualitatif maka data yang diperoleh haruslah mendalam, jelas dan spesifik. Selanjutnya dijelaskan oleh Ghoni dan Almanshur (2012:163) bahwa

pengumpulan data penelitian kualitatif bukanlah mengumpulkan data melalui instrument seperti halnya penelitian kuantitatif. Tetapi, pengumpulan data kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri (*human instrument*), untuk mencari data dengan berinteraksi secara simbolik dengan informan/subjek yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara penelusuran kepustakaan yaitu memeriksa pada buku-buku atau jurnal ilmiah yang akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang masalah yang akan diteliti.

Untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang akurat, informasi dan sumber-sumber yang berhubungan dengan objek penelitian, maka penulis tidak hanya memeriksa dengan teknik studi kepustakaan. Penulis melakukan tinjauan literatur, dan mengumpulkan referensi melalui buku, penelitian terdahulu, jurnal, *e-book*, *website*, dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Menurut Sugiono (2012:291), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

2. Menyaksikan *anime Gegege no Kitarou* episode 1-5 karya Shigeru Mizuki yang merupakan sumber data dalam penelitian ini.

3. Mendokumentasikan kata-kata yang mengandung *roujingo* yang dilafalkan oleh tokoh yang berusia lanjut dalam *anime* tersebut.
4. Memberikan kode pada kata yang telah terkumpul, seperti episode, menit, detik, penutur, dan situasi penggunaan *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou*.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen dalam Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Sementara itu, menurut Sugiono (2012:244) teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari kemudian membuat kesimpulan. Menurut Ian Dey yang dikutip Moleong (2012:289), inti analisis terletak pada tiga proses yang berkaitan yaitu: mendeskripsikan fenomena, mengklasifikasikannya, dan melihat bagaimana konsep-konsep yang muncul itu satu dengan lainnya berkaitan.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis,

mengklasifikasikannya, membuat kesimpulan, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain.

Dalam penelitian ini, penulis membagi teknik untuk menganalisis data menjadi beberapa tahap yaitu:

1. Pertama, penulis akan membaca, mengumpulkan, dan menginterpretasikan berbagai bahan bacaan dan referensi yang berkaitan dengan konsep *roujingo*.
2. Penulis akan menyaksikan dan menyimak *anime Gegege no Kitarou*.
3. Penulis akan mencari dan mengumpulkan data mengenai *yakuwarigo* khususnya *roujingo* ini dalam korpus data berupa *anime Gegege no Kitarou*.
4. Penulis menganalisis dan menguraikan *roujingo* yang ditemukan dalam *anime Gegege no Kitarou* dengan mengacu pada konsep *yakuwarigo*.
5. Membuat pengkategorian pembentukan *roujingo* yang ditemukan dalam *anime Gegege no Kitarou* dengan mengacu pada konsep *yakuwarigo*.
6. Membuat analisis pembentukan *roujingo* yang ditemukan dalam *anime Gegege no Kitarou* dengan mengacu pada konsep *yakuwarigo*.

E. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah bentuk-bentuk *roujingo* dalam *anime Gegege no Kitarou* episode 1-5 yang setiap episodenya berdurasi kurang lebih 22 menit. Data penelitian hanya berfokus pada kata yang mengandung *roujingo* agar data yang diambil memiliki konteks yang berbeda dengan data yang lainnya.

Selain sumber data yang digunakan sebagai objek penelitian, sumber data lain yang digunakan untuk membantu proses analisis objek penelitian juga diperlukan.

Penulis menggunakan sumber data yang berasal dari jurnal, buku, *e-book*, dan internet baik yang berbahasa Indonesia maupun asing (Jepang dan Inggris). Sumber data tersebut digunakan sebagai landasan untuk menganalisa bentuk dan penggunaan *roujingo* sebagai *yakuwarigo* yang terdapat di dalam *anime Gegege no Kitarou*.

BAB IV

ANALISIS DATA

Pada bab ini penulis akan membahas hasil analisis data mengenai penggunaan ragam bahasa orang tua atau *roujingo* yang merupakan salah satu jenis *yakuwarigo* atau bahasa peran yang digunakan oleh beberapa tokoh dalam sebuah *anime*. Data diambil dari *anime* Jepang yang berjudul *Gegege no Kitarou*. Penulis hanya meneliti sebanyak 5 episode yang tiap episodanya rata-rata berdurasi 22 menit, karena data yang didapatkan sudah dinyatakan cukup dan terlalu banyak pengulangan dan persamaan kata.

Metode yang penulis gunakan dalam menganalisis data adalah dengan mengelompokkan data berdasarkan ciri-ciri tuturan tokoh lansia yang ditandai dengan kata ganti eksistensi subjek “*oru*”, akhiran “*ja*”, negasi “*n*”, pronomina “*washi*”, dan akhiran progresif “*te oru*” (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130).

A. SINOPSIS

Media yang penulis gunakan sebagai objek penelitian adalah sebuah *anime* yang berjudul *Gegege no Kitarou*. Berikut ini adalah sinopsis singkat mengenai jalan cerita dari *anime Gegege no Kitarou*.

