



ANALISIS YAKUWARIGO DALAM ANIME GINTAMA

SKRIPSI

**Diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa
Jepang**

oleh:

Izzatul Maulina

23024130

PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA ASING

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PENGESAHAN KELULUSAN

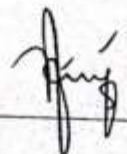
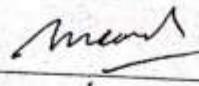
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Sidang Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 24 Januari 2020

Panitia Ujian Skripsi

1. **Ketua**
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP :196202211989012001
2. **Sekretaris**
Dra. Anastasia Pudjirihewanti, M.Hum.
NIP :196407121989012001
3. **Penguji I**
Dra. Yuyun Rosliyah, S.Pd., M.Pd.
NIP: 196608091993032001
4. **Penguji II**
Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed.
NIP: 197311262008011005
5. **Penguji III/ Pembimbing**
Lisda Nurjaleka, S.S., M.Pd.
NIP : 198102112010122001




_____
_____

Mengetahui

Fakultas Bahasa dan Seni
UNNES
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP: 196202211989012001



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 24 Januari 2020

Pembimbing



Lisda Nurjaleka, S.S., M.Pd.

NIP : 198102112010122001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul “ *Analisis Yakuwarigo dalam Anime Gintama*” merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil jiplakan karya orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Semua kutipan baik secara langsung maupun tidak langsung, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 24 Januari 2020



Izzatul Maulina

2302413018

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Analisis Yakuwarigo dalam Anime Gintama**” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Terselesainya skripsi ini tak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
2. Dra. Rina Supriatnani ngsih, M.Pd, Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
3. Silvia Nurhayati, S.Pd., M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan izin atas penulisan skripsi ini.
4. Lisda Nurjaleka, S.S., M.Pd Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, membimbing dan memberi dukungan moril hingga terselesainya skripsi ini.
5. Dra. Yuyun Rosliyah, S.Pd., M.Pd, Dosen Penguji I, yang memberikan masukan, kritik dan saran penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Andy Moorad Oesman, S.Pd., M.Ed, Dosen Penguji II yang memberikan masukan, kritik dan saran penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmu.
8. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa.
9. Teman-teman Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karenanya, penulis berharap kepada para pembaca untuk berkenan memberikan kritik dan saran terciptanya karya yang lebih baik di masa mendatang

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 24 Januari 2020

Penulis



Izzatul Maulina

2302413018

ABSTRAK

Maulina, Izzatul. 2020. *Analisis Yakuwarigo dalam Anime Gintama*. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Lisda Nurjaleka, S.S., M.pd

Kata kunci : Analisis, *Yakuwarigo*, *Anime Gintama*

Yakuwarigo merupakan bahasa individu yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, dan sebagainya yang digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*, *game* dan *manga*. *Yakuwarigo* berakar dari stereotip yang berfungsi untuk menciptakan dan menguatkan karakter dalam cerita. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui jenis *yakuwarigo* dalam *anime Gintama*, 2) untuk mengetahui fungsi dan penggunaan ungkapan dalam *yakuwarigo* tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan adalah kalimat ujaran 10 tokoh karakter dari sumber data *anime Gintama*. *anime Gintama* dipilih sebagai sumber data penelitian ini karena *anime* tersebut memiliki latar dan cerita yang terinspirasi dari situasi dan keadaan Jepang ketika Zaman Edo. Selain itu, jumlah tokoh yang banyak serta memiliki latar belakang yang beraneka ragam, baik dari segi usia, status sosial, profesi, dan sebagainya membuat jenis *yakuwarigo* yang digunakan dalam tuturan yang ada pun bervariasi dan dapat menggambarkan dan/ mewakili *yakuwarigo* yang digunakan dalam contoh dunia virtual lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik simak catat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis baca markah dilanjutkan dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif guna memaparkan hasil analisis data.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat 7 jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dari 10 tokoh karakter *anime Gintama* yaitu, *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *Osaka ben*. Dari ketujuh jenis *yakuwarigo* tersebut, penulis mengetahui bahwa *yakuwarigo* yang ditemukan 32 data diantaranya berfungsi sebagai *shuujoshi*, 12 data sebagai tuturan dan 6 data sebagai pronomina.

RANGKUMAN

Maulina, Izzatul. 2020. *Analisis Yakuwarigo dalam Anime Gintama*. Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang Pembimbing : Lisda Nurjaleka, S.S., M.Pd

Kata kunci : Analisis, *Yakuwarigo*, *Anime Gintama*;

1. Latar belakang masalah

Anime merupakan salah satu budaya Jepang yang terkenal. Latar dalam *anime* umumnya terinspirasi dari kehidupan sehari-hari di Jepang yang didukung dengan penggambaran visual latar dan tokoh yang bervariasi dan menarik. Penokohan dalam *anime* menggunakan ragam bahasa khusus yang berbeda dan dapat menunjukkan karakteristik tokoh-tokoh yang ada dalam *anime* tersebut. Ragam bahasa yang digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*, dikenal dengan istilah *yakuwarigo*.

Yakuwarigo merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi dan sebagainya yang digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*. *Yakuwarigo* berfungsi untuk memberikan karakteristik pada penokohan karakter dalam cerita dan berbeda dengan ragam bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, akan membahas mengenai jenis *yakuwarigo* yang terdapat dalam *anime* Gintama, serta membahas mengenai fungsi dan penggunaan ungkapan dari *yakuwarigo* yang ditemukan tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Analisis Yakuwarigo dalam Anime Gintama**”

2. Landasan Teori

2.1. Idiolek

Idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan yang bisa saja berbeda dengan orang lain sehingga menjadi ciri khas orang tersebut dalam berbicara (Chaer dan Agustina ,2004:26)

2.2. Yakuwarigo

Yakuwarigo (role language) merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi dst yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang (usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dsb) (Kinsui, 2011:34).

2.3. Bahasa profesor (hakase go)

Yakuwarigo yang digunakan untuk mengasosiasikan tokoh karakter profesor/doktor pria paruh baya yang memiliki karakteristik khas seperti penggunaan *washi* sebagai pronomina pertama, *ja* sebagai kopula dan pengganti *da*,

serta akhiran *nou* dan *wai* yang digunakan sebagai partikel akhir kalimat (Kinsui, 2003:4).

2.4. Bahasa Tuan Putri (*Ohime sama Kotoba*)

Ohime sama kotoba merupakan sebutan *yakuwarigo* yang digunakan untuk mengasosiasikan karakter perempuan yang berperilaku layaknya seorang ratu dan berasal dari keluarga terpandang yang kaya raya. Karakteristik khas *yakuwarigo* jenis ini yaitu adanya penambahan imbuhan *koto* untuk mengungkapkan perasaan kagum. (Kinsui, 2003:80)

2.5. *Aruyo kotoba*

Aruyo kotoba merupakan *yakuwarigo* yang digunakan untuk mengasosiasikan karakter orang Cina dan memiliki karakteristik khas yaitu *aru*, *aruyo*, dan *yoroshi* digunakan (Kinsui, 2003:110)

2.6. *Chara gobi*

Chara gobi yang merupakan gaya bahasa khas tokoh biasanya berupa akhiran dan kopula yang memiliki fungsi utama untuk menandai dan memberi karakteristik khas pada suatu tokoh dibandingkan tokoh lainnya yang ada dalam cerita (Kinsui dalam Rahardjo, 2016:106)

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kalimat tokoh dari sumber data penelitian *anime* Gintama. Teknik simak cat penulis pilih untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis baca markah yang dilanjutkan dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif guna memaparkan hasil analisis data.

4. Hasil penelitian

Dari analisis , didapatkan hasil berikut:

- a. Dari 10 tokoh karakter *anime* Gintama yang penulis teliti, penulis menemukan ada jenis *yakuwarigo* yaitu *aruyo kotoba* ,*hakase go*, *onee kotoba* , *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *osaka ben*.
- b. Dari ketujuh jenis *yakuwarigo* tersebut, penulis mengetahui bahwa *yakuwarigo* yang ditemukan 32 data diantaranya berfungsi sebagai *shuujoshi*, 12 data sebagai tuturan dan 6 data sebagai pronomina.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, dapat diambil simpulan bahwa peneliti menemukan 7 jenis *yakuwarigo* yang digunakan oleh 10 tokoh karakter dalam *anime* Gintama.. Dari penemuan *yakuwarigo* tersebut, diketahui bahwa banyak berfungsi sebagai *shuujoshi*.

まとめ

「銀魂」における役割語の分析

イッサトウル、マウリナ

キーワード：分析、役割語、銀魂のアニメ

1. 研究の拝啓

アニメは有名な日本の文化の一つである。一般的にアニメの背景は日本に日常生活を感化する。アニメにあるキャラクターなどのデザインは面白くする、観客に興味を持つするため作る。アニメの性格描写は特別な日本語を使って、そのアニメにあるキャラクターの特徴点を見せたことができ言語である。アニメなどのヴァーチャル世界で使用される日本語は役割語と呼ばれている。

役割語は、アニメなどのヴァーチャル世界で使用される語彙、文法、表現、イントネーションなどである。役割語は、物語の登場人物の特徴づけを行い、日常生活で使用される日本語と違う。

この研究では、銀魂アニメで見つかった役割語の種類について議論するとともに、発見された役割語の表現の機能と使用について議論する。

上記の説明に基づいて著者は銀魂アニメにおける役割語の分析という研究のテーマを研究するつもりだ。”

2. 基本的な理論

2.1 個人語

Chaer と Agustina (2004:26)によると個人語というのは個人的な言語のバリエーションであり、もしかすると他人と違って、その話者の特徴になる言語

2.2. 役割語

ある特定言葉遣い（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、風貌、性格等）を思い浮かべることが出来るとき、あるいはある特定の人物像を指定されると、その人物がいかにも使用そうな言葉遣いを思い浮かべることが出来るとき、その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ (Kinsui, 2011:34)

2.3. 博士語

Kinsui, (2003:4)によると、博士語というのは老人男性の博士と呼ばれるキャラクターを関連する役割語である。博士語の特徴は 第一人称代名詞として「ワシ」、コピュラとだとして「じゃ」、そして種助詞にとして「のう」を使い役割語である。

2.4. お姫様言葉

Kinsui, (2003:80)によると、お姫様言葉は女王のように振る舞い、尊敬されて裕福な家族の娘という女子キャラクターを関連する役割語である。この役割語の特徴は文末に「こと」を付けて感嘆の気持ちを表す。

2.5. アルヨ言葉

Kinsui, (2003:110)によると、アルヨ言葉 というのは中国人風のキャラクターを関連する言葉遣いであり、「アル」、「アルヨ」「よろし」を使用する特徴役割語である。

2.6. チャラ語尾

Rahardjo (2016:106) に Kinsui によると、チャラ語尾というのはあるキャラクターの特定な台詞であり、たいていコピュラと終助詞として形にする。チャラ語尾を通してほかのキャラから相違点になって、そのあクターの特性になるため使用しわけである。

動物キャラの役割語

3. 研究方法

本研究は「metode deskriptif kualitatif.」という方法を使用する。それから研究のデータソースは銀魂ト言うアニメである。研究のデータはそのアニメキャラの台詞であり、「Teknik simak catat」でデータを集める。集めたデータは「teknik analisis baca markah」で分析する。分析した後「teknik analisis data deskriptif kualitatif」で結果を述べる。

6. 研究結果

- a. 銀魂アニメの 10 人物キャラクターから 7 種類の役割語を見つけた。
それは、アルヨ言葉、博士語、オネエ言葉、女性語、男性語、キャラ語尾、大阪弁 であり。
- b. 7 の役割語の種類の中、32 データが終助詞 として、12 データが表現として、6 データが代名詞としてという機能を知られる。

7. 結論

分析結果に基づいて、銀魂アニメの 10 人物キャラクターは 7 種類くわりごを発見したと結論付けることができる。その調査結果から、大体役割語は終助詞として機能することが知ること。

DAFTAR ISI

PENGESAHAN KELULUSAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
RANGKUMAN	vii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Idiolek	10
2.2.2 Bahasa Peran/ Role Language (Yakuwarigo)	10
2.2.3 Bahasa Peran Karakter Hewan (<i>Doubutsu Kyara no Yakuwarigo</i>)	22
2.2.4 Onee Kotoba	26
2.2.5 Kerangka Berpikir	28
2.2.6 Sinopsis <i>Anime Gintama</i>	29
BAB III	30
METODE PENELITIAN	30

3.1. Pendekatan Penelitian	30
3.2. Data dan Sumber Data	30
3.3. Teknik Pengumpulan Data	30
3.4. Teknik Analisis Data.....	31
3.5. Langkah-langkah penelitian	32
3.5. Teknik Pemaparan Hasil Analisis Data	32
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Yakuwarigo Aruyo Kotoba	34
4.2 Bahasa Profesor (<i>Hakase go</i>)	42
4.3 Onee Kotoba	51
4.5 Danseigo	67
4.6 Chara Gobi	76
4.7 Dialek Osaka.....	78
BAB V	87
PENUTUP	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

	hlm.
Tabel 2.1 Jenis <i>yakuwarigo</i> berdasarkan karakter	11
Tabel 2.2 Cara bicara maskulin dan feminin	13
Tabel 2.3 Karakteristik bahasa profesor	15
Tabel 2.4 <i>Yakuwarigo</i> karakter Samurai	16
Tabel 2.5 Tuturan dialek Osaka	22
Tabel 2.6 <i>Chara gobi</i> karakter hewan berdasarkan letaknya dalam kalimat	23
Tabel 4.1 Jenis <i>yakuwarigo</i> pada 10 tokoh karakter <i>anime</i> Gintama	33
Tabel 4.2 Karakteristik <i>yakuwarigo aruyo kotoba</i>	34
Tabel 4.3 Karakteristik <i>yakuwarigo</i> bahasa profesor	43
Tabel 4.4 Karakteristik <i>yakuwarigo onee kotoba</i>	52
Tabel 4.5 Karakteristik <i>yakuwarigo joseigo</i>	60
Tabel 4.6 Karakteristik <i>yakuwarigo danseigo</i>	68
Tabel 4.7 Karakteristik <i>yakuwarigo chara gobi</i>	77
Tabel 4.8 Karakteristik <i>yakuwarigo</i> dialek Osaka	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tutaran tokoh Kagura

Lampiran 2: Tutaran tokoh Okuni

Lampiran 3 : Tutaran tokoh Saigou Takumori

Lampiran 4 : Tutaran tokoh Shimura Otae

Lampiran 5 : Tutaran tokoh Gintoki, Shinpachi, Hijikata dan Matsudaira
Katakuriko

Lampiran 6: Tutaran tokoh Matsudaira Kuriko

Lampiran 7 : Tutaran tokoh Hanako

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anime merupakan salah satu budaya Jepang yang terkenal. Latar dalam *anime* umumnya terinterpretasi dari kehidupan sehari-hari di Jepang yang didukung dengan penggambaran visual latar dan tokoh yang bervariasi dan menarik. *Anime* memiliki beberapa genre seperti fantasi, *slice of life*, horor, misteri, dan sejarah. Penokohan dalam *anime* menggunakan ragam bahasa khusus yang berbeda dan dapat menunjukkan karakteristik tokoh-tokoh yang ada dalam *anime* tersebut. Ragam bahasa yang digunakan, berbeda dengan ragam bahasa Jepang keseharian karena hanya ada dan digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*, *manga*, *game* dan novel.

Ragam bahasa yang digunakan dalam dunia virtual seperti *anime*, dikenal dengan istilah *yakuwarigo*. Bahasa Jepang yang digunakan di dalamnya, merupakan bahasa Jepang khusus yang bertujuan untuk menunjang penggambaran kepribadian dan karakteristik tokoh. Hal ini disebabkan karena di dunia virtual seperti *anime*, penggambaran karakteristik tokoh-tokoh yang ada sangat penting. Misalnya *anime* yang *memiliki* alur cerita yang terinterpretasi dari sejarah Jepang. Dengan alur yang sedemikian rupa, maka tokoh yang terlibat didalamnya haruslah dapat menggambarkan dan mencerminkan karakter yang ada pada zaman tersebut. Begitupun dengan ragam bahasa yang digunakan oleh tokoh ketika berdialog,

tentunya menyesuaikan dengan menggunakan ragam bahasa yang digunakan pada zaman itu juga.

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

Ke Lima kalimat di bawah ini merupakan contoh dari *yakuwarigo* menurut Kinsui (2003) yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia bermakna “ ya, aku tahu ” :

(a) Bahasa Profesor

おお、そうじゃ、わしがしっておるんじゃ。
Oo, souja, washi ga shittorunja.

(b) Bahasa Tuan Putri

あら、そうよ、わたくしが知っておりますわ。
Ara, souyo, watakushi ga shiiteorimasuwa.

(c) Bahasa Anak laki-laki

うん、そうだよ、僕がしってるよ。
Un, soudayo, boku ga shitteruyo.

(d) Orang Kansai

そやそや、わしが知ってまっせー。
Soyasoya, washi ga shitemassē.

(a) Bahasa Samurai

うむ、さよう、せっしゃが存じております。
Umu, sayou, sessha ga zonziteorimasu

Yakuwarigo merupakan ragam bahasa Jepang yang hanya digunakan dalam dunia virtual, berfungsi untuk memberikan karakteristik pada penokohan karakter dalam cerita dan berbeda dengan ragam bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataannya, bahkan beberapa *yakuwarigo* tidak ada dan tidak digunakan dalam kehidupan nyata, misalnya *aruyo kotoba*. Pembelajaran bahasa Jepang banyak diantaranya menonton dari *anime*, *manga*, novel dan *game*. Ragam bahasa Jepang yang digunakan didalamnya tentunya berbeda dari ragam bahasa Jepang yang dipelajari biasanya. Penelitian mengenai *yakuwarigo* ini dapat digunakan untuk memperkenalkan pada pembelajar bahasa Jepang tentang ragam bahasa dunia virtual agar dapat memahami perbedaan ragam bahasa Jepang virtual dengan ragam bahasa Jepang yang dipelajari.

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

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Analisis Yakuwarigo dalam Anime**

Gintama”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, masalah yang ingin penulis teliti dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apa saja jenis *yakuwarigo* yang terdapat dalam dialog tokoh *anime* Gintama?
- 2) Bagaimana penggunaan dan fungsi ungkapan-ungkapan dalam *yakuwarigo* tersebut?

1.3 Batasan Masalah

Karena jumlah dari episode Gintama yang banyak, pun dengan tokoh karakter yang ada dalam *anime* tersebut, maka kiranya diperlukan pembatasan masalah. Penulis hanya menganalisis *yakuwarigo* yang terdapat dalam tuturan 10 tokoh karakter yang ada dalam *anime* Gintama.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui jenis *yakuwarigo* yang terdapat dalam *anime* Gintama.
- 2) Untuk mengetahui fungsi dan penggunaan dari ungkapan-ungkapan *yakuwarigo* yang terdapat dalam *anime* Gintama.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan gambaran umum mengenai *yakuwarigo* dalam dunia virtual.

b. Dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang berhubungan tentang *yakuwarigo*.

2) Manfaat praktis

Menjadi bahan acuan dalam pengajaran maupun belajar mengenai *Yakuwarigo*

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, secara garis besar dibagi kedalam 5 pembahasan seperti berikut:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat teori-teori mengenai *yakuwarigo* sebagai dasar penulis dalam menganalisis data.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat pendekatan penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, kartu data, teknik analisis data, langkah penelitian, dan teknik pemaparan hasil analisis data.

BAB IV: PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisa data yang menjelaskan tentang hasil penelitian berikut pembahasannya.

BAB V: KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan dan saran mengenai hasil penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu mengenai *yakuwarigo* di Indonesia yang penulis jadikan sebagai referensi penelitian ini adalah penelitian oleh Hardianto Rahardjo (2016), Muthi Afifah (2019) dan thesis oleh Hunor Andrásy (2014).