Cerita dari *anime Gegege no Kitarou* bermula saat Jepang dikejutkan oleh fenomena tumbuhnya pohon-pohon mistis yang berasal dari manusia, tetangga Mana Inuyama yang bernama Yuuta percaya kalau itu adalah ulah yokai yang jahat. Pohon misterius tumbuh mendadak di Shibuya Cross. Berawal dari iseng dan tidak terlalu yakin, mereka kemudian mengirim surat kepada Kitarou melalui kotak surat *yokai* untuk meminta pertolongan. Tidak disangka Kitarou benar-benar mendatangi mereka. Mana Inuyama yang setengah percaya akan keberadaan *yokai* akhirnya menjadi percaya saat dia melihat sendiri *yokai* yang mengubah orang-orang di Shibuya menjadi pohon. Menurut Medama Oyaji, jika seseorang percaya akan keberadaan *yokai*, maka dia akan mampu melihat makhluk halus tersebut. Dan kondisi tersebut terjadi pada Mana Inuyama.

Konsep yang digunakan di *anime Gegege no Kitarou* 2018 menggunakan konsep satu episode satu musuh. Hal itu terlihat pada episode perdana, Kitarou mengalahkan *yokai* penghisap darah manusia dan mengubahnya menjadi pohon yaitu Nobiagari. Pertempuran seru antara Kitaro dengan Nobiagari dapat terlihat oleh Mana karena dia percaya akan keberadaan *yokai*. Selain menggunakan senjata andalannya *Rimokon Geta*, sandal yang bisa dikendalikan, *Reimou Chanchanko* rompi ajaib yang bisa dibentuk menjadi cambukan dan dia juga menggunakan *Kami no Kebari* alias jarum-jarum yang berasal dari rambut. Sebagai jurus pamungkas, Kitarou menggunakan “*Yubi de Ppou*” atau tembakan laser dari jari telunjuknya untuk menghabisi lawannya.

GeGeGe no Kitarou adalah satu dari sekian banyak cara orang Jepang dalam mengolah budaya asli mereka ke dalam media *entertainment*.

B. PAPARAN DATA

Tabel 3.1 Penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* pada episode 1-5 anime *Gegege no Kitarou*.

Episode	Tuturan				
	<i>Washi</i>	<i>Jya</i>	<i>Nu/n</i>	<i>Te oru</i>	<i>Oru</i>
1	2	30	2	6	1
2	4	25	2	4	0
3	1	17	2	4	0
4	3	13	6	1	0
5	8	8	2	2	0

C. ANALISIS DATA

Tabel 3.2 Paparan data penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* pada episode 1-5 anime *Gegege no Kitarou*

Nomor Data	Penutur	Tuturan	Jumlah data
1	1 Medama Oyaji	<i>Washi</i>	5
	2 Miage Nyudou	<i>Washi</i>	3
	3 Kaminari	<i>Washi</i>	8
	4 Konaki Jijii	<i>Washi</i>	1
	5 Tantanbou	<i>Washi</i>	1
2	1 Medama Oyaji	<i>Jya</i>	82
	2 Miage Nyudou	<i>Jya</i>	1
	3 Konaki Jijii	<i>Jya</i>	8
	4 Sunakake Baba	<i>Jya</i>	2
3	1 Medama Oyaji	<i>Nu/n</i>	9
	2 Miage Nyudou	<i>Nu/n</i>	1
	3 Kaminari	<i>Nu/n</i>	1
	4 Yama Jijii	<i>Nu/n</i>	2

4	1	Medama Oyaji	<i>Te oru</i>	16
	2	Kaminari	<i>Te oru</i>	1
	3	Sunakake Baba	<i>Te oru</i>	1
5	1	Medama Oyaji	<i>Oru</i>	1

1. Pronomina *Washi*

Analisis data 1.1

Konteks :

Untuk pertama kalinya, Mana bertemu dengan Kitarou yang datang bersama dengan ayahnya. Kitarou datang menemui Mana karena surat yang telah dituliskan Mana kepada Kitarou. Mana kaget saat ayah Kitarou, yaitu tokoh Medama Oyaji memperkenalkan dirinya.

鬼太郎 : これは 僕の父さんだ

まな : ないない ないない ない ! ありえない... 目玉だけのお父さん

なんて, いるはずない !

目玉おやじ : そんなに驚かんでものう, わしはこの鬼太郎の父じゃ 目玉

おやじと呼ばれておる

Kitarou : *kore wa boku no tou san da*

Mana : *nai nai nai nai nai! Arienai...Medama dake no Otou san nante, iru hazu nai*

Medama Oyaji : *sonnani odorokan demo nou. Washi wa kono Kitarou no chichi jya, Medama Oyaji to yobarete oru*

Kitarou : ini adalah ayahku

Mana : mustahil! Itu mustahil...Ayahmu adalah bola mata yang bisa bicara, itu mustahil!