Hardianto Rahardjo (2016) melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga*”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk memaparkan dan menganalisa contoh-contoh *yakuwarigo* yang digunakan dalam *manga*, beserta tokoh yang menggunakannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat lima contoh jenis *yakuwarigo* ditemukan dalam *manga* yang diambil sebagai sampel berdasarkan contoh-contoh kalimat percakapan yang ada didalamnya, yaitu: bahasa orang tua/manula (*roujingo*), dialek (*hougen*), *aruyo kotoba*, ragam bahasa wanita (*joseigo*) dan ragam bahasa pria (*danseigo*), serta akhiran kata/kalimat yang digunakan karakter (*chara gobi*).

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama meneliti *yakuwarigo*. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah pada penelitian Hardianto hanya dijelaskan mengenai jenis dan contoh *yakuwarigo*, sedangkan dalam penelitian ini akan dijelaskan juga mengenai fungsi dan penggunaan ungkapan dalam *yakuwarigo* yang ditemukan. Perbedaan juga dapat dilihat dari data dan sumber datanya.. Data yang digunakan pada penelitian yang

dilakukan oleh Hardianto Rahardjo (2016) adalah kalimat percakapan dari sumber data *manga* , sedangkan data pada penelitian ini yaitu tuturan tokoh yang diambil dari sumber data *anime* Gintama .

Muthi Afifah (2019) melakukan penelitian yang berjudul “*Yakuwarigo* dalam *Website Pembelajaran Online anime/Manga no Nihongo*”. Penelitian ini membahas tentang *yakuwarigo* pada salah satu *website* pembelajaran *online* yang bernama “*anime/manga no nihongo*” atau “*Japanese in anime & Manga*”. *Website* pembelajaran ini adalah *website* yang dibuat oleh Japan Foundation sebagai pendukung dalam pendidikan bahasa Jepang untuk pembelajar bahasa kedua. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana penggunaan *yakuwarigo* (ungkapan, kosakata, karakteristik karakter dll), dan bagaimana keterkaitan antara *character expression* dan *expression by scene*. Hasil penelitian ini adalah terdapat ketidaksesuaian antara ungkapan-ungkapan yang digunakan pada bagian pengenalan karakter dengan ungkapan yang digunakan para karakter di dalam *manga*.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama meneliti *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh karakter. Sedangkan perbedaannya yaitu dari sumber data dan fokus penelitian. penelitian Muthi Afifah (2019) menggunakan sumber data *website* pembelajaran Japan Foundation sebagai pendukung dalam pendidikan bahasa Jepang untuk pembelajar bahasa kedua dengan memfokuskan pada hubungan antara *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh dengan *character expression* dan *expression by scene*. Sedangkan penelitian

ini menggunakan sumber data *anime* Gintama dengan memfokuskan pada tuturan dari 10 tokoh dalam *anime* Gintama .

Hunor Andrásy (2014) melakukan penelitian yang berjudul “*Vagabond : An Analysis of the Role Language in a Historical Japanese Comic*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara tokoh *manga* Vagabond berbicara serta untuk mengetahui ada atau tidaknya rangkaian ungkapan historis dan modern dalam dialog tokoh *manga* tersebut. Secara singkat, isi dari penelitian ini adalah menyatakan bahwa sebagian besar dialog dalam Vagabond menggunakan bahasa Jepang modern dan membatasi penggunaan bahasa Jepang zaman sejarah. Pola ini dapat ditemukan di kategorisasi karakter yang berbicara hanya menggunakan bahasa Jepang modern dan yang berbicara menggunakan gabungan bahasa Jepang modern dan bahasa Jepang zaman sejarah. Komponen yang mengarah pada hasil, adalah karakteristik yang ada pada *yakuwarigo*, seperti kata ganti orang pertama dan kedua, serta ungkapan akhir kalimat, baik itu partikel, kopula, atau konjugasi kata kerja. Selain itu, beberapa kosa kata sejarah juga ditemukan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian milik Hunor Andrásy yaitu sumber data dan tujuan penelitian yang berbeda. Penelitian milik Hunor Andrásy menggunakan *manga* sebagai sumber data dan dalam analisis pembahasan penelitian, Hunor Andrásy meneliti *yakuwarigo* dan kosa kata sejarah yang digunakan tokoh. Untuk persamaannya yaitu baik penelitian ini maupun penelitian sama-sama meneliti *yakuwarigo*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Idiolek

Idiolek adalah variasi bahasa yang bersifat perseorangan yang bisa saja berbeda dengan orang lain sehingga menjadi ciri khas orang tersebut dalam berbicara. Menurut konsep idiolek, setiap orang mempunyai variasi bahasanya atau idioleknnya masing-masing. Variasi idiolek ini berkenaan dengan “warna” suara, pilihan kata, gaya bahasa, susunan kalimat, dan sebagainya (Chaer dan Agustina, 2004:62).

2.2.2 Bahasa Peran/ Role Language (Yakuwarigo)

Stereotip menurut kamus besar bahasa Indonesia KBBI *online* adalah konsepsi (pendapat) mengenai sifat suatu golongan berdasarkan prasangka yang subjektif dan tidak tepat. Misalnya jika melihat seseorang yang bertato, maka akan diasumsikan bahwa orang tersebut merupakan penjahat. Asumsi itu muncul sebagai akibat dari stereotip yang acapkali ditunjukkan seperti di dalam film dimana bahwa orang yang bertato digambarkan sebagai anggota suatu organisasi kriminal. Stereotip dapat ditemukan pada psikologi sosial dan sosiolinguistik.

Yakuwarigo (role language) merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi dst yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat, dan sebagainya (Kinsui, 2011:34). *Yakuwarigo* memiliki peran penting dalam mendukung penggambaran karakter dan umum ditemukan serta digunakan dalam karya fiksi dunia virtual Jepang semisal *manga* dan *anime*. Penulis merangkum jenis

yakuwarigo yang biasa digunakan dalam dunia virtual yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Jenis *yakuwarigo* berdasarkan karakter

No	Karakter	Pronomina	Kopula	Tuturan	Partikel akhir kalimat	Keterangan
1	Wanita	<i>atashi</i>	-	<i>Kudasaru</i>	<i>no,wa</i>	(Kinsui, 2003)
2	Pria	<i>boku, ore</i>	<i>da</i>	-	<i>da,yo</i>	(Kinsui, 2003)
3	<i>Hakase go</i>	<i>washi</i>	<i>ja</i>	-	<i>ja</i>	(Kinsui, 2003)
4	Samurai	<i>sessha</i>	<i>ja</i>	-	-	(Kinsui, 2011)
5	Bos	-	-	<i>tamae</i>	-	(Kinsui, 2003)
5	Tuan putri	<i>watakushi</i>	-	-	<i>koto</i>	(Kinsui, 2003)
6	Orang Cina	-	<i>aru</i>	-	<i>yo</i>	(Kinsui, 2003)
7	<i>Chara gobi</i>	-	-	-	<i>dattebayo</i>	(Kinsui dalam Rahardjo, 2016)
8	Wanita tunasusila	-	-	<i>nansu, ozansu</i>	-	(Kinsui, 2003)
9	Pria desa	<i>ora</i>	<i>da</i>	-	-	(Kinsui, 2011)
10	Pria Kansai	<i>washi</i>	<i>ya</i>	-	<i>dee</i>	(Kinsui, 2011)
11	Karakter hewan	-	<i>nya</i>	-	<i>nya</i>	(Akizuki, 2012)
12	<i>Onee kotoba</i>	<i>boku,atashi</i>	-	-	<i>no,yo.</i>	(Kawano,2016)

Beberapa *yakuwarigo* berbeda dari cara berbicara yang digunakan sehari-hari, dan tidak digunakan dalam kehidupan nyata. Contohnya *yakuwarigo* karakter bos dan karakter tuan putri. Contoh pemakaian *yakuwarigo* yang dapat ditemukan dalam kehidupan nyata diantaranya bahasa wanita dan pria, itupun bergantung pada beberapa faktor seperti usia dan dialek penutur. Terlepas dari itu, ungkapan wanita dan pria digunakan dalam dialog dunia virtual memberikan stereotip bahwa ungkapan wanita hanya digunakan oleh penutur wanita begitupun dengan ungkapan pria hanya digunakan oleh penutur pria.

Yakuwarigo digunakan untuk mengembangkan cerita secara efektif, dengan mengandalkan pengetahuan yang dibagikan kreator pada audiensi. *Yakuwarigo* bukan hanya suatu ungkapan yang tak wajar atau tak realistis yang ditemukan dalam karya fiksi, namun dapat dipertimbangkan pula sebagai salah satu jenis media komunikasi lewat karakter fiksi yang mana digunakan untuk menyampaikan niat kreator pada audiensi (Kinsui, 2003:127).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *yakuwarigo* merupakan ungkapan khusus yang berdasar pada stereotip bahasa yang digunakan untuk menyampaikan niat kreator mengenai karyanya kepada audiensi melalui tokoh karakter.

2.2.2.1 Feminin dan Maskulin

Stereotip feminin dan maskulin dalam bahasa Jepang melekat erat pada ragam bahasa wanita (*joseigo*) dan ragam bahasa pria (*danseigo*). Penutur yang menggunakan *joseigo* ketika berbicara dianggap bahwa ia berbicara dengan cara bicara feminin pun apabila penutur menggunakan *danseigo* maka ia dianggap berbicara dengan cara maskulin. Menurut Kinsui (dalam Andrásy, 2014:9-10), cara bicara feminin kebanyakan menghindari bentuk langsung. Ketika wanita berbicara, ia tidak menunjukkan poin pembicaraan secara langsung melainkan berusaha menyampaikannya dengan cara lain. Berbanding terbalik dengan cara bicara feminin, cara bica maskulin menunjukkan segala sesuatunya secara langsung dan tegas. Sebagai tambahan, ketika menggunakan dialek, slang ataupun pemanjangan kata tertentu (*onkakei*) dapat dimasukkan

juga kedalam karakteristik cara bicara maskulin. Contoh dari pemanjangan kata disini misalnya *shiranai* menjadi *shiranee*.

Kinsui (2003:82) mencontohkan beberapa ungkapan feminin dan maskulin dalam bentuk tabel di bawah ini. Selain ungkapan feminin dan maskulin, ia juga mencantumkan beberapa contoh ungkapan yang dianggap netral.

Tabel 2.2. Cara bicara maskulin dan feminin

	Maskulin	Netral	Feminin
Kopula <i>da</i>	<i>Kimi wa onna <u>da</u>.</i> (+ <i>yo/ne/yone</i>) Kau adalah wanita.		<i>Anata wa onna <u>yo</u>.</i> (<i>ne/yone</i>) Kau adalah wanita
<i>-noka/-noda</i>	<i>Kimi mo sono ho <u>katta no ka</u> ?</i> Apa kau juga membeli buku itu? <i>Kore, darega <u>kaitanda(i)</u> ?</i> Siapa yang menulis ini?		<i>Anata mo sono hon katta <u>no</u> ?</i> Apa kau juga membeli buku itu? <i>Kore, dare ga kaita <u>no</u> ?</i> Siapa yang menulis ini?
Bentuk netral + <i>yo</i>	<i>Kore, chotto karai <u>yo</u>.</i> Ini pedas.		
Bentuk perintah/larangan/Permintaan	<i>Kocchi e <u>koi</u>.</i> Kemari ! <i>Sonna koto suru <u>na</u>.</i> Jangan lakukan itu. <i>Kocchi e kite <u>kure</u>.</i> (Tolong) datang kemari. <i>Kocchi e kite <u>moraitai</u>.</i> Aku ingin kau datang kemari. ~ <u>tamae</u> .	<i>Kore yonde.</i> Baca ini.	<i>Kocchi e kite <u>kudasaru</u> ?</i> Bisakah kau datang kemari?

Bentuk perintah/larangan/ Permintaan	<p><i>Kocchi e <u>koi</u>.</i> Kemari ! <i>Sonna koto suru <u>na</u>.</i> Jangan lakukan itu. <i>Kocchi e kite <u>kure</u>.</i> (Tolong) datang kemari. <i>Kocchi e kite <u>moraitai</u>.</i> Aku ingin kau datang kemari. ~ <u>tamae</u>.</p>	<p><i>Kore yonde.</i> Baca ini.</p>	<p><i>Kocchi e kite <u>kudasaru</u>?</i> Bisakah kau datang kemari?</p>
Bentuk tanya	<p><i>Kimi, ashita no pātī shusseki suru <u>ka</u> ?</i> Akankah kau datang ke pesta besok? <i>Kore wa kimi no <u>kai</u> ?</i> Ini milikmu? <i>Chotto, soko no hon totte kurenai <u>ka</u>?</i> Bisakah kau mengambilkanku buku itu?</p>	<p><i>Ashita no pātī shusseki <u>suru</u>?</i> Akankah kau datang ke pesta besok? <i>Chotto, soko no hon totte <u>kurenai</u>?</i> Bisakah kau mengambilkanku buku itu?</p>	<p><i>Chotto sono hon totte <u>kudasaranai</u>?</i> Bisakah kau mengambilkanku buku itu?</p>
Partikel akhir kalimat	<p><i>Konna chōshi dewa shiken ni ochiru <u>zo</u>.</i> Kau akan gagal ujian kalau dengan kondisi seperti ini. <i>Ore wa matteru <u>ze</u>.</i> Aku akan menunggumu.</p>		<p><i>Komatta wa. Henna hito ga iru <u>wa</u>.</i> Aku dalam masalah. Ada orang mencurigakan disana.</p>
Interjeksi	<p>“ Oi.” “ Hei!” “ Kora.” “ Hei!”</p>		<p>“ Ara.” “ Oh.” “ Mā.” “ Aduh!”</p>
Kata ganti orang	<p><i>Ore/boku/oira/washi</i> Aku <i>Omae/kimi</i> Kau</p>	<p><i>Watashi/Watakushi</i> Aku <i>Anata/anta/otaku(sama)/sochira (sama)</i></p>	<p><i>Atashi</i> Aku (wanita menggunakannya lebih sering dibanding pria)</p>

		Kau	
--	--	-----	--

2.2.2.2 Bahasa Profesor (Hakase Go)

Secara visual, karakter profesor digambarkan seperti gambaran pria paruh baya, yaitu berambut putih/abu-abu, terkadang digambarkan botak dan memakai jas putih panjang seperti doktor/profesor.

Yakuwarigo yang digunakan karakter profesor ketika berdialog memiliki ciri tersendiri untuk menunjukkan karakternya dalam cerita. Berikut ini adalah ringkasan karakteristik *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh profesor menurut Kinsui (2003:4) dalam bentuk tabel.

Tabel 2.3. karakteristik bahasa profesor

Pronomina	<i>washi, wagahai</i>
Penegasan	<i>~ ja, da</i>
Kopula	<i>~ ja</i>
Sangkalan	<i>~n /~ hen</i>
Keberadaan (manusia)	<i>oru</i>
Keadaan	<i>teoru / toru</i>
*Kata sifat (bentuk keterangan)	<i>akoo naru</i> menjadi <u>merah</u>
*Kata kerja (bentuk perintah)	<i>okii / see</i> bangun/kerjakan

* : jarang digunakan

2.2.2.3 Bahasa Samurai (Samurai Go)

Karakter Samurai sering muncul terutama ketika alur *anime* atau *manga* di dalamnya melibatkan unsur sejarah Jepang. Samurai adalah istilah prajurit bangsawan abad awal-pertengahan modern Jepang dan merupakan bagian dari kelas militer prajurit Jepang. Senjata paling terkenal yang digunakan oleh Samurai adalah Katana, dan ini digambarkan sebagai ciri khas utama tokoh.

Namun, ciri utama itu saja tidak cukup karena karakter Samurai berbeda dengan karakter fiktif lainnya. Karakter Samurai erat sekali kaitannya dengan era Jepang zaman dahulu. Oleh karenanya, agar kesan Samurai dan situasi Jepang zaman dahulu lebih mudah tertangkap audiensi, maka cara bicara karakter Samurai itu pun mengikuti cara bicara yang digunakan kaum Samurai kala itu. Hal ini juga demi membantu audiensi untuk lebih mudah dalam memahami dan mendalami alur serta peran karakter dalam cerita.

Contoh *yakuwarigo* bahasa Samurai yang dikemukakan oleh Kinsui sangatlah terbatas. *Yakuwarigo* karakter Samurai tersebut jika disimpulkan maka seperti di bawah ini:

Tabel 2.4. yakuwarigo karakter samurai

Pronomina	<i>Sessha</i>
Kopula	<i>ja, degozaru</i>
Bentuk bantahan/negatif	<i>~nu /~n</i>
Bentuk penegasan	<i>Ja</i>

2.2.2.4 Bahasa Tuan Putri (Ohimesama Kotoba)

Dalam dunia virtual ada tipikal karakter perempuan yang digambarkan berbeda dari karakter perempuan pada umumnya. Ia berasal dari keluarga terpandang yang bergelimangan harta yang tinggal di mansion seperti istana dengan para pelayan. Tidak hanya segi materialnya saja yang mencolok, dari segi kepribadiannya pun berbeda sesuai dengan status sosialnya. Memiliki rasa harga diri tinggi dan selalu berperilaku layaknya seorang ratu. Bahasa karakter perempuan seperti ini adalah bahasa yang disebut dengan bahasa tuan putri.

Beberapa ciri spesifik bahasa yang digunakan oleh karakter tuan putri menurut Kinsui jika disederhanakan adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan bentuk kata-kata khusus seperti *-te (yo)*, kata kerta+*wa*, kata benda *da* atau *desu+wa*, dan kata kerja (+ *masu*) + *no*.
2. Pada akhir kalimat terdapat imbuhan *koto* untuk mengungkapkan perasaan kagum.
3. Sekalipun terjadi hal yang kurang menyenangkan dan dalam keadaan marah, bahasa yang digunakan masih tetaplah sopan.
4. Ketika tertawa, karakter selalu menggunakan “ ho ho ho ” dan tak pernah “ ha ha ha ”.

2.2.2.5 Bahasa Karakter Orang Cina (Aruyo Kotoba)

Aruyo kotoba merupakan *yakuwarigo* yang digunakan untuk mengasiosiasikan karakter orang Cina. Kata *aruyo* dalam *aruyo kotoba* merupakan gabungan dari 2 kata yaitu *aru* yang berada pada posisi sebagai kata kerja dan *yo* yang merupakan partikel di akhir kalimat (Kinsui, 2003:110). *Aruyo kotoba* merupakan salah satu contoh dari bahasa Pidgin. Bahasa Pidgin adalah bentuk penyederhanaan tata bahasa dan kosakata dari bahasa normal. Ciri – ciri dari *aruyo kotoba* menurut Kinsui, dijabarkan sebagai berikut :

1. Ungkapan *aru* atau *aru yo* (bentuk penegasan) dan *aru ka* (bentuk tanya) secara langsung melekat pada predikat akhir kalimat. Pada kasus tertentu *aru na* juga melekat predikat. *Arimasu* juga digunakan sebagai bentuk variasi.
2. Ungkapan *yoroshi(i)* melekat pada kata kerja predikat di akhir kalimat untuk menyatakan perintah atau permintaan.

3. Partike *o* (terkadang *ga*) sering dihilangkan. Sebagai contoh, “*sake o nomu aru ka*” menjadi “*sake nomu aru ka*”
(Kinsui, 2003: 110)

Ciri-ciri gramatikal pada poin 1 dan 2 di atas, menunjukkan karakteristik bahasa Pidgin dan tidak ada keberadaannya bagi penutur asli bahasa Jepang. Selanjutnya, Kinsui mendeskripsikan ciri fisik dan kepribadian dari karakter yang memakai *aruyo kotoba* yang sering muncul dalam *manga* adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik Luar

- Berkumis, seringkali kumis tipis.
- Memakai topi dan pakaian Cina.
- Memiliki gaya rambut kucir kepangan.
- Digambarkan bertubuh sangat gemuk

2. Karakteristik Kepribadian

- Memiliki aura yang mencurigakan yang mengelilinginya, seperti mengendalikan bisnis ilegal.
- Besifat perhitungan dan pelit.
- Bodoh.
- Penakut dan pengecut.