Medama Oyaji : kamu tidak perlu terkejut seperti itu. Aku adalah ayah dari kitarou, aku biasa dipanggil Ayah Bola mata

(Gegege no Kitarou, episode 1, menit ke- 00: 09:55)

Pada data 1.1 di atas berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu わし(*washi*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). わし(*washi*) merupakan pronomina orang pertama yang dalam bahasa standar adalah わたし(*watashi*) yang berarti saya.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tidak terlihat bahwa tokoh Medama Oyaji memerankan tokoh orang tua, karena sosok Medama Oyaji hanyalah sebuah bola mata besar dengan tubuh manusia kecil yang tidak memiliki kepala dan rambut, kumis atau janggut, serta tidak menggunakan tongkat.

Analisis data 1.2

Konteks :

Nezumi Otoko secara tidak sengaja melepaskan segel yang tertempel pada batu, sehingga Miage Nyudou berhasil terlepas dari segel tersebut. Miage Nyudou memperkenalkan dirinya kepada Nezumi Otoko, kemudian Nezumi Otoko kaget ketika melihat Miage Nyudou yang awalnya bertubuh kecil berubah menjadi besar.

見上げ入道	: <u>わし</u> は ちっこい妖怪ではないぞ
ねずみ男	: わ...わ...わ...
見上げ入道	: <u>わし</u> は 見上げ入道だ
Miage Nyudou	: <i>washi wa chikoi youkai dewa nai zo</i>
Nezumi Otoko	: <i>wa,..wa,..wa..</i>
Miage Nyudou	: <i>washi wa Miage Nyudou da</i>

Miage Nyudou : aku bukan *youkai* kecil!
 Nezumi Otoko : wa...wa...wa...
 Miage Nyudou : aku adalah *Miage Nyudou*

(*Gegege no Kitarou* episode 2, menit ke- 0:05:23)

Pada data 1.2 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu わし(*washi*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). わし(*washi*) merupakan pronomina orang pertama yang dalam bahasa standar adalah わたし(*watashi*) yang berarti saya.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Miage Nyudou terlihat seperti orang tua karena tokoh Miage Nyudou yang memiliki kumis dan jenggot, serta berkepala botak.

Analisis data 1.3

Konteks :

Kaminari muncul setelah Nezumi Otoko memanggil nama kami sama, karena Kaminari mengira bahwa Nezumi Otoko telah menyebut Kaminari sama. Kaminari mengeluh karena sekarang manusia sudah tidak membutuhkan bantuannya lagi.

かみなり:今や 皆わしの存在をまるで ないもののように振る舞いおる

久方ぶりに名を呼ばれ勇んで赴いてみれば...おい どこへ行く!

話の途中だぞ！

Kaminari : *Imaya kai washi no sonzai o marude nai mono no yō ni furumai
Oru hisakataburi ni na o yoba re isande omomuite mireba... oi
doko e iku! Hanashi no tochūda zo!*

Kaminari : Tapi sekarang, mereka bertingkah seolah-olah aku tidak ada.
Padahal aku muncul dengan semangat karena sudah lama aku
tidak dipanggil, tapi...Hei! Mau ke mana kalian!? Aku masih
bicara tahu!

(Gegege no Kitarou Episode 5, menit ke-0:06:10)

Pada data 1.3 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu わし(*washi*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). わし(*washi*) merupakan pronomina orang pertama yang dalam bahasa standar adalah わたし(*watashi*) yang berarti saya.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Kaminari terlihat seperti orang tua karena tokoh Kaminari memiliki kumis dan janggut, serta berkepala botak.

Analisis data 1.4

Konteks :

Kitarou datang bersama dengan Medama Oyaji, Ittan Momen, dan Neko Musume menghampiri Konaki Jijii yang sedang mabuk tidak sadarkan diri. Neko musume menanyakan keberadaan Yuuta kepada Konaki Jijii.

ねこ娘 :裕太はどこ？

子泣き爺 :わしが止める間もなく森の中へ

ねこ娘 :キヤア！

鬼太郎 :子泣き爺！

Neko Musume: *Yuuta wa doko?*

KonakiJijii : *Washi ga tomeru mamonaku mori no naka e*

Neko Musume: *kya!*

Kitarou : *Konaki Jijii!*

Neko Musume: Di mana Yuuta?!

KonakiJijii : Dia tiba-tiba lari ke hutan, Aku tidak bias menghentikannya.

Neko Musume: *kya!*

Kitarou : Konaki Jijii!

(Gegege no Kitarou episode 4, menit ke- 0:17:54)

Pada data 1.4 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu *わし(washi)* (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). *わし(washi)* merupakan pronomina orang pertama yang dalam bahasa standar adalah *わたし(watashi)* yang berarti saya.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Konaki Jijii terlihat seperti orang tua karena tokoh Konaki Jijii memiliki rambut putih, berkumis dan berjanggut, berkepala botak, serta menggunakan tongkat.

Analisis data 1.5

Konteks :

Tantanbou mengeluh kepada Kitarou dan teman-temannya tentang keburukan sifat manusia zaman sekarang.

たんたん坊 : そして わしは思ったのだ, やはりこの世に人間は不要だと!