(Kinsui, 2003 :111)

Kinsui (2003:112) menjelaskan bahwa dasar dari penggambaran ciri karakteristik luar adalah bentuk dari cerminan adat lama Cina sebelum perang. Contohnya karakteristik luar dari karakter orang Cina yang digambarkan bertubuh sangat gemuk. Di Cina, kegemukan dianggap sebagai bukti kekayaan. Di sisi lain, berkenaan dengan karakteristik kepribadian, karakter dikatakan tidak dapat membangkitkan rasa hormat dilihat dari penggambaran kepribadian yang cenderung negatif. Hal ini tampaknya mencerminkan prasangka bahwa

orang Jepang telah menentang orang Cina di masa lalu. Prasangka ini dikombinasikan dengan bahasa Jepang yang tidak lengkap dan rusak (*aruyo kotoba*) untuk menciptakan citra karakter orang Cina yang aneh.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *aruyo kotoba* diciptakan tidak hanya sebagai *yakuwarigo* yang mengasosiasikan karakter orang Cina pun juga sebenarnya mewakili prasangka orang Jepang terhadap orang Cina terdahulu, dan dilihat dari ciri karakteristik *aruyo kotoba* yang digunakan karakter dalam manga, dapat diketahui bahwa dahulu pandangan Jepang terhadap Cina tidaklah begitu baik.

2.2.2.6 Chara Gobi

Chara gobi mengacu pada perubahan pada akhiran kata maupun kalimat. Umumnya, karakter yang menggunakan *chara gobi* adalah karakter yang bukan manusia, misalnya alien, makhluk mitologi, dan lain sebagainya. Menurut Kinsui (dalam Rahardjo, 2016:106) fungsi utama *chara gobi* adalah untuk menandai dan memberi karakteristik khas pada suatu tokoh dibandingkan tokoh lainnya yang ada dalam cerita. *chara gobi* yang merupakan gaya bahasa khas tokoh biasanya berupa akhiran dan kopula. Contoh *chara gobi* seperti akhiran *nyaa* pada tokoh karakter kucing dan *dattebayo* pada tokoh Naruto Uzumaki dalam anime Naruto.

2.2.2.7 Bahasa Wanita Tunasusila (Kuruwa Kotoba)

Menurut Kinsui (2003:85) wanita tunasusila ketika periode Edo memiliki

bahasa tersendiri untuk berkomunikasi. Pada mulanya, bahasa ini hanya digunakan oleh pekerja prostitusi. Namun seiring bertambahnya waktu, beberapa ungkapan yang ada dalam bahasa tersebut melebar luas ke publik dan diantaranya ada yang digunakan sebagai *yakuwarigo*. Ungkapan khas *nansu* dan *ozansu* secara khusus merupakan bahasa yang digunakan oleh wanita tuna susila.

2.2.2.8 Dialek (Hougen)

Dialek sebagai *yakuwarigo* berfungsi untuk menonjolkan karakteristik atau sifat pemakaiannya sesuai dengan stereotip yang ada pada dialek yang digunakan. Dalam dunia virtual salah satu dialek yang sering digunakan sebagai *yakuwarigo* adalah dialek Osaka dan Kansai. Ada 7 Stereotip yang menempel pada orang Osaka atau Kansai menurut Kinsui (2003:50) diantaranya yaitu :

- a. Periang dan cerewet
- b. Pelit, dan serakah
- c. Rakus (terhadap uang dan makanan)
- d. Vulgar
- e. Tabah terutama ketika menghadapi kesulitan
- f. Menakutkan karena berprofesi sebagai yakuza atau mafia atau preman.

Stereotip di atas yang dikaitkan dengan orang Kansai dan Osaka dirumuskan ketika periode akhir Edo. Di zaman modern seperti sekarang ini, kesan orang Kansai dan Osaka tersebut di atas, beberapa diantaranya perlahan berubah dan tidak digunakan lagi. Selain itu, banyak ditemukan tokoh karakter yang berasal dari Kansai/Osaka digambarkan sebagai komedian/ tokoh

humoris. Contoh ungkapan-ungkapan dalam dialek Osaka yang digunakan sebagai *yakuwarigo* diantaranya sebagai berikut:

1. **Kalimat berpredikat verba**

a. Verba+*hen*

Dalam dialek Osaka, bentuk verba+*hen* merupakan bentuk negasi. Padanan *hen* dalam bahasa Jepang standar adalah bentuk negasi *nai/masen*.

b. Verba+*ten*

Akhiran *ten* pada dialek Osaka merupakan penanda bentuk lampau. Fungsinya sama seperti kata kerja konjugasi bentuk lampau *ta*.

2. **Kopula *ya***

Akhiran *ya* dalam dialek Osaka memiliki fungsi yang sama sebagai kopula *da* atau *desu* pada bahasa Jepang standar.

3. ***Shuujoshi***

a. *Shuujoshi nen*

Shuujoshi nen dalam dialek Osaka memiliki fungsi yang sama dengan partikel '*no/n (da)*' atau '*no/n (desu)*' dalam bahasa Jepang standar sebagai partikel akhir kalimat untuk menunjukkan pernyataan.

b. *Shuujoshi wa*

Shuujoshi wa dalam dialek Osaka dapat digunakan oleh perempuan maupun laki-laki untuk menambahkan sedikit penegasan atau penekanan kepada kalimat.

c. *Shuujoshi de*

Shuujoshi de dalam dialek Osaka berfungsi sebagai penanda seruan, yang jika dipadankan dengan bahasa Jepang standar yaitu *shuujoshi yo*.

4. Tuturan dialek Osaka

Tuturan dialek Osaka sebagai *yakuwarigo* yang sering digunakan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.5. tuturan dialek Osaka

No	Kosa kata dalam Dialek Osaka	Bahasa Jepang Standar
1	<i>Oru</i>	<i>iru</i>
2	<i>Yuu</i>	<i>Iu</i>
3	<i>sakai</i>	<i>Kara</i>
4	<i>Akan</i>	<i>Dame</i>
5	<i>onma</i>	<i>Hountou</i>
7	<i>chau</i>	<i>Chigau</i>

2.2.3 Bahasa Peran Karakter Hewan (Doubutsu Kyara no Yakuwarigo)

Tokoh dalam suatu cerita tidak hanya diperankan oleh manusia saja tetapi juga hewan. Secara visual, karakter hewan yang biasa digambarkan dalam dunia virtual ada dua macam, yaitu:

1. Karakter hewan yang digambarkan seperti manusia.

namun secara kepribadian dan tingkah laku sehari-hari ia seperti manusia. Misalnya bekerja dan melakukan pekerjaan rumah seperti menyapu dan memasak.

2. Karakter manusia yang digambarkan seperti hewan.

Jenis karakter ini secara umum merupakan manusia namun pada anggota tubuhnya berciri fisik seperti yang dimiliki hewan. Misalnya, karakter tersebut memiliki ekor dan telinga kucing. Terkadang, karakter tersebut juga memakai kostum bermotif seperti yang terdapat pada kulit hewan.

Selain penggambaran di atas, karakter hewan juga menggunakan ungkapan khusus berupa *chara gobi* sebagai *yakuwarigo* dalam berdialog. *Yakuwarigo* yang digunakan karakter hewan tentunya berbeda dan memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan *yakuwarigo* yang digunakan pada karakter manusia.

Menurut Akizuki, *chara gobi* karakter hewan dapat dilihat dari letaknya sebagai kopula, sebagai partikel (*joshi*), dan *chara gobi* berdiri sendiri di luar kalimat.

Tabel 2.6. *chara gobi* karakter hewan berdasarkan letaknya dalam kalimat

No	Kopula	Partikel akhir kalimat	Berdiri sendiri di luar kalimat
1.	Muncul dalam kalimat inversi やばいニヤ、それは。 <i>Yabai nya, sore wa.</i> Bahaya itu.	よろしくなモ〜! <i>Yoroshikuna mo~!</i> Salam kenal.	頑張ろう! ポン。 <i>Ganbarou! Pon.</i> Ayo semangat!
2.	Menempel di depan partikel akhir kalimat あの俳優カッコイイボンね! <i>Ano haiyuu kakkoi pon ne!</i> Aktor itu keren ya!		
3.	Menempel pada klausa di tengah kalimat. ラーメンはワン、美味しいワン。		

	<i>Rāmen wa wan, oishī wan.</i> Rāmen itu enak.		
--	--	--	--

Selain dilihat dari penggunaan *chara gobi* sebagai *yakuwarigo*, onomatope suara karakter hewan juga digunakan untuk mengganti bagian tertentu dalam ujaran tokoh, misalnya fonem, konsonan atau kata. Penggantian seperti ini secara retorik dapat dikatakan sejenis dengan permainan kata-kata.

Chara gobi karakter hewan, menurut jenisnya diklasifikasikan menjadi empat, yaitu : 1) onomatope suara, 2) kebiasaan/tingkah laku , 3) nama spesies, dan 4) nama karakter.

1. Onomatope suara

Chara gobi yang termasuk ke dalam jenis ini lahir dari suara hewan. Misalnya saja karakter kucing. *chara gobi* pada karakter kucing menggunakan *nya* (ニヤ) dengan alasan karena suara kucing ditunjukkan dengan onomatope *nyaa* (にゃー). Contoh lain dapat dilihat dari kalimat di bawah ini :

おは ムー ございます。

Ohamuu gozaimasu.

Selamat pagi.

(Akizuki, 2012 : 49)

Kalimat di atas diucapkan oleh karakter sapi, karenanya sapaan *ohayou* (おはよう) diganti dengan *ohamuu* (おはムー) .

2. Tipe onomatope dari kebiasaan/tingkah laku

Tipe ini lahir dari onomatope yang menunjukkan karakteristik kebiasaan atau tingkah laku hewan . Contoh :

体調を崩さないようにしてほしい ポン♪

*Taichou wo kuzusanai you ni shite hoshii **pon**♪.*

Aku ingin tubuhku tetap bugar.

(Akizuki, 2012 : 52)

Kalimat di atas merupakan cara bicara karakter rakun. Ada cerita rakyat yang mengatakan bahwa rakun suka memukul perutnya seperti genderang. Onomatope *pon* (ポ ン) lahir dari suara memukul itu, dan dijadikan sebagai akhiran kata/kalimat karakter hewan rakun.

3. Tipe dari nama spesies

Chara gobi tipe ini mengambil dari nama spesies hewan. Contoh :

これから気を付ける くま。

*Kore kara ki o tsukeru **kuma**.*

Mulai sekarang berhati-hatilah.

(Akizuki, 2012 : 53)

Kalimat di atas diucapkan oleh karakter beruang. *Chara gobi kuma* berasal dari nama spesies beruang itu sendiri yaitu *kuma*.

Tipe ini banyak digunakan sebagai akhiran kata/ kalimat karakter hewan yang tidak memiliki onomatope suara atau onomatope tingkah laku/kebiasaan khas yang dimiliki.

4. Tipe menggunakan nama karakter

Tipe ini menggunakan nama dari karakter hewan itu sendiri sebagai akhiran kata/ kalimat. Contoh :

さすが今日は疲れただリン。

*Sasuga kyou wa tsukareta da **rin**.*

Hari ini melelahkan sekali, **rin**.

(Akizuki, 2012: 53)

Akhiran *rin* pada kalimat di atas diambil dari nama karakter yang mengucapkannya yaitu Inarin.

2.2.4 Onee Kotoba

Dalam dunia virtual, *Onee kotoba* digunakan sebagai *yakuwarigo* untuk menunjukkan karakter pria yang berperilaku dan bergaya seperti wanita. Kata *onee* pada mulanya merupakan kata yang berasal dari komunitas pria homoseksual untuk menyatakan pria homoseksual yang bertutur dan berperilaku seperti wanita (Kawano, 2016:115).

Penggambaran fisik karakter *onee* pada dunia virtual, berbeda antara satu dengan yang lain tergantung pada imajinasi dan kreativitas kreator. Karakter *onee* ada yang digambarkan sebagai pria dengan fisik androgini yang memakai riasan dan pakaian wanita, ada juga karakter *onee* yang digambarkan sebagai pria berkumis dengan fisik maskulin. Penggambaran karakter *onee* umumnya lebih ditonjolkan pada gerak-gerik, cara bicara, perilaku dan bahasa yang digunakan.

Onee kotoba secara sederhana membuat cara berbicara menjadi kewanita-wanitaan. Kekasaran yang terdapat pada *onee kotoba* sering membedakannya dari

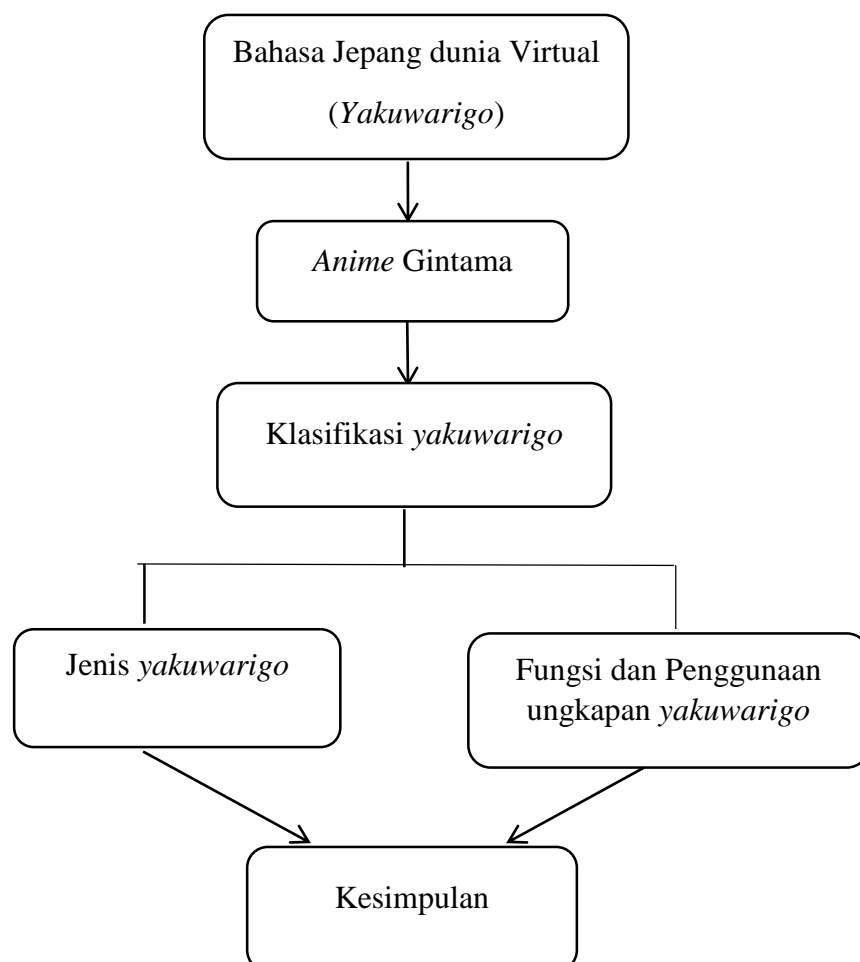
ragam bahasa wanita biasa. Sebagai contoh, perhatikan kalimat ini : *Atashi ima karee kuttara geri dawa* ‘ Kalau makan kari sekarang, aku akan terkena diare’. Kalimat ini dikatakan kasar karena terdapat kata kerja *kuu* untuk makan, sementara kata ganti *atashi* dan partikel akhir *dawa* memberi kesan feminin (Shigeko dan Janet, 2004 : 96) .

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *onee kotoba* merupakan bahasa yang digunakan oleh pria yang memiliki kecenderungan homoseksual yang berpenampilan dan berperilaku seorang wanita. *Onee kotoba* merupakan bahasa kombinasi antara ragam bahasa wanita dan pria dengan ciri yaitu pada pronomina dan partikel akhir kalimat *onee kotoba*, biasanya menggunakan ciri khusus yang juga ada pada ragam bahasa wanita.

2.2.5 Kerangka Berpikir

Yakuwarigo umum digunakan dalam dialog karakter *anime*. Ini dikarenakan dalam *anime* banyak tokoh yang digunakan untuk menyampaikan cerita, terlebih lagi jika *anime* tersebut memiliki jumlah episode tertentu.

Langkah penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu dengan mengamati dialog percakapan tokoh dalam *anime* *Gintama* yang sebelumnya penulis sudah transkripsikan. *Gintama* merupakan *anime* bergenre aksi, komedi, sejarah, parodi, *Samurai*, *Sci-Fi*, *shounen*. Dari dialog tersebut, penulis berusaha mencari tahu jenis, fungsi dan penggunaan *yakuwarigo* yang ditemukan. Secara garis besar penulis menjabarkan kerangka berpikir penelitian ini dalam bagan seperti di bawah ini :



2.2.6 Sinopsis Anime Gintama

Gintama merupakan *anime* yang menceritakan sudut pandang kehidupan tokoh utama Sakata Gintoki bersama rekannya Shimura Shinpachi dan Kagura. Gintoki merupakan seorang samurai berketrampilan tinggi dan mendapat julukan sebagai Shiroyasha ketika ia bergabung bersama samurai lainnya dalam perang Joui melawan alien yang disebut sebagai Amanto. Namun pada akhirnya, Amanto berhasil menaklukkan Edo setelah Shogun mengkhianati para samurai dengan menyerah dan memilih menandatangani kontrak dengan amanto yang menyatakan bahwa alien diperbolehkan masuk ke Jepang dan samurai dilarang membawa pedang ketika berada di tempat umum.

Setelah penandatanganan perjanjian tersebut, keshogunan menjadi boneka pemerintahan Amanto. Banyak samurai yang merasa kecewa akan pemerintah Shogun karena hal itu. Gintoki berusaha menerima fakta dan melanjutkan hidup dengan bekerja sebagai pekerja lepas bersama rekannya Shinpachi dan Kagura. Mereka menyebut diri sebagai Yorozuya.

Yorozuya mengerjakan pekerjaan apapun yang diminta untuk mendapat bayaran. Ketika melakukan pekerjaan, mereka sering kali berpapasan dengan Shinsengumi yang sebenarnya menentang Yorozuya karena menilai dari latar belakang Gintoki, Shinsengumi berasumsi bahwa pekerjaan - pekerjaan yang diterima Yorozuya mestinya berhubungan dengan kriminal dan teroris.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dilakukan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi,2011:58). Pada penelitian ini pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan *yakuwarigo* yang terdapat dalam tuturan tokoh *anime* Gintama.

3.2. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tuturan tokoh yang diambil dari *anime* Gintama yang merupakan sumber data dari penelitian ini. Gintama merupakan *anime* yang diadaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Sorachi Hideaki. *Manga* Gintama terbit pada tahun 8 Desember 2003-2019. *Animenya* sendiri memulai debut tayang pada 4 April 2006, dan tercatat ada 8 *season anime* Gintama hingga tahun 2018. *Anime* ini berlatar di Zaman Edo setelah ditaklukan oleh alien yang disebut sebagai Amanto. Plot utama Gintama menceritakan sudut pandang kehidupan tokoh utama Sakata Gintoki bersama rekannya Shimura Shinpachi dan Kagura.