この城は人間を取り込み妖怪にすることができる

Tantanbou : *Soshite washi wa omotta no da, yahari kono yoni ningen wa fuyou dato! Kono shiro wa ningen wo torikomi youkai ni suru koto ga dekiru*

Tantanbou : Saat itu aku menyadari, kalau manusia tidak dibutuhkan di dunia ini. Kastil ini bisa menghisap manusia dan merubah mereka menjadi *youkai*.

(*Gegege no Kitarou* episode 3 menit ke- 0:16:18)

Pada data 1.5 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu *わし(washi)* (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). *わし(washi)* merupakan pronomina orang pertama yang dalam bahasa standar adalah *わたし(watashi)* yang berarti saya.

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Tantanbou terlihat seperti orang tua karena tokoh Tantanbou memiliki kumis, berjanggut, dan berkepala botak.

2. Akhiran *Jya*

Analisis data 2.1

Konteks:

Medama Oyaji datang menjumpai Mana untuk menanggapi surat yang telah dikirimkan oleh Mana kepada Kitarou. Medama Oyaji menjelaskan tentang adanya makhluk lain selain manusia.

目玉おやし :お嬢さん 見えている世界ばかりが全てじゃないぞ, 見えない世界
 というものもあるんじゃ, 人間が木になってしまうという手紙を
 受け取ったが, それは本当かね?

Medama Oyaji: *Ojou san mieteru sekai bakari ga subete jyanai zo, mienai sekai
 toiu mono mo arunjya, ningen ga ki ni natteshimau to iu tegami
 wo uke totta ga, sore wa hontou ka ne?*

Medama Oyaji: Nona, yang kamu lihat di dunia ini bukanlah segalanya, ada juga dunia yang tidak bias kamu lihat. Di suratmu tertulis kalau orang-orang berubah menjadi pohon, apa itu benar?

(Gegege no Kitarou Episode 1, menit ke- 0:10:16)

Pada data 2.1 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu じゃ (*jya*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). じゃ (*jya*) merupakan bentuk akhiran yang dalam bahasa standar adalah です (*desu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Medama Oyaji tidak terlihat seperti orang tua karena tokoh Medama Oyaji tidak memiliki rambut putih, kumis, janggut, tidak berkepala botak dan tidak menggunakan tongkat.

Analisis data 2.2

Konteks:

Miage Nyudou mengkhianati Nezumi Otoko dan menghisapnya, Nezumi Otoko dijadikan salah satu tumbal agar Miage Nyudou dapat memenuhi 50.000 tumbal yang dibutuhkannya.

ねずみ : てめえ 騙しやがったな！\Nクソ坊主... うわあああ！

見上げ入道 : ハハハハ！これであと2人じゃ, さ~て次はと...

Nezumi Otoko: *Temee damashi ya gatta na! kuso bouzu... uwaaa!*

Miage Nyudou: *Hahahaha! Kore de ato futari jya, sa~te tsugi wa to...*

Nezumi Otoko: Kau menipuku ya! Dasar orang tua sialan

Miage Nyudou: Hahahaha! Dengan ini kurang 2 orang lagi

(Gegege no Kitarou episode 2, menit ke- 0:17:38)

Pada data 2.2 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu じゃ (*jya*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). じゃ (*jya*) merupakan bentuk akhiran yang dalam bahasa standar adalah です (*desu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Miage Nyudou terlihat seperti orang tua karena tokoh Miage Nyudou memiliki kumis dan janggut, serta berkepala botak.

Analisis data 2.3

Konteks:

Sunakake Baba menegur Konaki Jijii yang terlalu sering minum dengan alasan yang tidak jelas.

砂かけ婆	: あんたまた酒飲んで
子泣き爺	: こりゃ 祝い酒 <u>じゃ</u>
砂かけ婆	: きのうは鬼太郎が心配じゃつって、飲んでたじゃろ
Sunakake Baba	: <i>anta mada sake nonde</i>
Konaki Jijii	: <i>korya iwai sake jya</i>
Sunakake Baba	: <i>konou wa Kitarou ga shinpaijyatsutte, nondeta jyaro</i>
Sunakake Baba	: kamu minum sake lagi?
Konaki Jijii	: ini untuk merayakan kesembuhan Kitarou
Sunakake Baba	: kemarin alasanmu minum karena cemas

(Gegege no Kitarou episode 2, menit ke- 0:03:10)

Pada data 2.3 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu じゃ (*jya*) (Kinsui dan

Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). じゃ(jya) merupakan bentuk akhiran yang dalam bahasa standar adalah です (desu).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Konaki Jijii terlihat seperti orang tua karena tokoh Konaki Jijii memiliki kumis, berkepala botak, dan menggunakan tongkat.

Analisis data 2.4

Konteks:

Sunakake Baba menegur Kitarou yang telah berkata terlalu kasar dan mengusir Yuuta agar dia kembali ke dunia manusia.

- | | |
|---------------|--|
| 砂かけ婆 | : そんなに強く言うな 鬼太郎, ここに来たのも何かの縁があるん <u>じゃ</u> ろ |
| 裕太 | : 砂かけ婆さん... |
| Sunakake Baba | : <i>Sonnani tsuyokuiuna Kitarou, koko ni kita no mo nanika no en ga arun jyarou</i> |
| Yuuta | : <i>Sunakake Baba san...</i> |
| Sunakake Baba | : Jangan kasar begitu Kitarou, Dia datang ke sini pasti sudah ditakdirkan |
| Yuuta | : Sunakake Baba san... |

(Gegege no Kitarou episode 4, menit ke- 0:08:18)

Pada data 2.4 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu じゃ (*jya*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). じゃ (*jya*) merupakan bentuk akhiran yang dalam bahasa standar adalah です (*desu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Sunakake Baba terlihat seperti orang tua, walaupun dia tidak memiliki kumis dan janggut seperti pada tokoh orang tua laki-laki namun tokoh Sunakake Baba memiliki rambut berwarna putih.

3. Negasi *Nu/n*

Analisis data 3.1

Konteks:

Medama Oyaji penasaran siapa orang di balik kejahatan yang dilakukan oleh para *youkai*.

目玉おやじ : 誰がなんの目的でやっているのかはNまだ皆目わからぬが

厄介なことにならねば よいがのう

Medama Oyaji: *dare ga nanno mokuteki de yatte iru no ka wa mada kaimoku*

wakaranu ga, yakkaina koto ni naraneba yoi kanou

Medama Oyaji: kita tidak tahu siapa pelakunya dan apa tujuannya, tapi ku harap masalah ini tidak menjadi semakin buruk

(Gegege no Kitarou episode 3, menit ke- 0:21:55)

Pada data 3.1 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu bentuk negasi む/ん(*nu/n*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Bentuk negasi む/ん(*nu/n*) merupakan bentuk akhiran bentuk negatif yang dalam bahasa standar adalah ない (*nai*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Medama Oyaji tidak terlihat seperti orang tua, karena dia tidak memiliki rambut putih, kumis, janggut, tidak berkepala botak dan tidak menggunakan tongkat.

Analisis data 3.2

Konteks:

Miage Nyudou berterima kasih kepada Nezumi otoko yang secara tidak sengaja telah melepaskannya dari segel.

見上げ入道 : よくぞ封印を解いてくれた

ねずみ男 : え?

見上げ入 : 道その礼は せねばならん

ねずみ男 : おっ?

Miage Nyudou: *yokuzo fuuin wo kaitekureta*

Nezumi Otoko: *e?*

Miage Nyudou: *michiso no rei wa senebaran*

Nezumi Otoko: *Oo?*

Miage Nyudou: terimakasih telah melepas segelku

Nezumi Otoko: eh?

Miage Nyudou: aku harus berterima kasih padamu

Nezumi Otoko: oo'?

(Gegege no Kitarou episode 2, menit ke- 0:05:41)

Pada data 3.2 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu bentuk negasi む/ん(*nu/n*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Bentuk negasi む/ん(*nu/n*) merupakan bentuk akhiran bentuk negatif yang dalam bahasa standar adalah ない (*nai*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Miage Nyudou terlihat seperti orang tua, karena dia memiliki kumis dan janggut, dan berkepala botak.

Analisis data 3.3

Konteks:

Kaminari marah kepada Nezumi otoko karena Nezumi Otoko tidak mau mempertemukannya dengan pembawa acara yang disukai oleh Kaminari.

かみなり: ならば電気はもう作らん!

ねずみ男 : セッティングすりゃいいんでしょ, もう...

Kaminari : *naraba denki wa mou tsukuran!*

Nezumi Otoko: *settingu surya iin deshou, mou..*

Kaminari : kalau begitu aku tidak akan membuat listrik lagi!

Nezumi Otoko: aku akan mengaturnya untukmu, sudah cukup...

(Gegege no Kitarou episode 5, menit ke- 0:09:54)

Pada data 3.3 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu bentuk negasi む/ん(*nu/n*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Bentuk negasi む/ん(*nu/n*) merupakan bentuk akhiran bentuk negatif yang dalam bahasa standar adalah ない (*nai*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Kaminari terlihat seperti orang tua, karena dia memiliki kumis dan janggut, dan berkepala botak.

Analisis data 3.4

Konteks:

Yama Jijii berbicara kepada Yuuta tentang aturan dan larangan yang ada di setiap tempat, karena Yuuta yang masih kecil dan belum tahu, akhirnya Yama Jijii memaafkan kesalahan yang telah diperbuat oleh Yuuta yang telah melanggar larangan yang ada di hutan gegege.

山じじい: 人間の子よ, どの世界にも犯してはならぬ掟がある

しかしまだ世のことわりさえ, わからぬ子供ゆえに, 許ぞう

Yama Jijii : *ningen no ko yo, dono sekai ni mo okashite wa naranu okite ga*

*aru, shikasi mada yo no kotowarisae, wakaranu kodomo yue ni,
yuruzou*

Yama Jijii : anak manusia, setiap dunia punya aturan yang tidak boleh dilanggar, tetapi karena kamu masih kecil dan tidak tahu peraturan di dunia ini, aku akan memaafkanmu

(Gegege no Kitarou episode 4, menit ke- 0:20:29)

Pada data 3.4 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu bentuk negasi む/ん(*nu/n*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Bentuk negasi む/ん(*nu/n*) merupakan bentuk akhiran bentuk negatif yang dalam bahasa standar adalah ない (*nai*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Yama Jijii tidak terlihat seperti orang tua, karena dia hanyalah sesosok *youkai* bermata satu dengan badan yang terbuat dari kayu. Yama Jijii tidak memiliki rambut putih, tidak memiliki kumis dan janggut, serta tidak memakai tongkat.