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan penyimakian dengan seksama terhadap tuturan percakapan dalam *anime* Gintama dilanjutkan dengan teknik mencatat. Data yang relevan

dengan penelitian tersebut kemudian akan ditranskripkan dalam bentuk tabel. Berikut ini merupakan contoh kartu data yang peneliti gunakan untuk mengolah data :

No	Tuturan	Episode	menit
1.	おかわり よろし?	12	05:23-05:26
<p>Analisis:</p> <p>Tuturan ini diucapkan oleh Kagura ketika ia meminta tambah makanan pada pemilik kedai sekaligus pemilik tempat tinggal Gintoki, Shinpachi dan Kagura. Menurut Kinsui, <i>yoroshi</i> dalam <i>aruyo kotoba</i> berfungsi untuk menyatakan perintah atau permintaan (Kinsui, 2003:110).</p> <p>Berdasarkan situasi ketika tuturan tersebut diucapkan, <i>oroshi</i> dalam tuturan di atas berfungsi sebagai penanda bentuk permintaan izin dan dapat dipadankan dengan bentuk permintaan seperti <i>~temo ii desuka</i>.</p>			

3.4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis baca markah dilanjutkan dengan teknik analisis data deskriptif kualitatif guna memaparkan hasil analisis data. Menurut Kesuma (2007:66) teknik baca markah adalah teknik analisis data dengan cara membaca penanda seperti imbuhan, kata penghubung, kata depan, dan artikel yang menyatakan ciri ketatabahasaan atau fungsi kata atau konstruksi. Pada bahasa Jepang penanda tersebut contohnya adalah pronomina persona, kata sambung, partikel, dan sebagainya.

3.5. Langkah-langkah penelitian

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

1. Mencari takarir bahasa Jepang *anime* Gintama.
2. Melakukan reduksi data.

Setelah takarir ditranskripsikan, penulis memilah tuturan karena tidak semua tuturan akan dianalisis. Hanya tuturan yang terdapat *yakuwarigo* saja yang akan dianalisis.

3. Mengklasifikasi jenis *yakuwarigo* serta menyajikannya dalam bentuk tabel.
4. Menganalisis data
5. Mengemukakan hipotesis dari hasil analisis data.

3.5. Teknik Pemaparan Hasil Analisis Data

Dalam memaparkan hasil analisis data, penulis menggunakan teknik penyajian hasil analisis data secara informal. Menurut Sudaryanto (1993:145) dalam Kesuma (2007:71), penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata deskriptif yang mudah dipahami oleh pembaca.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab IV ini menjelaskan hasil dan pembahasan penulis akan temuan penelitian tentang jenis, fungsi dan penggunaan ungkapan-ungkapan *yakuwarigo*.

Berdasarkan dari hasil analisis, penulis menemukan bahwa terdapat 7 jenis *yakuwarigo* yang didapatkan dari 10 tokoh karakter yang ada dalam *anime* Gintama. Tujuh jenis *yakuwarigo* tersebut adalah *aruyo kotoba* (*yakuwarigo* karakter orang Cina), *hakasego* (bahasa tokoh doktor/profesor), *onee kotoba* (bahasa karakter *onee*), *joseigo* (bahasa wanita), *danseigo* (bahasa pria), *chara gobi*, dan *Osaka ben* (dialek Osaka). *Yakuwarigo* yang ditemukan dari 10 tokoh karakter *anime* Gintama, penulis jabarkan secara ringkas dalam sebuah tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 jenis yakuwarigo pada 10 tokoh karakter anime Gintama

No	Jenis yakuwarigo	Nama karakter	Gender	Pekerjaan	Status sosial
1	<i>Aruyo kotoba</i>	Kagura	wanita	<i>Freelancer</i>	Keturunan ras Yato
2	<i>Hakase go</i>	Okuni	wanita	Peramal	Miko
3	<i>Onee kotoba</i>	Saigou Takumori	pria	Pemilik klub Kamakko	
4	<i>Joseigo</i>	Shimura Otae	wanita	Kabaret <i>hostess</i>	
5	<i>Danseigo</i>	-Sakata Gintoki - Hijikata Toshiro - Shimura Shinpachi - Matsudaira Katakuriko	pria	- <i>Freelancer</i> - Wakil Komandan Kepolisian Shinsengumi - <i>freelancer</i>	- Samurai - Samurai - Samurai

				- Direktur Departemen Kepolisian	
6	<i>Chara gobi</i>	Matsudaira Kuriko	wanita	Kasir <i>konbini</i>	Putri Matsudaira Katakuriko
7	<i>Osaka ben</i>	Hanako	wanita	Kabaret <i>hostess</i>	-

4.1 Yakuwarigo Aruyo Kotoba

Karakter orang Cina dalam dunia virtual diasosiasikan khusus dengan penggunaan *yakuwarigo* yang dikenal dengan istilah *aruyo kotoba*. Dalam *anime* *Gintama*, terdapat tokoh yang mencerminkan karakter orang Cina bernama Kagura. Beberapa karakteristik fisik dan kepribadiannya memiliki kesamaan dengan karakteristik fisik dan kepribadian karakter yang menggunakan *aruyo kotoba* dari apa yang diungkapkan oleh Kinsui (2003 :111), seperti berpakaian tradisional Cina dan memiliki gaya rambut yang khas.

4.1.1 Karakteristik Yakuwarigo Aruyo Kotoba

Penulis menemukan 6 buah karakteristik *yakuwarigo aruyo kotoba* yang berupa 5 *shuujoshi* dan 1 tuturan. Adapun keenam karakteristik *yakuwarigo aruyo kotoba* tersebut, penulis sajikan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Karakteristik *yakuwarigo aruyo kotoba*

Yakuwarigo	
Partikel akhir tuturan (shuujoshi)	Tuturan (hyougen)
アル <i>aru</i>	よろし <i>yoroshi</i>
アルよ <i>aruyo</i>	

アルな <i>aruna</i>	
アルね <i>arune</i>	
アルか <i>aruka</i>	

4.1.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Aruyo Kotoba

Fungsi dan penggunaan keenam karakteristik khas *yakuwarigo aruyo kotoba* yang penulis temukan pada tokoh Kagura adalah sebagai berikut :

4.1.2.1 Fungsi dan Penggunaan Shujoshi Aru dan Aruyo

Berikut ini contoh tuturan yang penulis temukan terdapat penggunaan karakteristik *yakuwarigo aru* dan *aruyo kotoba* sebagai *shujoshi*.

1. Kagura : “もう何もする気がしないアル。”

“*Mou nanimo suruki ga shinai aru.*”

“Aku merasa tidak ingin melakukan apapun.”

(Episode 111 pada 13:38)

Tuturan tersebut diucapkan Kagura kepada dirinya sendiri. Ia merasa malas untuk melakukan sesuatu dikarenakan cuaca yang terus menerus hujan yang membuatnya tidak bisa leluasa melakukan aktivitas di luar rumah.

2. Kagura : “プフッ！ 頭 ちゃんと使って生活してないからアルよ。”

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

“Ini karena kau tak menggunakan kepalamu dengan baik

dalam kehidupan sehari-hari.”

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

Tuturan tersebut diucapkan Kagura sebagai respon dari apa yang terjadi pada Gintoki. Diatas kepala Gintoki ditumbuhi Jamur dikarenakan ia memakan sembarang jamur ketika berada di hutan. Meskipun Kagura tahu akan kebenarannya, Kagura berkomentar bahwa hal yang menimpa Gintoki terjadi dikarenakan Gintoki tidak menggunakan otaknya dengan benar.

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

Pada tuturan (1) fungsi *aru* untuk menekankan bahwa Kagura tidak ingin melakukan sesuatu, sedangkan tuturan (2) *aruyo* menekankan pendapat Kagura mengenai kejadian yang menimpa Gintoki..

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

4.1.2.2 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Aruka

Penulis menemukan penggunaan *shuujoshi aruka* di dalam tuturan tokoh Kagura. Adapun contoh tuturan yang menggunakan *shuujoshi*

aruka adalah sebagai berikut:

1. Kagura : “ 銀ちゃん 酢昆布買ってきてくれたアるか?”

“ *Gin Chan sukonbo kattedekite kureta aruka?*”

“ Gin Chan, kau membelikanku sukonbu?”

(Episode 111 pada 16:24-16:28)

Tuturan tersebut diucapkan Kagura kepada Gintoki. Kagura menanyakan pada Gintoki apakah Gintoki membelikan sukonbu untuknya.

2. Kagura : “ やっぱ 叶わぬ恋だったアるか”

“ *Yappa kanawanu koi datta aruka.*”

“ Jadi memang cintanya tak berbalas, ya.”

(Episode 111 pada 11:19-11:21)

Tuturan ini diucapkan Kagura kepada dirinya sendiri sebagai tanggapan setelah mengetahui kabar bahwa Azumi berhenti dari tempat kerjanya yang baru. Kagura berpikir bahwa Azumi berhenti dikarenakan rekan kerjanya tidak membalas cinta Azumi.

Berdasarkan contoh penggunaan karakteristik *aruyo kotoba shuujoshi aruka* pada dua contoh tuturan di atas, dapat diketahui bahwa *shuujoshi aruka* berfungsi sebagai penanda tanya. Penanda bentuk tanya *aruka* dapat dipadankan dengan penanda bentuk tanya *desuka* atau partikel tanya *ka*. *Shuujoshi aruka* dalam *yakuwarigo aruyo kotoba* menurut Kinsui sendiri berfungsi sebagai penanda bentuk tanya dan terletak setelah predikat akhir kalimat (Kinsui, 2003:110).

Adapun dari kedua tuturan tersebut ada sedikit perbedaan meskipun keduanya termasuk kedalam tuturan tanya. Tuturan tanya (1) merupakan tuturan tanya biasa karena membutuhkan jawaban. Kagura mengucapkan *aruka* pada tuturan tersebut dengan intonasi nada naik. Sedangkan tuturan tanya (2) adalah tuturan tanya yang tidak membutuhkan jawaban, *aruka* pada akhir tuturan diucapkan dengan intonasi nada turun. Kagura berbicara kepada dirinya sendiri dan tidak membutuhkan tanggapan atau jawaban dari orang lain.

4.1.2.3 Fungsi dan Penggunaan Shuuji Aruna

Berikut ini penulis sajikan beberapa contoh tuturan yang menggunakan *aruna* sebagai *shuuji*.

1. Kagura : “面倒な”

“*Mendou aruna*”

“Merepotkan “

(Episode 121 pada 10:50)

Tuturan tersebut diucapkan oleh Kagura setelah mendengar penjelasan dari Shinpachi. Shinpachi menjelaskan bahwa mereka (Gintoki, Kagura dan Shinpachi) harus bermain dalam sebuah *game online* untuk mencari komplotan tertentu dengan tujuan untuk mengembalikan kondisi tubuh mereka seperti sedia kala. Mendengar hal itu, Kagura merespon dan mengatakan bahwa hal yang disampaikan oleh Shinpachi itu merepotkan untuk dilakukan.

2. Kagura : “そういえば 後ろに積んである傘 私のに そっくり

アルな。

“*Souieba ushiro ni tsundearu kasa, watashi no ni sokkuri*
aruna.”

“Ngomong-omong payung yang tertimbun dibelakang itu sangat mirip dengan payung miliku.”

(Episode 12 pada 16:22-16:27)

Tuturan tersebut diucapkan oleh Kagura ketika ia memergoki seorang pencuri dan melihat bahwa payungnya merupakan salah satu dari sekian banyak barang yang pencuri itu bawa.

Tokoh Kagura jarang menambahkan *shuujoshi aruna* dalam tuturannya ketika berbicara. Pada tuturan (1), *aruna* diletakkan setelah kata *mendou* yang merupakan kata yang termasuk ke dalam *keiyoudoushi* (kata sifat *na*). Disini *aruna* digunakan untuk menunjukkan perasaan keengganan Kagura untuk melakukan apa yang diucapkan oleh Shinpachi. Lalu untuk *shuujoshi aruna* pada tuturan (2), terletak setelah kata *sokkuri* yang masuk dalam kelas kata *fukushi* (kata keterangan). Disini *aruna* digunakan ketika Kagura ingin mengkonfirmasi bahwa payung yang dicuri merupakan payung miliknya. Ketika mengucapkan *aruna* pada kedua tuturan tersebut, tokoh Kagura memakai intonasi nada turun.

4.1.2.4 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Arune

Contoh tuturan yang menggunakan *shuujoshi arune* dalam tuturan tokoh Kagura adalah sebagai berikut :

1. Kagura : “私の思いがわかったアルね?”

“ *Watashi no omoi ga wakatta **arune**?* ”

“ Sekarang kau mengerti perasaanku kan?”

(Episode 10 pada 09:25-09:27)

Tuturan ini diucapkan oleh Kagura kepada Gintoki dan Shinpachi. Kagura bersikeras membuat Gintoki dan Shinpachi sependapat dengannya bahwa Sadaharu merupakan anjing yang sangat imut.

2. Kagura : “ 宇宙は私の一部!?すごいアル! 小さな悩みなんて吹っ

飛んじゃう**アル**ね!”

“ *Uchuu wa watashi no ichibu!? sugoi aru! Chiisana nayami nante futtonjau **arune**!* ”

“ Alam semesta adalah bagian dari diriku!? keren! Masalah sepelepun akan lenyap.”

(Episode 73 pada 02:50-02:53)

Tuturan ini diucapkan Kagura setelah mendengar perkataan Gintoki bahwa mereka harus sembunyi dengan cara menyatukan diri dengan alam agar tak mudah untuk ditemukan.

3. Kagura : “ 乾き物は のど 渴く **アル**ね。 ウーロン茶。”

“ *Kawaki mono wa nodo kawaku **arune**. Oolong cha*”

“ Makanan kering membuatku haus. Minta teh Oolong.”

(Episode 12 pada 06:21-06:25)

Tuturan ini diucapkan Kagura sebagai tanggapan atas apa yang ia rasakan setelah memakan makanan kering. Kagura mengatakan bahwa setelah memakan makanan kering ia merasa haus dan ingin minum the oolong.

Pada tuturan (1) *shuujiushi arune* berfungsi untuk menunjukkan perasaan meminta persetujuan dari pihak lawan bicara. Sedangkan *shuujiushi arune* pada tuturan (2) dan (3) berfungsi sebagai penegas dalam tuturan dan melekat setelah predikat akhir tuturan. Adapun intonasi ketika mengucapkan *arune* pada tuturan (1) dan (3), Kagura menggunakan intonasi nada turun, sedangkan *arune* pada tuturan (2), Kagura menggunakan intonasi nada naik.

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari *arune* ada dua yaitu untuk meminta persetujuan/konfirmasi pembicara mengenai suatu hal dan berfungsi sebagai penegas tuturan.

4.1.2.5 Fungsi dan Penggunaan Tuturan Penanda Bentuk Permintaan atau Perintah Yoroshi

Penulis juga menemukan karakteristik *aruyo kotoba* berupa tuturan *yoroshi* digunakan oleh tokoh Kagura. Adapun contoh tuturannya adalah sebagai berikut:

1. Kagura : “おかわり よろし?”

“*Okawari yoroshi*”

“Boleh tambah?”

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

Tuturan ini diucapkan oleh Kagura ketika ia meminta tambah makanan pada pemilik kedai sekaligus pemilik tempat tinggal Gintoki, Shinpachi dan Kagura.

2. Kagura : “挨拶するよろし。”

“*Aisatsu suru yoroshi*”

“Beri salam”

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

Tuturan ini diucapkan oleh Kagura pada ayahnya dalam situasi ketika Kagura mengenalkan ayahnya pada Gintoki dan Shinpachi.

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

Yoroshi dalam tuturan (1) berfungsi sebagai penanda bentuk permintaan izin dan dapat dipadankan dengan bentuk permintaan seperti *~temo ii desuka*. Sedangkan *yoroshi* yang ada pada tuturan (2), berfungsi sebagai penanda bentuk perintah dan dapat dipadankan dengan bentuk perintah seperti *~nasai* dan bentuk perintah *~te kudasai*.

4.2 Bahasa Profesor (Hakase go)

Hakase go dalam dunia virtual sering digunakan sebagai *yakuwarigo* tokoh pria lanjut usia yang merupakan seorang doktor atau profesor, seperti tokoh dr. Tenma dari Astro Boy. *Yakuwarigo hakase go* memiliki karakteristik khas seperti penggunaan *washi* sebagai pronomina pertama, *ja* sebagai kopula dan pengganti *da*, serta akhiran *nou* dan *wai* yang digunakan sebagai partikel akhir tuturan (Kinsui, 2003: 4).

Pada *anime* Gintama, penulis menemukan tokoh karakter yang merupakan seorang gadis kecil berusia antara 12-13 tahun bernama Okuni menggunakan

Hakase go. Okuni adalah seorang Miko dan merupakan seorang peramal. Ia memiliki kekuatan dapat melihat masa depan. Karena kelebihan ini, ia dihormati oleh banyak kalangan. Kemudian jika dilihat dari cara ia berpikir dan berperilaku, Okuni lebih dewasa dan bijak jika dibandingkan dengan anak seusianya.

4.2.1 Karakteristik Yakuwarigo Hakase go

Ada 10 karakteristik *yakuwarigo hakase go* yang penulis temukan pada tuturan yang tokoh Okuni ujkarkan. Rincian dari 10 karakteristik tersebut adalah 1 pronomina, 6 *shuujoshi*, dan 3 tuturan. Adapun kesepuluh karakteristik *yakuwarigo hakase go* tersebut, penulis sajikan dalam tabel di berikut ini:

Tabel 4.3. Karakteristik *yakuwarigo* bahasa profesor

Yakuwarigo		
Pronomina I	Partikel akhir tuturan (shuujoshi)	Tuturan (hyougen)
わし <i>washi</i>	じゃ <i>ja</i>	~ん/ぬ <i>~n/nu</i>
	じゃぞ <i>Jazo</i>	~ておる <i>~teoru</i>
	じゃろ <i>jaro</i>	
	のう <i>nou</i>	
	かい <i>kai</i>	
	わ <i>wa</i>	

4.2.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Hakase Go

Fungsi dan penggunaan kesepuluh karakteristik *yakuwarigo hakase go* pada tokoh Okuni adalah sebagai berikut.

4.2.2.1 Fungsi dan Penggunaan Pronomina Washi

Salah satu contoh tuturan dari tokoh Okuni yang menggunakan *washi* sebagai pronomina pertama adalah sebagai berikut ini :

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

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

“ Aku tidak diperbolehkan keluar jadi tidak bisa membelinya.”

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

Tuturan tersebut diucapkan Okuni kepada Zenzo. Okuni mengatakan pada Zenzo bahwa ia tidak diizinkan untuk pergi dari kuil sehingga tidak dapat membeli *manga shoujo* sendiri.

Jika biasanya tokoh gadis kecil dalam dunia virtual menggunakan *atashi* atau *watashi* sebagai pronomina pertama, berbeda dengan tokoh Okuni dalam *anime* Gintama yang memakai *washi* sebagai kata ganti orang pertama. Tokoh Okuni menggunakan *washi* untuk menyebut dirinya sendiri terlepas dari pengaruh situasi atau lawan bicara. Pada tuturan di atas diucapkan dalam situasi santai dengan lawan bicara yang merupakan pria dewasa.

4.2.2.2 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Ja

Contoh tuturan tokoh Okuni yang menggunakan *shuujoshi ja* adalah sebagai berikut:

Okuni : “ 構わん。ちょうど今週号が読みたかったところじゃ。”

“ *Kamawan. Choudo konshuugou ga yomitakatta tokoro ja*”.

“ Tidak perlu. Kebetulan aku ingin membaca edisi minggu ini.”

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

Tuturan ini diucapkan oleh Okuni kepada Zenzo ketika mereka pertama kali bertemu. Zenzo bekerja sebagai pengantar pizza namun bukannya pizza yang ia antarkan pada Okuni melainkan *manga Jump*.

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

4.2.2.3 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Jazo

Penggunaan *shuujoshi jazo* pada tokoh Okuni ada pada contoh tuturan berikut ini.

Okuni : “ 約束じゃぞ。次は少女漫画じゃ。”

“*Yakusoku jazo. Tsugi wa shoujo manga ja.*”

“Janji ya. Bawakan *manga shoujo* lain kali.”

(Episode 63 pada 09:12-09:14)

Tuturan ini diucapkan Okuni pada Zenzo. Okuni meminta Zenzo untuk membawakannya *manga shoujo* ketika ia datang mengunjunginya lagi.