4. Akhiran Bentuk Progresif *Te oru*

Analisis data 4.1

Konteks:

Medama Oyajii kaget saat mengetahui bahwa Kitarou masih hidup walaupun Kitarou sudah berubah menjadi pohon *youkai*.

まな : あっ！ 見て！

目玉おやじ : 生きとる...鬼太郎は生きとるぞ！

まな : ねえ 鬼太郎は 私の身代わりになってくれたんだよね

目玉おやじ : そうじゃ

Mana : aa'! mite!

Medama Oyaji: *ikitoru... Kitarou wa ikitoruzo*

Mana : *nee Kitarou wa watashi no migawari ni natte kuretanda yo ne*

Mana : *soujya*

Medama Oyaji: aa'! lihat itu! dia masih hidup

Mana : hei, Kitarou mengorbankan nyawanya untuk melindungiku ya?

(Gegege no Kitarou episode 1, menit ke- 0:15:06)

Pada data 4.1 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu akhiran progresif とる (*toru*) merupakan kependekan dari akhiran ておる (*te oru*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Akhiran progresif ておる (*te oru*) dalam bahasa Jepang standar adalah ています (*te imasu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan

tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Medama Oyaji tidak terlihat seperti orang tua, karena dia tidak memiliki rambut putih, kumis, janggut, tidak berkepala botak dan tidak menggunakan tongkat.

Analisis data 4.2

Konteks:

Kaminari marah saat diminta oleh Nezumi Otoko agar tidak meladeni pertempuran dengan Kitarou. Kaminari merasa direndahkan dan dia ingin menunjukkan kekuatannya kepada Kitarou.

ねずみ男 : 先生が やられたら, このビジネスは おじやんだ! ほとぼりが
冷めるまで どうか...

かみなり: その鬼太郎という小僧が, どれだけ強いのか知らんが,
ワシを誰だと思っておる

Nezumi Otoko: *sensei ga yararetara, kono bijinesu wa ogyanda! hotobori ga
sameru made douka...*

Kaminari : *sono Kitarou to iu kozou ga, dore dake tsuyoi no ka wakaran ga,
Washi wo dare da to omotteru?*

Nezumi Otoko: Sensei, kalau anda kalah bisnis ini akan hancur! Kumohon hanya
sampai semuanya terpecahkan...

Kaminari : Aku tidak tahu seberapa kuat si bocah Kitarou ini, tapi
menurutmu siapa aku ini?

(Gegege no Kitarou episode 5, menit ke 0:13:42)

Pada data 4.2 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu akhiran progresif *ておる* (*te*

oru) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). Akhiran progresif *ておる*

(*te oru*) dalam bahasa Jepang standar adalah *ています* (*te imasu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Kaminari terlihat seperti orang tua, karena dia memiliki kumis dan janggut, serta berkepala botak.

Analisis data 4.3

Konteks:

Sunakake Baba sedang menemani Kitarou yang baru saja bangun dari kondisinya yang tidak sadarkan diri. Sunakae Baba menyarankan agar Kitarou beristirahat untuk memulihkan kondisinya.

砂かけ婆	:まだ寝ておったほうが ええぞ
鬼太郎	:あ..., 子泣き爺, 砂かけ婆, 一反もめんまで...
Sunakake Baba	: <i>mada nete otta houga ee zo</i>
Kitarou	: <i>a..., Konaki Jijii, Sunakake Baba, Ittan Momen made...</i>
Sunakake Baba	:Kamu istirahat saja dulu
Kitarou	: ah... Konaki Jijii, Sunakake Baba, Ittan Momen Juga

(Gegege no Kitarou episode 2, menit ke- 0:02:40)

Pada data 4.3 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu akhiran progresif *ておった* (*te otta*) yang merupakan bentuk lampau dari *ておる* (*te oru*) (Kinsui dan Teshigawara

dalam Kinsui, 2017:130). Akhiran progresif *ておる* (*te oru*) dalam bahasa Jepang standar adalah *ています* (*te imasu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Sunakake Baba terlihat seperti orang tua, walaupun dia tidak memiliki kumis dan janggut seperti pada tokoh orang tua laki-laki namun tokoh Sunakake Baba memiliki rambut berwarna putih.

5. Kata Ganti Eksistensi subjek Oru

Analisis data 5.1

Konteks:

目玉おやじ : 人間は自分たちの世界が全てだと思っておるじゃがな
 見えてるものだけが全てじゃない, 見えんけど おるんじゃ

Medama Oyaji: *ningen wa jibuntachi no sekai ga subete da to omotteoru jyagana, mieteru mono dake ga subete jyanai, mien kedo orun jya*

Medama Oyaji: manusia pikir merekalah satu-satunya yang hidup di dunia ini.
 Tapi yang kalian lihat itu bukanlah segalanya. Mereka ada di sana, tetapi kalian tidak bias melihatnya.