Jika *ja* merupakan pengganti *da*, maka *jazo* dapat dipadankan dengan *shuujoshi dazo*. *Ja/da* dan *zo* sama-sama merupakan ungkapan pria dan digunakan untuk mempertegas tuturan. Pada tuturan di atas, *jazo* berfungsi untuk mempertegas tuturan. Okuni menegaskan bahwa Zenzo telah berjanji kepadanya sehingga ia tidak boleh lupa akan janjinya itu.

4.2.2.4 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Jaro

Shuujoshi jaro digunakan dalam contoh tuturan beriku ini:

Okuni : “*言ったじゃろ? 面倒に巻き込まれるぞ。*”

“*Itta jaro? Mendou ni kakikomareru zo.*”

“Sudah kubilang kan? Kalian akan terlibat masalah lho.”

(Episode 63 pada 11:09-11:12)

Tuturan ini diucapkan Okuni kepada Gintoki dan Shinpachi. Gintoki, Shinpachi dan Kagura disewa oleh nenek pengasuh Okuni sebagai pengawal pribadinya. Okuni menolak hal tersebut dan memperingatkan Gintoki, Shinpachi dan Kagura kalau mereka akan terlibat masalah jika menjadi pengawal Okuni. Namun Gintoki, Shinpachi dan Kagura tidak menggubris peringatan Okuni dan tetap menjadi pengawal pribadinya.

Tokoh Okuni mengucapkan *jaro* pada tuturan di atas dengan menggunakan intonasi turun. *Shuujoshi Jaro* dapat dipadankan dengan *shuujoshi daro* dan berdasarkan tuturan tersebut di atas, *daro* digunakan ketika pembicara ingin menegaskan pikiran atau perasaannya atas suatu hal berdasarkan apa yang pembicara yakini kebenarannya.

4.2.2.5 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Nou

Penulis menemukan karakteristik *hakase go* berbentuk *shuujoshi nou* dalam tuturan tokoh Okuni. Berikut ini adalah contoh tuturan yang menggunakan *shuujoshi* tersebut.

1. Okuni : “不思議なもんじゃのう。何ごとをも見通せる天眼通を持つワシが「ジャンプ」の先の展開だけはまったく読めんのじゃ。”

“ *Fushigi na mon janou. Nanigoto wo mo mitoseru tengetsuu wo motsu washi ga Jump no saki no tenkai dake wa mattaku yomenno ja.* ”

“ Aneh sekali. Aku punya kekuatan dapat melihat masa depan tapi aku tak bisa memprediksi apa yang akan terjadi pada edisi Jump selanjutnya”

(Episode 63 pada 07:47-07:56)

Tuturan ini diucapkan Okuni kepada Zenzou. Okuni mengungkapkan bahwa ia merasa aneh karena tidak dapat memprediksi perkembangan Jump di seri selanjutnya padahal ia dapat memprediksi masa depan.

2. Okuni : “のう また持ってきてくれるかい?”

“ *Nou, mata mottekite kureru kai?* ”

“ Hei, apa kau akan membawakanku lagi nanti? ”

(Episode 63 pada 08:03-08:06)

Tuturan ini diucapkan Okuni kepada Zenzou. Okuni meminta Zenzo membawakannya *manga* lagi

Shuujoshi nou masuk kedalam karakteristik *hakase go* yang menempel pada akhir tuturan. *Nou* sendiri pada tuturan (1) berfungsi untuk mengungkapkan perasaan pembicara. Penambahan *nou* di akhir tuturan memberikan nuansa bahwa pembicara berbicara melalui perasaanya dibandingkan berbicara mengenai fakta atau opininya (Akizuki, 2014:32). Namun, untuk jenis *nou* yang digunakan pada tuturan kedua, *nou* tersebut berfungsi sebagai interjeksi karena pada situasi ketika tuturan kedua diucapkan, Okuni memanggil Zenzo yang beranjak akan pergi dengan mengatakan *nou*.

4.2.2.6 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan Pria Kai

Selain penggunaan *hakase go*, tokoh okuni juga penulis temukan menggunakan beberapa ungkapan pria seperti *kai*. Berikut contoh penggunaan ungkapan tersebut dalam tuturan di bawah ini

Okuni : “のう また持ってきてくれる かい?”

“ *Nou mata mottekite kureru kai?*”

“ Apa kau akan membawakanku lagi nanti?”

(Episode 63 pada 08:06-08:09)

Tuturan ini diucapkan Okuni kepada Zenzou. Okuni meminta Zenzo membawakannya *manga* lagi

Dalam tabel yang berisi daftar ungkapan maskulin dan feminin menurut Kinsui (2003:82), akhiran *kai* termasuk kedalam salah satu ungkapan maskulin dan digunakan dalam tuturan interogatif. Okuni menanyakan kepada Zenzo apakah ia akan mengunjunginya sambil membawakannya *manga* lagi.

4.2.2.7 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan Pria Wa

Tuturan tokoh Okuni yang menggunakan *shuujoshi wa* adalah sebagai berikut :

Okuni : “まったく...つきあっておれぬわ。”

“ *Mattaku...tsukiatte orenu wa.*”

“Ya ampun.. takkan kubiarkan”

(Episode 63 pada 11:46-11:49)

Tuturan diucapkan Okuni setelah melihat tingkah Gintoki, Shinpachi, dan Kagura yang berlebihan untuk mengawalinya.

Selain ungkapan maskulin *kai*, ungkapan maskulin *wa* juga ditemukan digunakan oleh tokoh Okuni. Ketika mengucapkan *wa* tersebut, Okuni menggunakan intonasi nada turun. Akhiran *wa* dengan intonasi nada turun seperti apa yang diungkapkan oleh Kinsui, masuk kedalam salah satu ungkapan maskulin dan jika *wa* jenis ini digunakan oleh penutur wanita maka ia dianggap berbicara dengan sikap dan gaya maskulin (Kinsui, 2003:83).

4.2.2.8 Fungsi dan Penggunaan ~Nu dan ~N

Penulis menemukan karakteristik khas *yakuwarigo hakase go* berupa tuturan ~*nu* dan ~*n* pada tuturan tokoh Okuni. Contoh tuturan tersebut diantaranya adalah :

1. Okuni : “ どこへ行こうと逃れられはせぬ”

“ *Doko e ikou to nigerarewa senu.* ”

“ Kemanapun aku pergi aku tak kan bisa kabur. “

(Episode 63 pada 08:41-08:43)

Tuturan tersebut diucapkan Okuni kepada Zenzo. Okuni mengatakan pada Zenzo bahwa ia tidak akan pernah dapat melarikan diri dari kuil.

2. Okuni : “ ワシに警護など いらん”

“ *Washi ni keigo nado iran* ”

“ Aku tidak butuh pengawal ”

(Episode 63 pada 10:02-10:04)

Tuturan tersebut diucapkan Okuni sebagai respon ketika mengetahui bahwa nenek pengasuhnya menyewa jasa Gintoki, Shinpachi dan Kagura untuk menjadi pengawalnya. Okuni mersa bahwa dirinya tidak membutuhkan pengawal.

Menurut Kinsui, tuturan ~*nu* dan ~*n* pada *hakase go* menandakan bahwa tuturan tersebut merupakan tuturan bentuk negatif (Kinsui, 2003:18). Penanda tuturan bentuk negatif ~*nu* dan ~*n* dapat dipadankan dengan bentuk negatif ~*nai* dan ~*masen*.

4.2.2.9 Fungsi dan penggunaan ~ Teoru

Karakteristik *hakase go ~ teoru* juga penulis temukan ada pada tuturan yang diujarkan tokoh Okuni dan berikut ini merupakan contoh tuturan yang menggunakan tuturan *~teoru* tersebut.

Okuni : “ どこへでも連れていくがよい。覚悟は できておる。”

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

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

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

Tuturan ini diucapkan Okuni kepada Zenzo ketika Zenzo mendatangi Okuni untuk menculiknya.

Di dalam *hakase go*, tuturan *~teoru* digunakan untuk menunjukkan suatu keadaan/ kondisi yang berkelanjutan/progresif (Kinsui, 2003:4). Pola *~teoru* dapat dipadankan dengan tuturan *~teiru* pada bahasa Jepang standar. *Dekiteoru* dalam tuturan di atas jika dipadankan dengan bahasa Jepang standar maka menjadi *dekiteiru*.

4.3 Onee Kotoba

Karakter pria yang berpenampilan, berperilaku dan bergaya layaknya wanita (*onee kyara*) menggunakan bahasa khusus untuk lebih menunjukkan identitasnya yang dikenal dengan *onee kotoba*. Abe dalam Kawano (2016: 115) menyatakan bahwa *onee kotoba* adalah tindak tutur yang dengan terampil memanfaatkan bahasa yang memiliki karakteristik stereotip feminin dan maskulin.

4.3.1 Karakteristik Yakuwarigo Onee Kotoba

Onee Kotoba adalah bahasa yang terbentuk dari gabungan antara ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*). *Yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh *onee kyara* bernama Saigou Takumori dalam *anime* *Gintama* penulis menemukan adanya campuran dari kedua ragam bahasa tersebut. Ada 9 karakteristik *onee kotoba* yang penulis temukan pada tokoh Saigou yang terdiri dari 3 kata dari kategori pronomina 5 *shuujoshi* dan 1 tuturan. Penulis mencantumkan karakteristik *onee kotoba* yang digunakan oleh tokoh Saigou dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Karakteristik *yakuwarigo onee kotoba*

Yakuwarigo			
Pronomina		Partikel	Tuturan (hyougen)
I	II	Akhir tuturan (shuujoshi)	
あたし <i>atashi</i>	アンタ <i>anta</i>	わ <i>wa</i>	~な (<i>bentuk perintah</i>) <i>na</i>
	てめえ <i>teme</i>	わよ <i>wayo</i>	~だ <i>dai</i>
		な <i>na</i>	
		さ <i>sa</i>	

4.3.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Onee Kotoba

Onee kotoba yang digunakan oleh tokoh Saigou, penulis ketahui 3 diantaranya merupakan ungkapan wanita yaitu *atashi*, *wa* dan *wayo*, dan 5 diantaranya merupakan ungkapan pria yaitu, *na dai*, *sa*, dan *teme*. Adapun fungsi dan penggunaannya adalah sebagai berikut :

4.3.2.1 Fungsi dan Penggunaan Pronomina Atashi

Tuturan dari tokoh Saigou yang menggunakan *atashi* sebagai pronomina pertama adalah sebagai berikut :

Saigou : “ 仲間 お客さんこんなことで 𪛗にならないですよ。ほら 𪛗
 𪛗のあげるから。”

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

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

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

Tuturan diatas diucapkan Saigou kepada Katsura. Katsura tidak terima bahwa pesanan makanan Saigou dilayani lebih dulu padahal dirinya sudah memesan makanan terlebih dahulu. Katsura merasa tidak diperlakukan adil dan marah pada pemilik kedai. Untuk meredakan amarah Katsura, Saigou menawarkan makanannya pada Katsura.

Atashi merupakan kata ganti orang pertama seperti halnya *watashi*. Namun berbeda dengan *watashi* yang dapat digunakan baik oleh pria maupun wanita, *atashi* secara khusus digunakan oleh penutur wanita. Untuk menunjukkan kefeminitasnya, *Onee kyara* menggunakan ungkapan wanita seperti *atashi* dan kemudian menyesuaikan kepribadiannya menjadi seperti seorang wanita. Namun pada kasus tokoh Saigou, penulis menemukan bahwa penggunaan pronomina pertama *atashi* pada tokoh

tersebut tidak mempengaruhi perubahan kepribadiannya. Baik ketika Saigou sedang menjalankan karakter sebagai seorang wanita atau pria ia tetap menggunakan *atashi*.

4.3.2.2 Fungsi dan Penggunaan Pronomina Kedua Anta dan Teme

Tuturan dari tokoh Saigou yang menggunakan pronomina *anta* dan *teme* adalah sebagai berikut:

1. Saigou : “逃げられないわよ。かぶき町で生きていくってことが
どういふことかアンタに教えてやるよ。”

“*Nigerarenai wayo. Kabuki chou de ikiteikutte koto ga do
iu koto ga anta ni oshiete yaru yo.*”

“Kau takkan bisa kabur. Aku akan mengajarkanmu apa
artinya bertahan hidup di Kabukichou”

(Episode 24 pada 03:18-03:23)

Tuturan ini diucapkan Saigou kepada Gintoki. Saigou memberikan hukuman pada Gintoki dengan membuatnya bekerja di klub Okama miliknya. Gintoki berencana untuk kabur namun langsung digagalkan oleh Saigou.

2. Saigou : “なにやってんだテメエ。”

“*Nani yattenda temee.*”

“Apa yang kau lakukan.”

(Episode 24 pada 10:15-10:18)

Tuturan di atas diucapkan oleh Gintoki ketika Gintoki sedang membuat lelucon dengan berniat menggambar gambar kotoran diwajahnya

menggunakan tinta.

Kata ganti orang kedua *anta* merupakan kata ganti yang dipakai oleh tokoh Saigou untuk menunjuk lawan bicaranya baik ketika dalam situasi formal maupun nonformal atau ketika Saigou berperilaku sebagai karakter pria maupun wanita. Namun jika tokoh Saigou dalam keadaan marah atau dalam situasi serius yang mengharuskan ia menunjukkan sisi maskulinnya, Saigou akan menggunakan *temee* sebagai kata ganti orang kedua. Kata ganti *teme* merupakan kata yang termasuk dalam ungkapan pria dan merupakan kata yang dianggap tidak sopan untuk menunjuk lawan bicara.

4.3.2.3 Fungsi dan Penggunaan Shuuji wa

Shuuji wa digunakan oleh tokoh Saigou dalam contoh tuturan berikut :

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

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

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

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

Tuturan tersebut diucapkan Saigou kepada Gintoki, Shinpachi dan Kagura. Saigou merasa berterima kasih atas bantuan Gintoki, Shinpachi dan Kagura di klub Okama miliknya.

Wa yang digunakan tokoh Saigou pada tuturannya masuk dalam

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

4.3.2.4 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Wayo*

Shuujoshi wayo ditemukan pada tuturan di bawah ini:

Saigou : “それから…なんかあったらいつでも 店に遊びにきな。
たっぷり サービスするわよ。”

“ *Sore kara... nanka attara itsudemo mise ni asobini kina.
Tappuri saabisu suru wayo.*”

“Dan satu hal lagi.. kalau terjadi sesuatu, datanglah ke klub.
akan kami layani dengan istimewa.”

(Episode 24 pada 21:55-22:03)

Tuturan di atas diucapkan Saigou kepada Gintoki dan Katsura. Saigou mengajak Gintoki dan Katsura untuk mampir ke klub Okama miliknya.

Wayo terbentuk dari gabungan *wa+yo*. *Shuujoshi* ini digunakan sebagai penegas atau penekanan namun lebih halus. Saigou menegaskan jika Gintoki dan Katsura mampir ke klub Okama miliknya, mereka akan dilayani dengan istimewa. Ketika mengucapkan *wayo*, Saigou berbicara

dengan nada lembut dan terkesan menggoda.

4.3.2.5 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Na

Berikut tuturan tokoh Saigou yang menggunakan *shuujoshi na*.

Saigou: “今度 私らを化け物なんて言ったら承知しねえからな。”

“ *Kondo atashira wo bakemono nante ittara shouchi shinee kara na.*”

“ Jika kalian memanggil kami dengan monster lagi, tidak akan kumaafkan “

(Episode 24 pada 21:51-21:55)

Tuturan tersebut diucapkan Saigou kepada Gintoki dan Katsura. Saigou merasa hukuman Gintoki dan Katsura sudah cukup dan membebaskan mereka untuk tidak perlu bekerja di klub Okama lagi.

Na merupakan partikel akhir tuturan dan termasuk dalam ungkapan pria. Akhiran *na* pada tuturan di atas digunakan sebagai penegasan pada suatu hal yang dianggap pembicara merupakan poin yang paling penting dan harus diperhatikan oleh lawan bicara. Ketika mengucapkan tuturan di atas, Saigou mengubah kepribadiannya sebagai seorang pria. Tokoh Saigou mengucapkan *na* dengan intonasi nada rendah disertai penekanan sehingga menambah kesan bahwa adanya unsur peringatan di dalamnya.

4.3.2.6 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Sa

Shuujoshi sa ditemukan pada tuturan tokoh Saigou sebagai berikut :

Saigou : “まあ たしかに この醜い姿を見て笑うヤツもいるけどね。この 魂だけは...男よりも女よりも強く美しいつもりだか

らさ。”

“*Maa tashika ni kono minikui sugata wo mite warau yatsu mo iru kedo ne. Kono tamashii dake wa, otoko yori mo onna yorimo tsuyoku utsukushii itsumori dakara sa.*”

“Memang diluar sana banyak yang menertawakan penampilanku yang aneh dan jelek ini. Tapi jiwaku ini jauh lebih indah dibandingkan pria maupun wanita.”

(Episode 24 pada 10:39-10:49)

Tuturan di atas diucapkan Saigou kepada Gintoki. Saigou mengatakan pada Gintoki bahwa meskipun sering dianggap aneh karena merupakan seorang *onee kyara*, namun Saigo merasa jiwanya lebih baik dibandingkan pria maupun wanita.

Partikel akhir tuturan *sa* menurut Kinsui, masuk dalam ragam bahasa pria (Kinsui, 2003:83). Melihat contoh tuturan di atas, partikel akhir tuturan *sa* digunakan untuk menyatakan pernyataan yang tegas. Partikel akhir *sa* digunakan oleh tokoh Saigou ketika dalam situasi serius.

4.3.2.7 Fungsi dan penggunaan ~Dai

Tuturan tokoh Saigou yang menggunakan *dai* adalah sebagai berikut:

Saigou : “あの子を傷ついたりしたらどうするんだい?”

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

“Bagaimana kalau ia terluka?”

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

Tuturan ini diucapkan oleh Saigou kepada Gintoki. Gintoki

membantu Azumi mendekati pria kesukaanya namun Saigou tidak menyetujui niat Gintoki. Saigou takut Azumi akan kecewa dan patah hati.

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

4.3.2.8 Fungsi dan Penggunaan *~Na* (Bentuk perintah)

Berikut contoh tuturan tokoh Saigou yang menggunakan tuturan *~na* :

Saigou : “ 待ちな。”

“ *Machina*”

“Tunggu”

(Episode 111 pada 08:59-09:02)

Tuturan ini diucapkan Saigou kepada Gintoki. Saigou sedang menunggu Gintoki untuk membicarakan suatu hal mengenai Azumi.

Tuturan *~na* digunakan pada tuturan menandakan bahwa tuturan tersebut merupakan tuturan penanda perintah. *Na* pada tuturan *~na* sendiri menurut pemikiran Fukujima (2015:135) berasal dari tuturan perintah *~nasai*. Tokoh Saigou menggunakan tuturan perintah bentuk *~na* ketika dalam situasi serius.