(Gegege no Kitarou episode 1, menit ke- 0:15:48)

Pada data 5.1 di atas, berdasarkan teori Kinsui dan Teshigawara (2011), terdapat penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yaitu kata ganti eksistensi subjek

yaitu おる (*oru*) (Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui, 2017:130). kata ganti

eksistensi subjek おる (*oru*) dalam bahasa Jepang standar adalah います (*imasu*).

Menurut Kinsui dan Teshigawara dalam Kinsui (2017:103), pengguna *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki ciri-ciri berupa orang tua yang memiliki kepala botak, berambut putih, berkumis atau berjanggut, dan menggunakan tongkat. Jika dilihat dari ciri fisiknya, tokoh Medama Oyaji tidak terlihat seperti orang tua, karena dia tidak memiliki rambut putih, kumis, janggut, tidak berkepala botak dan tidak menggunakan tongkat.

D. INTERPRETASI DATA

Tabel 3.3 Intepretasi data *yakuwarigo* jenis *roujingo* dengan penuturnya

No	Tuturan Dalam Anime	Kokugo	Kesesuaian Dengan Ciri Fisik Orang Tua	Jumlah Penutur	Penutur
1.	わし (<i>Washi</i>)	わたし (<i>Watashi</i>)	Sesuai	4	Miage Nyudou Kaminari Tantanbou Konaki Jijii
			Tidak Sesuai	1	Medama Oyaji
2.	じゃ	です	Sesuai	3	Miage Nyudou

	(<i>Jya</i>)	(<i>Desu</i>)			Konaki Jijii
					Sunakake Baba
			Tidak Sesuai	1	Medama Oyajii
3.	ぬ／ん (<i>Nu/n</i>)	ない (<i>Nai</i>)	Sesuai	2	Miage Nyudou
					Kaminari
			Tidak Sesuai	2	Medama Oyajii
					Yama Jijii
4.	ておる (<i>Te oru</i>)	ている (<i>Te iru</i>)	Sesuai	2	Kaminari
					Sunakake Baba
			Tidak Sesuai	1	Medama Oyajii
5.	おる (<i>Oru</i>)	いる (<i>Iru</i>)	Sesuai	0	-
					Tidak Sesuai

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa *yakuwarigo* jenis *roujingo* memiliki 6 ciri-ciri umum, yaitu penggunaan pronomina わし (*washi*) sebagai kata ganti orang pertama, penggunaan akhiran じゃ (*jya*) sebagai pengganti akhiran です (*desu*), penggunaan negasi ぬ／ん (*nu/n*) sebagai pengganti negasi ない (*nai*), penggunaan akhiran ておる (*te oru*) sebagai

pengganti akhiran ている (*te iru*), penggunaan kata ganti eksistensi subjek おる (*oru*) sebagai pengganti いる (*iru*), dan yang terakhir yaitu ciri fisik penuturnya yang sudah tua atau berusia lanjut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian. Kesimpulan ini diperoleh berdasarkan hasil analisis data penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* pada episode 1-5, *anime Gegege no Kitarou* yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bab 1, kemudian penulis akan memberikan saran sebagai penutup dari skripsi ini.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya mengenai penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang terdapat dalam *anime Gegege no Kitarou* episode 1-5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 143 data penuturan *yakuwarigo* jenis *roujingo*, ditemukan 18 tuturan yang menggunakan pronomina わし (*washi*), 93 tuturan yang menggunakan akhiran じゃ (*ja*), 13 tuturan yang menggunakan negasi ぬ／ん (*nu/n*), 18 tuturan yang menggunakan akhiran progresif ておる (*te oru*), dan 1 tuturan yang menggunakan kata ganti eksistensi subjek おる (*oru*), dan yang paling sering dituturkan adalah tuturan yang mengandung akhiran じゃ (*ja*), yaitu sebanyak 93 tuturan. Selain itu

penulis juga menemukan data mengenai frekuensi tokoh yang tidak memenuhi syarat dikatakan sebagai tokoh *roujin* atau tokoh orang tua tetapi mereka tetap menuturkan *yakuwarigo* jenis *roujingo* dalam tuturannya, yaitu pada tokoh Medama Oyaji yang menjadi tokoh dengan jumlah tuturan terbanyak yaitu sebanyak 113 tuturan, dan tokoh Yama Jijii. Kedua tokoh ini merupakan karakter pengecualian, karena mereka merupakan sosok *youkai* yang berbentuk abstrak dan tidak menyerupai wujud manusia. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa penilaian secara kasat mata dari ciri fisik seorang tokoh orang tua, tidak bisa secara pasti menentukan apakah tokoh tersebut berperan sebagai orang tua atau tidak, karena bahasa peran ini digunakan dalam jenis karya fiksi yang penjabaran setiap tokohnya bisa saja berbentuk abstrak dan tidak menyerupai manusia. Berikut ini adalah tabel perincian hasil dari penelitian ini.