4.4 Joseigo

Salah satu jenis *yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui adalah *joseigo* (ragam bahasa wanita). Tokoh dalam *anime* Gintama yang menggunakan *yakuwarigo* jenis ini sebagai ciri khas ia berbicara adalah Shimura Otae. Ungkapan wanita digunakan sebagai *yakuwarigo* tokoh Otae dengan tujuan untuk lebih mendukung penggambaran karakter tokoh. Tokoh Otae digambarkan sebagai wanita yang berpenampilan dan berperilaku elegan, feminin serta penuh perhatian. Dengan penggambaran yang demikian rupa maka untuk lebih menunjukkan kefeminitasan karakter, *joseigo* digunakan sebagai *yakuwarigo* tokoh tersebut

4.4.1 Karakteristik Yakuwarigo Joseigo

Penulis menemukan ada 8 karakteristik khas *yakuwarigo joseigo* yang digunakan oleh tokoh Otae. Kedelapan karakteristik tersebut terdiri dari 7 buah *shuujoshi* dan 1 buah tuturan. Untuk lebih jelasnya, penulis sajikan rincian kedelapan karakteristik *yakuwarigo joseigo* dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.5. Karakteristik *yakuwarigo joseigo*

No	Yakuwarigo	
	Partikel akhir tuturan (shuujoshi)	Tuturan (hyougen)
1	わ <i>wa</i>	かしら <i>kashira</i>
2	のよ <i>noyo</i>	
3	だわ <i>dawa</i>	
4	わよ <i>wayo</i>	
5	の <i>no</i>	

6	わね <i>wane</i>	
7	こと <i>koto</i>	

4.4.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Joseigo

Adapun fungsi dan penggunaan kedelapan karakteristik *yakuwarigo joseigo* dari tokoh Otae adalah sebagai berikut :

4.4.2.1 Fungsi dan Penggunaan Shuuji wa

Contoh penggunaan *shuuji wa* dalam tuturan tokoh Otae adalah sebagai berikut :

Otae : “私 食事班が いいです！腕に よりをかけるわ。”

“*Watashi shokuji han ga iidesu! Ude ni yori wo kakeru*
wa”

“Serahkan seksi konsumsi padaku! Akan kugantikan kemampuanku.”

(Episode 115 pada 19:47-19:50)

Tuturan ini diucapkan tokoh Otae ketika Katsura membagi kelompok berdasarkan tugasnya. Otae mengajukan diri sebagai ketua sie konsumsi.

Shuuji wa dibedakan menjadi dua yaitu *wa* yang masuk kedalam ungkapan pria dan *wa* yang masuk kedalam ungkapan wanita. *wa* yang masuk dalam ungkapan wanita merupakan *wa* yang diucapkan dengan intonasi nada naik (Kinsui, 2003:83). Tokoh Otae menggunakan intonasi nada naik ketika mengucapkan *wa* pada kedua

contoh tuturan di atas. Hal tersebut menandakan bahwa *wa* yang digunakan pada tuturan tokoh Otae merupakan *wa* yang masuk ke dalam ungkapan wanita.

Pada tuturan di atas, *wa* digunakan untuk menunjukkan perasaan semangat Otae untuk menunjukkan kemampuan memasaknya pada rekan-rekannya.

4.4.2.2 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Noyo*

Contoh dari tuturan tokoh Otae yang menggunakan *shuujoshi noyo* adalah sebagai berikut :

Otae : “じゃあ新ちゃんみんな！何をしてるのか知らないけど危ないからそろそろ陸に戻るのよ。”

“*Jaa Shinchan minna! Nani wo shiteruno ka shiranai kedo abunai kara sorosoro riku ni modoru noyo.*”

“Baiklah, Shin chan, semuanya! Aku tak tau apa yang kalian lakukan disini tapi karena berbahaya, segeralah kembali ke daratan”

(Episode 115 pada 08:13-08:18)

Tuturan tersebut diucapkan Otae pada Shinpachi, Gintoki dan Kagura ketika mereka tanpa sengaja bertemu ditengah laut. Otae menyarankan Shinpachi, Gintoki dan Kagura untuk segera kembali ke pantai.

Shuujoshi noyo termasuk kedalam salah satu ungkapan wanita, yang terbentuk dari gabungan *no+yo*. Dari tuturan di atas, dapat diketahui bahwa *shuujoshi noyo* berfungsi ketika pembicara ingin

menyatakan pendapat atau pikirannya namun dengan cara yang lebih lembut dan sopan.

4.4.2.3 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Dawa*

Contoh tuturan tokoh Otae yang menggunakan *shuujoshi dawa* adalah sebagai berikut:

Otae : “ 夢だ 願いだと 吠えるだけ 吠えて 何もしない,
まったく めでたい 人たち だわ。 ”

“ *Yume da negai dato hoeru dake hoete nanimo shinai,
mattaku medetai hito dawa.* ”

“ Hanya berbicara tentang impian dan keinginan tanpa melakukan apa-apa, kalian semua orang-orang naif.”

(Episode 36 pada 19:39-19:44)

Tuturan ini diucapkan Otae kepada para pengikut suatu perkumpulan yang mengatasnamakan dapat mengabulkan segala keinginan orang yang bergabung dengan kelompok tersebut tanpa harus bekerja keras.

Shuujoshi dawa terbentuk dari gabungan *da+wa* dan masuk kedalam salah satu ungkapan wanita dan digunakan sebagai *shuujoshi* di atas sebagai penegas. Adanya *wa* setelah *da* digunakan untuk melemah lembutkan dan/atau menyopankan pembicara ketika berbicara.

4.4.2.4 Fungsi dan Penggunaan Shuujioshi Wane

Contoh tuturan tokoh otose yang menggunakan *shuujioshi*

wane adalah sebagai berikut :

Otae : “ そうですか… 困ったわね…”

“ *Sou desuka....komatta wane...* ”

“ Begitukah...betapa merepotkan.”

(Episode 115 pada 20:44-20:47)

Tuturan diucapkan Otae pada Hasegawa. Otae meminta pemantik apada Hasegawa untuk memasak namun pemantik api miliknya hilang di lautan.

Shuujioshi wane terbentuk dari gabungan *wa+ne* dan masuk kedalam ungkapan wanita. Pemakaian partikel *wane* pada tuturan di atas digunakan ketika pembicara ingin mengungkapkan perasaan menyesal setelah tahu pemantik api milik Hasegawa hilang.

4.4.2.5 Fungsi dan Penggunaan Shuujioshi Wayo

Contoh dari tuturan tokoh Otae yang menggunakan *shuujioshi wayo* adalah sebagai berikut ini :

Otae : “ 私はいつでも力を貸すわよ。.”

“ *Watashi itsudemo chikara wo kasu wayo.* ”

“ Aku akan selalu membantumu.”

(Episode 36 pada 09:21-09:23)

Tuturan tersebut diucapkan Otae kepada Hanako. Otae

menawarkan bantuan pada Hanako yang terlihat sedang dilanda masalah.

Shuujoshi wayo yang terbentuk dari gabungan *wa+yo* dan masuk ke dalam ungkapan wanita. Pemakaian *wayo* pada tuturan di atas berfungsi untuk menegaskan atau menekankan pendapat dengan cara yang penyampaian yang lebih halus. .

4.4.2.6 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi No*

Contoh dari tuturan tokoh Otae yang menggunakan *shuujoshi no* adalah sebagai berikut :

Otae : “ 私にも できることがあれば力になるし...。私たち
同じ店で働く 仲間じゃないの。 ”

“ *Watashtachi onaji mise de hataraku nakama janai no.* ”

“ Kita adalah teman dan rekan kerja.”

(Episode 36 pada 05:57-06:01)

Tuturan ini diucapkan Otae terhadap Hanako. Otae mengatakan pada Hanako kalau ia akan membantu Hanako menyelesaikan masalahnya.

Shuujoshi no apat digunakan baik oleh pria maupun wanita namun jika *no* digunakan pada tuturan yang memiliki arti yang menjelaskan suatu alasan untuk sesuatu yang lain, maka *no* jenis ini masuk ke dalam ungkapan wanita karena umumnya pria lebih menggunakan *da* terkecuali jika mereka ingin terdengar imut untuk suatu alasan (Kim,

2012:73-74). Pemakaian *no* pada tuturan di atas berfungsi untuk menjelaskan alasan pembicara kepada lawan bicara

4.4.2.7 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Koto*

Contoh tuturan tokoh Otae yang menggunakan *shuujoshi koto* adalah sebagai berikut:

Otae : “あら ホト 奇遇です こと”

“*Ara honto suteki desu koto.*”

“Ah, memang, benar-benar kebetulan.”

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

Tuturan tersebut diucapkan Otae pada Kondo. Kondo mengatakan pada Otae bahwa kebetulan sekali mereka bisa berpapasan lagi. Otae merespon dengan mengatakan hal yang sama.

Meskipun *shuujoshi ~koto* masuk ke dalam ungkapan wanita, menurut Kinsui, *shuujoshi ~koto* lebih khusus merupakan salah satu Karakteristik karakteristik *yakuwarigo ohime sama kotoba* (bahasa tuan putri) dan digunakan di akhir tuturan untuk mengespresikan kekaguman (Kinsui, 2003:80) . Sesuai dengan namanya, *yakuwarigo ohime sama kotoba* merupakan *yakuwarigo* yang digunakan oleh karakter tuan putri. Karakter tuan putri yaitu karakter yang dideskripsikan sebagai wanita/putri bangsawan yang tinggal dalam istana dan bertingkah seperti seorang ratu. Alih-alih memiliki gambaran tersebut, tokoh Otae memiliki latar belakang bukan sebagai

wanita/putri bangsawan kaya pun bertingkah seperti seorang ratu. Ia hanya wanita biasa pemilik dojo yang ditinggalkan oleh ayahnya.

Selain itu, jika dilihat berdasarkan situasi tuturan tersebut diujarkan, *koto* digunakan bukan untuk menunjukkan perasaan kekaguman melainkan adanya perasaan tidak senang yang diarahkan Otae pada Kondo.

4.4.2.8 Fungsi dan Penggunaan Kashira

Contoh *tuturan kashira* pada tuturan tokoh Otae adalah sebagai berikut :

Otae : “ 今日も お休みしてたわね。どうしたのかしら ? ”

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

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

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

Tuturan ini diucapkan tokoh Otae kepada rekan kerjanya. Otae menanyakan alasan Hanako tidak berangkat kerja pada rekan kerjanya tersebut.

Tuturan *~kashira* termasuk dalam ungkapan wanita dan Pemakaian *~kashira* pada tuturan di atas digunakan sebagai penanda tanya. Otae menanyakan perihal Hanako yang tidak berangkat kerja tanpa sebab yang jelas.

4.5 Danseigo

Anime Gintama merupakan *anime* yang berlatar pada zaman Edo. Karena itu,

tokoh-tokoh yang ada didalamnya, mayoritas merupakan seorang pria agar dapat menggambarkan kehidupan para Samurai dan nuansa politik di kala itu.

Untuk mengetahui *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh karakter pria dalam *anime* Gintama, penulis memilih 4 tokoh karakter pria dari berbagai usia, yaitu Sakata Gintoki, Shimura Shinpachi, Hijikata Toshiro, dan Matsudaira Katakuriko. Penulis menemukan bahwa dari kelima tokoh tersebut meskipun berbeda dalam segi usia, karakteristik *yakuwarigo* yang digunakan tetaplah sama yaitu *danseigo*.

4.5.1 Karakteristik Yakuwarigo Danseigo

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

Tabel 4.6 Karakteristik *yakuwarigo danseigo*

Yakuwarigo		
Pronomina 1	Tuturan (hyougen)	Partikel akhir tuturan (shuujoshi)
俺 <i>ore</i>	たまえ <i>Tamae</i>	さ <i>sa</i>
僕 <i>boku</i>		ぜ <i>ze</i>
		ぞ <i>zo</i>
		だよ <i>da yo</i>
		わ <i>wa</i>
		かい <i>kai</i>

4.5.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Danseigo

Adapun fungsi dan penggunaan kesembilan karakteristik *yakuwarigo danseigo* adalah sebagai berikut :

4.5.2.1 Fungsi dan Penggunaan Pronomina Pertama Boku

Dari keempat tokoh pria yang penulis teliti, hanya Shinpachi yang menggunakan *boku* sebagai pronomina pertama. Contoh tuturan tokoh Shinpachi yang menggunakan *boku* sebagai pronomina pertama adalah sebagai berikut :

Shinpachi : “*アンタを殺して ボクも死ぬ!!*”

“*Anta wo koroshite boku mo shinu!!*”

“Akan kubunuh kau setelah itu aku akan bunuh diri”

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

Tuturan tersebut diucapkan Shinpachi kepada Gintoki. Shinpachi merasa kesal kepada Gintoki karena Gintoki sangat malas untuk mencari pekerjaan.

Menurut Kinsui, kata ganti *boku* digunakan untuk mengasosiasikan karakter yang penurut dan lemah yang harus selalu dilindungi. *Boku* memberikan kesan lemah pada penuturnya (Kinsui, 2003:77). Jika dinilai secara karakter dan kepribadian, tokoh Shinpachi merefleksikan betul deskripsi Kinsui mengenai pronomina *boku* ini. Diantara keempat tokoh, Shinpachi merupakan tokoh yang paling muda. Ia tidak memiliki pengalaman di medan perang, dan kemampuan bertarungnya juga dibawah

lainnya. Ia digambarkan sebagai anak penurut dan selalu menjadi penengah jika Gintoki atau Kagura membuat masalah. Jika dalam situasi berbahaya, Gintoki atau Kagura selalu ada untuk melindunginya.

4.5.2.2 Fungsi dan Penggunaan Pronomina Pertama *Ore*

Contoh tuturan yang menggunakan pronomina pertama *ore* adalah sebagai berikut :

Matsudaira : “おい 待て！オレが いつそんなこと頼んだ！オレはただ
あの男どもを抹殺したいだけ”

“*Oi mate! Ore ga itsu sonna koto tanonda! Ore wa tada an
otokodomo wo massatsu shitai dake”*

“ Oi, tunggu! Kapan aku pernah memintamu melakukan itu!
Yang kuinginkan hanyalah menyalakan para lelaki itu.”

(Episode 114 pada 04:28-04:34)

Tuturan tersebut diucapkan Matsudaira kepada Hijikata. Matsudaira meminta bantuan Hijikata untuk menyalakan pria yang sedang berusaha mendekati putrinya.

Ore digunakan untuk mengasosiasikan tokoh karakter yang liar, memiliki semangat bertarung tinggi dan dikelilingi oleh aura kasar. Penggunaan *ore* memberikan kesan kuat dan agresif pada penuturnya (Kinsui, 2003:77). Secara kepribadian dan karakter, tokoh Gintoki, Hijikata, dan Matsudaira sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Kinsui tersebut. Dengan dilatar belakangi oleh pengalaman di medan perang, Gintoki, Hijikata, dan Matsudaira memiliki kemampuan bertarung tinggi,

agresif dan memiliki aura yang berbeda dari orang biasa.

4.5.2.3 Fungsi dan Penggunaan ~Tamae

Contoh tuturan yang menggunakan ujaran tamae adalah sebagai berikut:

Gintoki : “いやいや 安心したたまえ 新八君。”

“*Iya iya anshin shitamae Shinpachi kun*”

“Tenanglah Shinpachi kun.”

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

Tuturan tersebut diucapkan Gintoki kepada Shinpachi. Shinpachi merasa kesal pada Kagura karena Kagura memberi saran yang konyol untuk mencari pemilik Kanzashi yang diminta oleh klien mereka.

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

Hijikata dan Matsudaira yang bekerja sebagai aparat keamanan yang memiliki status sosial tinggi di atas para bawahannya.

4.5.2.4 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Sa

Contoh tuturan yang menggunakan *shuujoshi sa* adalah sebagai berikut :

Gintoki: “そうすりゃあアツも新たな明日に向かう必要に気づく
さ。”

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

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

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

Tuturan di atas diucapkan Gintoki pada Saigou. Gintoki mengatakan pada Saigou bahwa ia tidak perlu mengkhawatirkan Azumi jika pada akhirnya cinta Azumi tidak berbalas dan menyebabkan ia sakit hati.

Partikel akhir tuturan *sa* menurut Kinsui, masuk dalam ragam bahasa pria (Kinsui, 2003:83). Dalam tuturan di atas, *shuujoshi sa* digunakan untuk menyatakan penegasan namun terkesan lebih halus jika dibandingkan bentuk penegasan lain seperti *da*.

4.5.2.5 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Ze dan Zo

Contoh penggunaan *shuujoshi zo* dalam tuturan adalah sebagai berikut :

Gintoki : “なんだ？ホク。『ギンタマン』のファンか？ダメだよ こんなマンガを読んだら！背が大きくなるぞ”

“*Nanda? Boku. Gintama no fan ka? Dame dayo konna manga yondara! Se ga ookikunaranai zo*”

“Ada apa nak? Kau penggemar Gintaman? Kau seharusnya tidak baca *manga* semacam ini. Ini akan menghambat pertumbuhan tinggi badanmu loh.”

(Episode 100 pada 01:54-01:59)

Tuturan diatas diucapkan Gintoki kepada Konishi, Gintoki mengira Konishi adalah seorang bocah penggemar manga Gintaman. Gintoki menganggap Gintaman adalah *manga* berkualitas buruk sehingga menyarankan Konishi agar tidak membacanya karena dapat mengganggu pertumbuhan Konishi

Selanjutnya contoh penggunaan *shuujioshi ze* adalah sebagai berikut:

Gintoki : “マジかよ!? 普通にらせん階段のあるような家に住んでると思ってたぜ!”

“*Maji kayo!? futsuuni rasen fudan no aruyou na ie ni sunderu to omottetaze!*”

“Benarkah?! kupikir umum bagi mereka tinggal di rumah yang memiliki tangga spiral!”

(Episode 100 pada 08:29-08:33)

Tuturan di atas diucapkan Gintoki kepada Konishi. Gintoki terkejut ketika mengunjungi rumah salah satu *mangaka* Jump. Rumah itu sangat biasa, berantakan dan kotor jauh dari bayangan Gintoki mengenai rumah seorang *mangaka*.

Zo dan *ze* termasuk dalam ungkapan pria dan digunakan untuk menunjukkan maskulinitas pemakainya. *Zo* pada tuturan di atas digunakan untuk menekankan pendapat dari pembicara kepada lawan bicara. Sedangkan *ze* digunakan untuk menegaskan apa yang pembicara yakini kebenarannya.

4.5.2.6 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Dayo*

Tuturan yang menggunakan *shuujoshi dayo* adalah sebagai berikut :

Gintoki : “いやあのあれだよ。『マゾン・ト・ギンギン』のほうは結構好きだったよ。”

“*Iya ano are dayo. Maison de Gin Gin no hou wa ore kekkou suki dattayo*”

“Um.. itu loh. Kalau dibandingkan, aku cukup menyukai *Maison de Gin Gin* aku kok”

(Episode 100 pada 06:28-06:32)

Tuturan tersebut diucapkan Gintoki kepada Konishi. Gintoki mencoba menenangkan Konishi yang marah karena Gintoki menghina *manga* Gintaman yang berada dibawah tanggung jawab Konishi.

Dayo terbentuk dari gabungan *da+yo* dan masuk kedalam ungkapan pria. Pada tuturan di atas, *dayo* digunakan Gintoki untuk mengulur waktu dalam memikirkan sesuatu agar Konishi tidak marah lagi padanya. Gintoki kemudian mengatakan ia menyukai manga *Maison de Gin Gin* dengan harapan pujian tersebut dapat meredam amarah Konishi.

4.5.2.7 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Wa

Contoh penggunaan shuujoshi wa pada tokoh adalah sebagai berikut :

Hijikata : “飽きるわ おらボール出せテエ 持ってるんだろ。”

“Akiru wa. Ora, booru dase temee motterundarou”

“Aku sudah lelah. Hei keluarkan bola itu, kau membawanya bukan?”

(Episode 119 pada 17:41-17:45)

Tuturan tersebut diucapkan Hijikata pada salah satu musuhnya. Hijikata sedang mencari misi sebuah bola agar ia dapat merokok lagi.

Wa yang diucapkan oleh tokoh Hijikata di atas termasuk dalam ungkapan pria karena diucapkan dengan intonasi nada rendah. Hal ini seperti apa yang dikatakan Kinsui bahwa ada dua jenis *wa*, *wa* yang termasuk ungkapan wanita dan *wa* yang masuk dalam ungkapan pria. *Wa* dengan pengucapan intonasi nada rendahlah yang merupakan ungkapan pria. (Kinsui, 2003:83).

Shuujoshi wa dalam tuturan di atas berfungsi untuk menegaskan perasaan yang dialami Hijikata. Hijikata merasa lelah karena harus terus menghadapi musuh karena mencari sebuah bola hanya agar dapat bisa merokok.

4.5.2.8 Fungsi dan Penggunaan Shuuji Kai

Contoh penggunaan shuuji kai dalam tuturan adalah sebagai berikut:

Gintoki : “例えば これ誰だか わかるかい?”

“*Tatoeba kore dare da ga wakarukai?*”

“Contohnya ini, kau tahu siapa dia?”

(Episode 100 pada 10:36-10:39)

Tuturan ini diucapkan Gintoki kepada Konishi dan Amachi, *manga* *Gintama*. Gintoki sedang memberikan contoh siluet tokoh-tokoh *manga* yang terbit di *Jump*.

Akhiran *kai* dalam tuturan berfungsi sebagai penanda bentuk tanya seperti *desuka* dan *ka*. Bedanya, akhiran *kai* merupakan penanda bentuk tanya yang masuk dalam ungkapan pria.

4.6 Chara Gobi

Chara gobi mengacu pada akhiran kata atau tuturan yang digunakan oleh karakter tokoh dalam dunia virtual. Dalam *anime* *Gintama*, *chara gobi* ditemukan pada tokoh bernama Matsudaira Kuriko. Ia merupakan Putri dari Matsudaira Katakuriko. Kuriko memiliki cara bicara khas yang berbeda dari tokoh lainnya. Ketika ia berbicara, ia menambahkan akhiran *ru* pada tuturan yang ia ujkarkan.

4.6.1 Karakteristik Yakuwarigo Chara Gobi

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

Tabel 4.7. Karakteristik *yakuwarigo chara gobi*

Yakuwarigo
Shuujoshi
る <i>ru</i>

4.6.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Chara Gobi

4.6.2.1 Fungsi dan Penggunaan Akhiran Ru

Chara gobi berupa *shuujoshi ru* pada tokoh Kuriko penulis temukan pada contoh tuturan berikut :

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

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

“Apa yang kau suka, aku juga menyukainya”

(Episode 114 pada 14:55-15:00)

Tuturan di atas diucapkan Kuriko pada Hijikata. Hijikata mengatakan pada Kuriko ia ingin menonton film *anime* di bioskop. Hijikata menanyakan apakah Kuriko tidak keberatan menonton genre film yang ingin Hijikata tonton.

Pada dasarnya, *chara gobi* tidak memiliki fungsi gramatikal dan hanya berfungsi sebagai ciri khas karakter dalam berbicara. *Chara gobi ru* tokoh Kuriko hanya berfungsi sebagai *shuujoshi*. *Ru* dalam tuturan di atas,

ditambahkan setelah kata *gozaimasu* yang kemudian menjadi *gozaimasuru*. Penulis menemukan bahwa akhiran *ru* hanya ditambahkan pada akhir tuturan dalam bentuk *masu*. Jika tuturan tersebut dalam bentuk lampau, maka tidak ditambahkan akhiran *ru*, seperti tuturan dibawah ini :

Kuriko : “もう一度 お会いしたいと願っておりました！”

“ *Mou ichido o ai shitai to negatte orimashita!*”

“ Aku berharap agar kita dapat dipertemukan lagi”

(Episode 114 pada 10:58-11:01)

4.7 Dialek Osaka

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

4.7.1 Karakteristik *Yakuwarigo* Dialek Osaka

Penulis menemukan ada 10 karakteristik khas *yakuwarigo* dialek Osaka pada tokoh Hanako. Kesepuluh karakteristik tersebut terdiri dari 3 *shuuji*, 2 kalimat berpredikat verba, 1 kopula, dan 4 tuturan. Penulis sajikan rincian kesepuluh karakteristik *kyakuwarigo* dialek Osaka dalam tabel di bawah ini :

Tabel 4.8. Karakteristik *yakuwarigo* dialek Osaka

Yakuwarigo			
Partikel akhir tuturan (shuujoshi)	Kalimat berpredikat verba	Kopula	Tuturan (hyougen)
ねん <i>Nen</i>	V てん <i>Ten</i>	や <i>Ya</i>	あかん <i>akan</i>
で <i>de</i>	V へん <i>Hen</i>		ほんま <i>honma</i>
わ <i>wa</i>			やのに <i>yanoni</i>
			しゃない <i>shanai</i>

4.7.2 Fungsi dan Penggunaan Ungkapan dalam Dialek Osaka

Fungsi dan penggunaan dari kesepuluh karakteristik khas *yakuwarigo* dialek Osaka yang penulis temukan pada tokoh Hanako adalah sebagai berikut:

4.7.2.1 Fungsi dan Penggunaan Shuujoshi Nen

Tuturan tokoh Hanako yang menggunakan *shuujoshi nen* adalah sebagai berikut :

Hanako : “ けど... 江戸はみんな冷たい ねん。 ”

“ *Kedo.. Edo wa minna tsumetai nen*”

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

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

Tuturan ini diucapkan Hanako kepada Otae. Setelah Hanako mengalami musibah penipuan, ia berpikir bahwa semua orang Edo itu kejam tidak memikirkan perasaan orang lain.

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

4.7.2.2 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi De*

Tuturan tokoh Hanako yang menggunakan *de* sebagai *shuujoshi* adalah sebagai berikut :

Hanako : “アツら 人の弱みにつけこんで... !”

“*Aitsura hito no yowami ni tsukekonde!*”

“Mereka mengambil keuntungan dari kebodohanku”

(Episode 36 pada 06:39-06:42)

Tuturan ini diucapkan Hanako kepada Otae. Hanako menceritakan alasan mengapa ia ingin bunuh diri.

Shuujoshi de pada dialek Osaka dalam tuturan berfungsi sebagai penanda seruan. Dalam tuturan di atas, *de* berfungsi sebagai penanda seruan untuk lebih menunjukkan perasaan betapa sedih Hanako karena telah ditipu.

4.7.2.3 Fungsi dan Penggunaan *Shuujoshi Wa*

Tuturan tokoh Hanako yang menggunakan *wa* sebagai *shuujoshi* adalah sebagai berikut :

Hanako : “ウチ... もう ここでやっつく自信ないわ!”

“ *Uchi.. mou koko de yatteku jishin nai wa!*”

“ Aku tidak sanggup lagi berada disini!”

(Episode 36 pada 09:03-09:06)

Tuturan di atas diucapkan Hanako pada Otae. Hanako merasa tidak sanggup lagi tinggal di Edo setelah uangnya hilang dibawa penipu.

Shuujoshi wa pada tuturan di atas digunakan untuk menegaskan atau menekankan pernyataan Hanako bahwa tidak sanggup lagi untuk tinggal di Edo. Untuk menambahkan penekanan dalam tuturan, *shuujoshi wa* tersebut diucapkan Hanako dengan intonasi naik.

4.7.2.4 Fungsi dan Penggunaan Verba+ Ten

Tuturan berpredikat *ten* ditemukan pada tuturan tokoh Hanako sebagai berikut:

Hanako : “騙されてん!”

“*Damasareten!*”

“ Aku ditipu!”

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

Tuturan tersebut diucapkan Hanako pada Otae. Hanako bercerita pada Otae bahwa ia telah ditipu.

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

4.7.2.5 Fungsi dan Penggunaan Verba+ Hen

Penggunaan dialek Osaka berupa verba+*hen* ditemukan dalam tuturan berikut :

Hanako : “アツもウチらと同じや。夢に溺れて何も見えへんようになつてしもうた。”

“*Aitsu mo uchira to onaji ja. Yume ni oborete nanimo miehen you ni natte shlimouta*”

“ Mereka sama seperti kita. Tidak bisa melihat apa-apa karena terbuai mimpi.”

(Episode 36 pada 22:06-22:11)

Tuturan ini diucapkan Hanako pada Otae. Hanako berkomentar bahwa para pengikut Tomu adalah orang-orang yang dibutakan oleh mimpi sama seperti dirinya.

Dalam dialek Osaka, bentuk verba+*hen* berfungsi sebagai bentuk negasi *~nai/~masen*. Jika dilihat dari situasi ketika tuturan tersebut diujarkan, kata *miehen* jika diubah kedalam bentuk bahasa Jepang standar akan menjadi *mienai*.

4.7.2.6 Fungsi dan Penggunaan Kopula Ya

Kopula ya ditemukan dalam contoh tuturan berikut :

Hanako : “大阪は 人情の街や”

“*Osaka wa ninjou no machi ya*”

“ Osaka adalah kota yang ramah”

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

Tuturan di atas diucapkan oleh Hanako kepada Otae. Hanako membandingkan penduduk Osaka dengan penduduk kota Edo.

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

4.7.2.7 Tuturan Dialek Osaka Akan

Contoh penggunaan tuturan *akan* pada tuturan tokoh Hanako adalah sebagai berikut :

Hanako : “ あかん ,ごめん...”

“ Akan , gomen”

“ Oh tidak, maaf”

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

Tuturan di atas diucapkan Hanako pada Otae. Hanako merasa terharu hingga meneteskan air mata atas kebaikan Otae.

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

4.7.2.8 Tuturan Dialek Osaka Honma

Tuturan yang menggunakan tuturan dialek Osaka *honma* adalah sebagai berikut:

Hanako : “ホンマに? お妙ちゃんホンマに力になってくれるん?”

“ Honma ni? Otae chan honma ni chikara ni natte kurerun?”

“ Benarkah? Benarkah Otae akan membantu?”

(Episode 36 pada 06:03-06:06)

Tuturan di atas diucapkan Hanako pada Otae. Otae berkata bahwa ia akan membantu Hanako menyelesaikan permasalahannya.

Tuturan *honma* pada dialek Osaka maknanya sama dengan kata *hontou* dalam bahasa Jepang standar. *Honma* dalam tuturan di atas bermakna keterkejutan.

4.7.2.9 Tuturan Dialek Osaka Yanoni

Contoh tuturan yang menggunakan tuturan dialek Osaka *yanoni* adalah sebagai berikut :

Hanako : “やのに な～んも起こらへん。ホマ騙されたわ！”

“*Yanoni* nanmo okorahen. Honma damasaretawa!”

“Tetapi tidak terjadi apapun. Aku benar-benar tertipu!”

(Episode 36 pada 08:06-08:09)

Tuturan di atas diucapkan Hanako pada Otae. Hanako menceritakan kronologi terjadinya penipuan yang menimpanya.

Kata *yanoni* pada dialek Osaka merupakan *nanoni* dalam bahasa Jepang standar. *Yanoni* dalam tuturan di atas memiliki digunakan untuk menunjukkan rasa penyesalan/kecewa.

4.7.2.10 Tuturan Dialek Osaka Shaanai

Tuturan dialek Osaka *shaanai* ditemukan pada tuturan berikut ini:

Hanako: “でも しゃあない。夢のためなら 叶はやるで～！”

“Demo *shaanai*. Yume no tame nara uchi wa yarude~!”

“Mau gimana lagi. Aku akan melakukannya demi mimpiku!”

(Episode 36 pada 16:06-16:09)

Tuturan tersebut diucapkan Hanako kepada Otae dan Shinpachi. Otae menyuruh Hanako untuk menyusup kamar ketua kelompok penipu yang bernama Tomu.

Shaanai dalam dialek Osaka memiliki makna yang sama dengan kata *shiyoganai* atau *shikatanai* dalam bahasa Jepang standar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan, penulis memperoleh kesimpulan bahwa :

Dari 10 tokoh karakter *anime* Gintama yang penulis teliti, penulis menemukan ,ada 7 jenis *yakuwarigo* yaitu. 6 ungkapan pada *aruyo kotoba* , 10 ungkapan pada *hakase go*, 9 ungkapan pada *onee kotoba* , 8 ungkapan pada *joseigo*, 9 ungkapan pada *danseigo*, 1 ungkapan pada *chara gobi*, dan 10 ungkapan pada dialek *Osaka*.

Dari ketujuh jenis *yakuwarigo* tersebut, penulis mengetahui bahwa *yakuwarigo* yang ditemukan 32 data diantaranya berfungsi sebagai *shuujoshi*, 12 data sebagai tuturan dan 6 data sebagai pronomina.

5.2 Saran

1. Bagi Pembaca atau Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian mengenai *yakuwarigo* di Indonesia masihlah terbatas, karenanya penulis mengharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun pembelajar bahasa Jepang sebagai media untuk membuka wawasan pembaca atau pembelajar bahasa Jepang mengenai ragam bahasa Jepang yang digunakan dalam duni virtual.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema serupa, penulis menyarankan hal-hal berikut ini :

- a. Peneliti selanjutnya dapat meneliti *yakuwarigo* melalui pendekatan historis untuk mengetahui latar belakang munculnya suatu *yakuwarigo* yang digunakan untuk mendeskripsikan karakter tertentu.
- b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan sumber data yang berbeda dari penulis, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya jenis *yakuwarigo* yang belum penulis temukan dalam *anime* Gintama.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Muthi. 2019. *Yakuwarigo dalam Website Pembelajaran Online "Anime/Manga no Nihongo"*. Chi'e, Vol 7 No (1), 22-29.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie/issue/view/1487>
- Akizuki, Kotaro. 2012. *Doubutsu Kyara no Gengogaku*. Universitas Shokei Gakuen. <https://ci.nii.ac.jp/naid/110009551801>
- Andrassy, Hunor. 2014. *Vagabond. An Analysis of the Role Language in a Historical Japanese Comic*. Thesis. Department of Languages and Literatures, University of Gothenburg
- Chaer, Abdul dan Leonie Agustina. 2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Kawano, Ayami. 2016. *Onee Kyarakuta no Ninshou : Variety Bangumi to Fiction Sakuhin no Zairyoku ni*. Tokyo : Ochanomizu University
https://teapot.lib.ocha.ac.jp/?action=repository_action_common_download&item_id=40786&item_no=1&attribute_id=21&file_no=1
- Kim, Tae. 2012. *Japanese Grammar Guide*.
http://www.guidetojapanese.org/grammar_guide.pdf
- Kinsui, Satoshi. 2003. *Virtual Japanese : Enigmas of Role Language*. Terjemahan: Osaka University Press
https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/67215/OUHSS_SK.pdf
- Kinsui, Satoshi. 2011. *Yakuwarigo to Nihongo Kyouiku*.
<https://ci.nii.ac.jp/naid/130005394722>
- Kesuma, Tri Mastoyo J. 2007. *Pengantar Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvati books
- Okamoto, Shigeko dan Janet S. Shibamoto Smith. 2004. *Japanese Language, Gender and Ideology : Centural Models and Real People*. Newyork : Oxford University Press.
- Rahardjo, Hardianto. 2016. *Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga*. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar, Vol.10 No.2, 100-108.
<https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8811/Full%20Paper%20Hardianto%20Rahardjo.pdf?sequence=1>

- Rahmawati, Hanum dan Bayu Aryanto. Tanpa tahun. *Analisis Padanan Dialek Osaka ke Bahasa Jepang Standar dalam Buku Cerita Anak Toire no Kamisama*. Universitas Dian Nuswantoro
http://eprints.dinus.ac.id/17724/1/jurnal_15271.pdf
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press dengan Humaniora

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Tuturan tokoh Kagura

No	Tuturan	Episode	Menit
1	はい もしもし万事屋アル。	40	03:45-03:47
2	誰アルか？		03:50-03:53
3	とどめさして逃げてこいよ。		04:03-04:05
4	とにかく振り米ないといけないね！		06:59-07:01
5	ちょっ… 離してよ！離れて歩いてよ！		12:59-13:03
6	もう取り返しのつかないところだよ。		13:09-13:11
7	りだよ。一度 死んだ毛根はかえってこないよ。		13:17-13:20
8	ウサー 紹介するね。こっちの ダメなカネが 新八アル。		14:15-14:19
9	こっちのダメなモジヤモジヤが 銀ちゃんアル。		14:21-14:24
10	挨拶するよろし。		14:28-14:30
1	おかわり よろし？	12	05:23-05:26
2	炭を入れて炊くと炊き臭さが とれるね。		05:34-05:37
3	おばあちゃんの知恵袋アル。		05:37-05:39
4	乾き物は のど渴くアルね。ウーロン茶。		06:21-06:25
5	うるさいアル。		07:21-07:23
6	冗談が つまらない人は		14:02-14:04
7	指を折られるアル。		14:04-14:06
8	まったくアル。そんな 不名誉な帰国ごめんこうむるアル。		14:14-14:18
9	いざとなれば船にしがみついて 帰るアル。		14:20-14:23
10	こっち来たときも成功したアル。		14:34-14:36
11	なんとかなるね。		14:36-14:38
12	そういえば 後ろに積んである傘私のに そっくりアルな。		16:22-16:27
13	死ねえアル～！		18:01-18:03
1	神楽)宇宙は 私の一部!?すごいアル！	73	02:47-02:50
2	小さな悩みなんて吹っ飛ばんじやうアルね！		02:50-02:53
3	そうでないと帰ってこられないアル。		04:03-04:05

4	これ 松茸アルか？		06:25-06:27
5	これも食べられるアルか？		08:41-08:43
6	なんか 向こうに落ちてたアル。		09:07-09:09
7	マジあるか？ 気をつけよ！		09:22-09:24
8	あれ〜っ!?フッフ！ 頭 ちゃんと使って		13:04-13:07
9	生活してないからアルよ。		13:07-13:09
10	失礼アル！私の鍋に 舐つけるアルか!?		13:23-13:26
11	クマの頭に生えたキノコなんてそうそう 食べないアル！		13:26-13:30
1	やっぱ 叶わぬ恋だったアルか。	111	11:19-11:21
2	ジマジマジマ… 頭の中にまでカビ 生えそうアル。		12:04-12:10
3	言いづらいアル。女の子の日がいいアル。		13:06-13:09
4	もう何もする気がしないアル。		13:36-13:38
5	つうか お前ら うるさいアル。イライラするから黙っとけや！		13:58-14:02
6	ぶっ壊れたアル。		15:38-15:42
7	傘 ぶっ壊れたアル。		15:42-15:45
8	銀ちゃん 酢昆布買ってきてくれたアルか？		16:24-16:28
9	オイ 待てよ〜！変アルよ なんか それ		16:55-16:58
10	男が持ってたなら 変ね！私もらってあげてもいいアルよ！		16:58-17:02
1	世の中には 新聞紙をトレットペーパーと呼んで暮らす	10	04:39-04:42
2	貧しい侍だっているアル。		04:42-04:44
3	表に落ちてたアル。かわいいでしょ？		05:21-05:24
4	これ 首輪に挟まってたよ。		05:33-05:36
5	こんなに 定春 かわいいのに銀ちゃんは なんで 嫌アルか？		08:53-08:57
6	女が言う かわいってのは男は 信用できねえんだよ。		08:57-09:01
7	新八も そうアルか？		09:01-09:03
8	いいから なでてみるアル。ちょっとかわいく思えるアル！		09:12-09:17
9	私の思いが わかったアルね？		09:25-09:27

10	愛されるのは確かに 重いかもしれない。		09:30-09:33
11	でも 私と定春は 大丈夫ね！		09:33-09:37
1	なんか 変な夢みてあんま眠れなかったよ。	121	09:06-09:10
2	なにアルか モンソって。モンゴリアンハムスター アルか？		10:05-10:09
3	銀河じゅうのゲーマーが集まってるゲーム内で		10:44-10:46
4	ヤツらを探すアルか。面倒アルな。		10:46-10:50