Tabel 4.1 Frekuensi penggunaan *yakuwarigo* jenis *roujingo* yang terdapat dalam *anime Gegege no Kitarou* episode 1-5

Tokoh	Jumlah Tuturan	Tuturan				
		<i>Washi</i>	<i>Jya</i>	<i>Nu/n</i>	<i>Te oru</i>	<i>Oru</i>
Medama Oyaji	113	5	82	9	16	1
Miage Nyudou	5	3	1	1	0	0
Konaki Jijii	9	1	8	0	0	0
Sunakake Baba	3	0	2	0	1	0
Kaminari	10	8	0	1	1	0
Tantanbou	1	1	0	0	0	0
Yama Jijii	2	0	0	2	0	0

Tabel 4.2 Frekuensi kemunculan tokoh berdasarkan banyaknya kesesuaian ciri fisik

Ciri Fisik Orang Tua	Banyaknya Kesesuaian Dengan Ciri Fisik Orang Tua			
	0 Ciri	1 Ciri	2 Ciri	4 Ciri
Sesuai	0	5	4	2
Tidak Sesuai	6	0	0	0

Keterangan:

- 1) **0 Ciri:** Tidak berambut putih, tidak berkumis/berjanggut, tidak berkepala botak, tidak memakai tongkat
- 2) **1 ciri:** Berambut putih
- 3) **2 Ciri:** Berkumis/berjanggut dan berkepala botak
- 4) **4 Ciri:** Berambut putih, berkumis/berjanggut, berkepala botak, memakai tongkat

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang, penelitian ini dapat menambah wawasan khazanah ilmu sosiolinguistik, terutama mengenai bahasa peran atau *yakuwarigo* dalam bahasa Jepang. Sebaiknya jangan menjadikan karya fiksi Jepang sebagai satu-satunya referensi dalam mempelajari bahasa Jepang, karena pada umumnya bahasa yang digunakan dalam karya fiksi merupakan bahasa peran yang jarang atau bahkan tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi penulis, masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini. Penulis hanya meneliti bahasa peran jenis *roujingo* dan menggunakan media 1 buah *anime* sebagai objek penelitian, yaitu pada *anime Gegege no Kitarou*. Oleh karena itu, diharapkan kepada para peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini dari sumber yang berbeda, seperti film, novel, drama dan sebagainya dengan meneliti penggunaan *roujingo* dilihat dari peran yang di perankannya.
3. Sebagai masukan kepada STBA JIA, terutama bagian perpustakaan agar menambah koleksi buku-buku yang membahas bahasa peran dalam bahasa Jepang, karena kendala yang sering ditemui dalam penelitian ini adalah minimnya buku teori yang bisa dijadikan referensi.

DAFTAR ACUAN

Asmarani, Dhaniar. 2014. *Pengertian Yakuwarigo yang Dikemukakan oleh Kinsui Satoshi dan Penerapannya pada Komik Jepang dan Pendapat Masyarakat Jepang di Jakarta*. Tesis. Universitas Indonesia, Program Pascasarjana, Program Studi Kajian Wilayah Jepang.

Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Citra

Kinsui, Satoshi. 2016. *Vaacharu Nihongo: Yakuwarigo no Nazo*. Tokyo: Iwanami Shoten.

Kinsui, Satoshi dan Teshigawara, Mihoko. 2011. Modern Japanese “Role Language” (Yakuwarigo): *Fictionalized Orality in Japanese Literature and Popular Culture*. Equinox Publishing.

Meldrum, Yukari Fukuchi. 2009. Translationese-Specific Linguistic Characteristics: A Corpus Based Study of Contemporary Japanese Translationese. Jurnal dalam *An Invitation to the Translation Studies in Japan Vol. 3*. Tokyo: Japan Association of Interpreting and Translation Studies.

Rahardjo, Herdianto. 2016. *Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang Dalam Dialog Manga*. Bandung: ASPBJI (Gakkai) Korwil Jabar.

Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia

Westman, Fredrik. 2010. *Words of The Japanese Shadow – A Study of Jungian Archetypes and Japanese Role Language*. BA Thesis. Lund University, Centre for Language and Literature, Japanese Studies, Faculty of Humanities and Technology.

www.kumparan.com, diakses tanggal 14 Juli 2018

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : HeruPurnomo

Tempat, Tanggal Lahir : Cilacap, 03 Desember 1992

Alamat : Jl. Arjuna RT. 017 RW. 005
Desa Pucung Lor, Kecamatan
Kroya, Kabupaten Cilacap,
Jawa Tengah



Riwayat Pendidikan Formal

SDN Pucung Lor 03 1998-2004

SMP Negeri 1 Kroya..... 2004-2007

SMA Negeri 1 Kroya 2007-2010

S1 Sastra Jepang STBA JIA Bekasi..... 2014-2018

Riwayat Pekerjaan

PT. Yamaha Music Manufacturing Asia, OperatorMei 2012 – Mei 2014

PT. NOK Indonesia, Operator..... Jun - Des 2014

PT. Indonesia Toppan Printing, Operator Jan - Jun 2015

PT. Kereta Commuter Indonesia, Passenger Service.....April 2016 - Sekarang