Lampiran 2: Tuturan tokoh Okuni

No	Tuturan	Episode	Menit
1	ばあやたちに バレる。静かにせい。	63	03:36-03:39
2	それ…「ジャンプ」じゃぞ。		03:45-03:49
3	構わん。ちょうど 今週号が読みたかったところじゃ。		03:55-03:58
4	ご苦労じゃった。		03:58-04:00
5	それから むし…		04:00-04:07
6	尻に災厄の相が出ておる。		04:07-04:09
7	気をつけい…。		04:09-04:11
8	そろそろ来る頃と思っておったぞ。		07:14-07:17
9	何が おもしろいものか。		07:21-07:24
10	先に見える人生に楽しみなどあるまい。		07:24-07:27
11	不思議なもんじゃのう。		07:47-07:50
12	何ごとをも見通せる天眼通を持つツガ		07:50-07:53
13	「ジャンプ」の先の展開だけはまったく読めんのじゃ。		07:53-07:56
14	読めんのう。		07:56-07:59
15	『ムソント・ペンギン』が まさか打ち切りになるとは読めんかった。		07:59-08:03
16	おもしろいのう。		08:03-08:06
17	のう また持ってきてくれるかい？		08:06-08:09
18	ツガは なかなか外に出してもらえんから		08:09-08:11
19	買いに行けんのじゃ。		08:11-08:14
20	そうじゃのう。次は 少女漫画がいいぞ。		08:20-08:24
21	最近の少女漫画は 過激だとかで		08:24-08:27
22	ばあやたちが「ジャンプ」しか見せてくれんのじゃ。		08:27-08:30
23	逃げても しかたあるまい。		08:30-08:34
24	天眼通など使わなくてもツガには見える。		08:34-08:38
25	ツガの この先の未来が…。		08:38-08:41
26	どこへ行こうと逃れられはせぬ。		08:41-08:43
27	利用されるのもそれを予見するのも もう慣れた。		08:43-08:48

28	どこへ行こうともワシには 同じ未来しか	08:48-08:51
29	待ってはおらんのじゃ…。	08:51-08:53
30	こんな眼 持たなければよかったのこのう…。	08:53-08:57
31	あっ… ばあやの声じゃ。お前も戻ったほうがよい。	09:02-09:05
32	見つかると面倒じゃ。	09:05-09:10
33	約束じゃぞ。	09:12-09:14
34	次は 少女漫画じゃ。	09:14-09:16
35	ワシに警護など いらん。	10:02-10:04
36	ワシに かかわればその者たちにも	10:20-10:22
37	また災いが訪れようぞ。	10:22-10:24
38	そうじゃな。そこのガネ 頭に気をつけい。	10:34-10:39
39	案ぜずとも すぐ手に入る…。	10:53-10:55
40	言ったじゃろ？面倒に巻き込まれるぞ。	11:09-11:12
41	ワシに近づいて よいことはない。	11:12-11:14
42	というか…。	11:14-11:16
43	近づきすぎじゃ！	11:16-11:19
44	トレじゃ。トレくらい普通に行かせい！	11:24-11:27
45	まったく…つきあっておれぬわ。	11:46-11:49
46	トレに危険物って どんな刺客じゃ。	11:54-11:57
47	わかるぞ。	14:44-14:47
48	結末がわかっていようが	14:49-14:51
49	そこに辿り着くまでの展開が楽しめるのならば	14:51-14:55
50	ワシは満足じゃ！	14:55-14:57
51	しょせん 漫画の結末なぞ決まっておろう。	14:57-15:01
52	「私たちの戦いは これからだ」みたいな感じじゃ。	15:01-15:04
53	ワシの希望通りになるものでもない。	15:04-15:07
54	しかしそれが悲しいわけでもない。	15:07-15:11
55	生きることと同じじゃ。	15:11-15:17
56	そうじゃろ。	15:23-15:28
57	わかっておる。	16:53-16:56
58	どこへでも 連れていくがよい。覚悟は できておる。	18:07-18:11
59	やめろ。…お前 死ぬぞ！	18:38-18:41

60	ワシのことはよい！逃げろ！	18:53-18:56
61	だから 言ったのに…。	21:13-21:16
62	変えられるわけないのじゃ。	21:16-21:19
63	変えられる結末など ないのじゃ！	21:19-21:22

Lampiran 3 :Tuturan tokoh Saigou Takumori

No	Tuturan	Episode	Menit
1	やかましいわ ｸﾞばばあ！回覧板まわすの遅れたくらいで	24	01:45-01:49
2	なんで そこまで言われなきゃなんねえんだ！		01:49-01:51
3	んなこと言って ばばあお前 こないだ		01:59-02:01
4	かぶき町の女帝とか言われて調子のってんじゃねえの？		02:09-02:11
5	まっとうな人間はとっくに 活動 始めてんだよ！		02:21-02:24.
6	アタに たてついたからには落とし前つけてもらうよ。		02:34-02:37
7	コイツは預かるからね。		02:37-02:40
8	みんな～ 今日から入ってもらうことになった		03:01-03:03
9	パー子ちゃんよ。		03:03-03:05
10	天然パーマのパー子よ。		03:08-03:11
11	逃げられないわよ。		03:18-03:20
12	かぶき町で生きていくってことがどういうことか		03:20-03:23
13	アタに 教えてやるよ。		03:23-03:25
14	アタが 化け物呼ばわりしたアタたちが		03:28-03:31
15	どれほど気高く生きてるか教えてやるよ。		03:31-03:33
16	新入りに この道の厳しさをたたきこんでやんな。		03:41-03:44
17	やね お客さん		04:32-04:34
18	こんなことで 峠にならないでよ。ほら アタのあげるから。		04:34-04:38
19	おい 誰が化け物だって？		04:44-04:47
20	お客様… ホステスに触れたり侮辱したりするのは		06:08-06:12
21	禁止と言いましたよね。		06:12-06:14
22	この商売 かんじゃねえ!!		06:14-06:17
23	何があったの？こんな大ｶｶﾞして！		07:40-07:42

24	病院よ 早く 病院に行かなきゃ！赤ひげよ 赤ひげ 呼んで～!!	07:42-07:47
25	テヘらなんぞお呼びじゃねえんだよ！ 消え ろ!!	07:49-07:52
26	父ちゃんじゃねえ母ちゃんと呼べ…！	07:55-07:58
27	てる彦… アンタ 最近	07:58-08:01
28	いつも かがして帰ってくるじゃない。	08:01-08:03
29	いったい 塾で 何やってるの？何か隠して んだろ？	08:03-08:07
30	あの子にはホトに 申し訳ないと思ってる。	09:49-09:52
31	親父がこんな感じだものね	09:54-09:57
32	バカにされないほうがおかしいものね。	09:57-09:59
33	なにやってんだ テヘ。	10:15-10:18
34	てる彦が物心つく前に母親が死んで それ からは	10:18-10:23
35	私が 母親代わりもしなきゃいけない って …。	10:23-10:26
36	それが いきすぎてこうなっちゃったけど …。	10:26- 10:29.
37	私は あの子のために信念 貫いて やって んだ。	10:29-10:33
38	今まで一度だってそれを後悔したことはな いし	10:33-10:36
39	これからも するつもりはない。	10:36-10:39
40	まあ たしかに この醜い姿を見て笑うヤも いるけどね。	10:39-10:43
41	この魂だけは…	10:43-10:45
42	男よりも女よりも強く美しいつもりだから さ。	10:45-10:49
43	,バカ野郎… 今は 父ちゃんと呼べ。	21:39-21:42
44	おい… テヘらは くだ。	21:44-21:47
45	いつまでたっても踊りは覚えねえし	21:47-21:49
46	叩に 役にたたねえ。	21:49-21:51
47	今度 私らを化け物なんて言ったら	21:51-21:53
48	承知しねえからな。	21:53-21:55
49	それから…。	21:55-21:57
50	なんかあったらいつでも 店に遊びにきな。	21:57-22:00

51	たっぷり サービスするわよ。		22:00-22:03
1	おい！ 2人とも笑顔が足りないわよ。	111	01:51-01:55
2	はい 今回のお給料。パー子とパチ恵 2人分よ。		02:18-02:22
3	メチャクチャだったけど		02:22-02:25
4	人が足りないときに来てもらって助かったわ。		02:25-02:28
5	待ちな。		08:59-09:02
6	アンタら あの子をどうしようってんだい？		09:14-09:18
7	アンタ わかってんだろ？		09:26-09:28
8	カマの恋はしょせん 報われぬ恋。		09:28-09:31
9	相手が普通のホトならなおさら…。余計なことして		09:31-09:35
10	あの子を傷つけたりしたらどうするんだい？		09:35-09:38
11	まさか 2人がうまくいくなんて		09:38-09:41
12	甘いこと 考えてんじゃないだろうね？		09:41-09:44

Lampiran 4 : Tutaran tokoh Shimura Otae

No	Tutaran	Episode	Menit
1	あら やだ… 動物園からゴリラが逃げ出しているわ。	28	16:29-16:33
2	早く獵友会に言って射殺してもらわないと。		16:33-16:36
3	ええっと 獵友会は…ドゥワツニコミナゴロツ… っと。		16:36-16:47
4	やだわ このゴリラ！ 威嚇するわ!!		16:47-16:50
5	人間様に 生意気な！ 思い知らせてやるわ~!!		16:50-16:53
6	あら…近藤さんじゃありませんか。		17:14-17:17
7	あら ホト 奇遇ですこと。		22:30-22:34
1	そう？ なかなか 杓なものじゃない。	36	00:09-00:13
2	太陽が沈んでいる間は私たちが 夜を照らす太陽なのよ。		00:13-00:17
3	それにね 仕事終わりに食べるバーゲンダッシュは 格別だわ。		00:17-00:21
4	もう 慣れなさいよおりょうちゃん。 そんなときは		00:29-00:32
5	指を こう 逆にボキッてしなさい って言ったでしょ。		00:32-00:35
6	今日も お休みしてたわね。 どうしたのかしら？		00:43-00:46
7	冷蔵庫に入れてたバーゲンダッシュ 知らない？		04:31-04:34
8	花子ちゃんも 食べてくださいな。		05:14-05:16
9	あら お鍋は嫌い？		05:18-05:20
10	花子ちゃんはたしか 大阪出身よね？		05:20-05:23
11	お好み焼きとかのほうがよくあったかしら？		05:23-05:25
12	花子ちゃん よかったら話を聞かせてくれない？		05:50-05:54
13	私にも できることがあれば力になるし…。		05:54-05:57
14	私たち同じ店で働く 仲間じゃないの。		05:57-06:01
15	ええ 私でよければ。		06:06-06:09
16	金は 貸さねえぞ。		06:12-06:15
17	そんな ちっさい黒豆で人生 左右されてたまるか！		08:12-08:15
18	そんな汚らしい杓か携えてダンス踊るつもりだったんか!?		08:15-08:18

19	それで？他には どんな被害に遭ったの？	08:24-08:27
20	バカは ナメモノしかいないジャングルでも 生きてけねえよ。	08:47-08:51
21	死ぬほど苦しいなら	09:06-09:08
22	地元に戻ったほうがいいんじゃない？	09:08-09:10
23	踊りなんて どこでだって踊れるんだから…。	09:10-09:12
24	バカから 人に頼り切って生きている人は	09:12-09:14
25	どこいったってうまくやっていると	09:14-09:16
26	思えないけど… でも	09:16-09:18
27	まだ江戸に残って夢を追うっていうなら	09:18-09:21
28	私は いつでも力を貸すわよ。	09:21-09:23
29	江戸には 江戸の人情ってものがあるんだから。	09:23-09:26
30	バカは 放っておきましょう。	14:33-14:35
31	新ちゃん… 私たちは	14:43-14:45
32	別に イキを暴きにきたわけじゃないでしょ？	14:45-14:47
33	目的を忘れて余計なことに気をとられると	14:47-14:50
34	あのバカたちのようになるわよ。	14:50-14:52
35	違うわよ…イキ教祖から 金を巻き上げて	14:58-15:01
36	父上の道場を復興させるのが私たちの目的でしょ？	15:01-15:04
37	礼金として少々いただいても	15:12-15:14
38	バカは 当たらないでしょ…。残ったお金は	15:14-15:16
39	ちゃんと貯金するわ。	15:16-15:19
40	見損なわないでちょうだい。	15:22-15:24
41	あら… そういえば花子ちゃんはどこに…。	15:26-15:29
42	あなたは何度 だまされたら 学習するの！	15:37-15:39
43	さあ ジャムの部屋まで案内してちょうだい！	15:39-15:42
44	ここは長居する場所じゃないわ。	15:50-15:52
45	直接 ティム・ズの部屋の金庫を狙いましょ。	15:52-15:55
46	花子ちゃん どこから持ってきたの？ その衣装。	16:02-16:06
47	花子ちゃんあなた もう 大阪 帰りなさい。	16:14-16:18
48	やれるものならやってみなさい 詐欺師が…。	19:35-19:39
49	夢だ 願いだと吠えるだけ吠えて 何もしない	19:39-19:42
50	まったく めでたい人たちだわ。	19:42-19:44
51	私たちは もっと確かなものを信じているからよ。	19:55-19:59
52	それは… 仲間よ！	20:02-20:06

53	そうね。ただ 違うのは		22:13-22:15
54	溺れたときに助けてくれる誰かが		22:15-22:18
55	いるかどうかってことじゃない？		22:18-22:20
56	だから 私が溺れたときはお願いね 花子ちゃん。		22:20-22:25
1	じゃあ 新ちゃん みんな！何をしてるのか知らないけど	115	08:13-08:16
2	危ないからそろそろ 陸に戻るのよ。		08:16-08:18
3	みんな 無事なだけでもよかったじゃないの。		18:30-18:33
4	は～い！ 私 食事班が いいです！腕に よりをかけるわ！		19:47-19:50
5	あら！ すごいわ 長谷川さん！		19:59-20:01
6	すごいわ～。神様って どんな虫けらにも		20:08-20:10
7	取り柄を 与えてくれるんですね。		20:11-20:13
8	火が おこせないんです。いろいろ やって見たんですけど。		20:19-20:22
9	お父上が 健在の頃は		20:25-20:28
10	よく 柵や碁盤を囲み火花を散らせたものだわ。		20:28-20:32
11	そうだわ！ 長谷川さんってガコ 吸われてましたよね？		20:34-20:37
12	そうですか… 困ったわね…。		20:44-20:47
13	そうだわ！		20:49-20:53
14	長谷川さん！ ちょっと そのグラス貸していただけます？		20:53-20:56

Lampiran 5 : Tuturan tokoh Gintoki, Shinpachi, Hijikata dan Matsudaira

Katakuriko

1. Tuturan tokoh Sakata Gintoki

No	Tuturan	Episode	Menit
1	いやいや 安心したまえ 新八君。	11	02:36-02:38
2	わたちの 崇高な人助けの前に小さな犠牲はつきものさ！		02:48-02:51
1	しゃべるだけならしゃべってやらあ。たかが…	12	04:29-04:32
2	いちご牛乳と チョコレートパフェのためにあるんだよ！		04:47-04:50
3	あ〜っ アホっていうのは言ったヤツのほうがあほなんだぜ！		05:10-05:14
4	お前のは…。		05:49-05:51
5	わたちは同じ ゴミどうしってことだ。		12:43-12:46
6	人間なんて みんな 醜い生き物さ。		21:32-21:35
1	なんだよ このマンガ よお…読みづらくてしゃ〜ねえ。	100	01:16-01:19
2	なにが「天地先生のマンガが読めるのは『少年ジャンプ』だけ」だよ。		01:22-01:26
3	次 また いつ休むかわかんねえんだからよお。		01:38-01:40
4	なんだ？ ホク。『ギンタマン』のファンか？ダメだよ こんなマンガ 読んだら！		01:54-01:59
5	背が大きくなるぞ		01:59-02:02
6	いい加減にしてくれよ。不快なんだよ！		05:34-05:37
7	ああ そっか… アンタがやってたんだ 『ギンタマン』の担当。		06:23-06:28
7	いや あの あれだよ。		06:28-06:30
8	『マゾンド・ギンギン』のほうはね 結構 好きだったよ。	06:30-06:32	

9	友情 努力 勝利の何たるかを教えてやらあ！		07:46-07:49
10	マジかよ!? 普通にらせん階段のあるような		08:29-08:31
11	家に住んでると思ってたぜ!		08:31-08:33
12	まずね 根本的なところ主人公が かなり ヤバイよね!		09:58-10:02
13	例えば これ誰だか わかるかい?		10:36-10:39
1	銀さんじゃねえ。パー子だ。	111	01:46-01:48
2	今日は 股にぶら下ってる男のプライトは忘れてきた。		01:48-01:51
3	誰が好んで お前ら GAMAGAELE のメンバーに入るとかってんだ。		02:33-02:37
4	おい お前ら! ポジティブシンキングは鏡 見てからでも遅くねえぞ。		02:44-02:48
5	アゴに生气 全部 持っていかれちゃったんじゃないか。		03:06-03:10
6	わ… 寝不足みたいだわ。なんか頭 クラクラしてきたわ 新八君。		04:22-04:26
7	大丈夫だ。わも 今にも吐きそうだ 神楽。		04:35-04:38
8	おい いいか。わたしが仲~な客になって		06:54-06:57
9	十郎太の野郎に絡む。		06:57-07:00
10	わはは わたちから野郎を守ってやるんだよ。		07:00-07:03
11	心配ねえよ。		09:44-09:46
12	アゴ美は 今本物の少女以上に恋する乙女だ。		09:46-09:50
13	現実の男ってのはいつでも汚ねえもんだ。		09:54-09:57
14	そうすりゃあ アツも		10:09-10:11
15	新たな明日に向かう必要に気づくさ。		10:11-10:14
16	こうも ジグジグした日が続くと		11:58-12:01
17	気持まで陰気くさくなっていけねえや。		12:01-12:04
18	股に キロ生えそうだけ		12:15-12:19
19	もっと こう 別の名前と呼ばね? スカッとすつやつ。		12:56-13:01
20	じゃあ 真ん中にとってイデパンスゲイにしよう。		13:14-13:17
21	いやあ ホト梅雨は 仲だわ。		13:34-13:36

22	ん…？ 今 新八君 インデパン…なんとかって 言わなかった？		13:42-13:47
23	別に あたってなんかいねえよ。全然 ワイラし てねえし。		14:07-14:11
24	お前が しゃべんな！お前 それ 何それ!?		14:14-14:16
25	頭のそれ！ 変なのついてるよ！		14:16-14:18

2. Tutaran tokoh Hijikata Touseiro

No	Tutaran	Episode	Menit
1	おい…！ 全域は やりすぎだろう。	119	02:17-02:20
2	まるで 喫煙者を		02:20-02:22
3	締め出さんばかりの勢いじゃねえか。		02:22-02:24
4	だから なんだっつんだ？		02:42-02:44
5	だけど… しかし…。		02:54-02:57
6	お前も たまには吸うよな？いいのか？ 禁煙 で…。		03:15-03:18
7	あの野郎…ふざけやがって！		04:03-04:07
8	れを 本気で真選組から 締め出すつもりか。		04:07-04:10
9	外回りのうちに できるだけコチンを摂取して おこう。		04:12-04:15
10	どうなってんだ？ この街は…。		04:5-04:54
11	いつのまにかれたち 喫煙者の居場所が		05:26-05:29
12	どこにもなくなってるじゃねえか！		05:29-05:31
13	「吸うな」と 言われるとよけいに 吸いたくな る…。		05:31-05:34
14	もう ダメだ…。 もう 限界だ…。		05:34-05:38
15	見つけた！ ついに 見つけた… オアシス！		05:53-05:58
16	タバコを 吸いにいくんだよ！		08:07-08:10
17	喫煙者 なめんじゃねえぞ…。		08:10-08:12
18	こっちはな 単行本の表紙で		08:12-08:15
19	「高校生が タバコを吸ってるように見えます」 とか…。		08:15-08:18
20	そもそも 表紙で「喫煙は まずいです」とか		08:18-08:20

21	わけの わからん イヤモンつけられてタバコカットされたりな。	08:20-08:24
22	「これはポッチーです」的な感じでごまかしたり	08:24-08:26
23	北米でのゴールデンタイム放映 あきらめたり	08:26-08:29
24	R指定だって 甘んじて受ける覚悟だったりな～！	08:29-08:32
25	それでも やめずに吸い続けてきたんだよ オエ！	08:32-08:36
26	禁煙令が 出されたんなら地球の外で 吸ってやる！	08:36-08:39
27	タバコが なくなったら原産地にまで 取りにいってやる！	08:39-08:42
28	喫煙者なめんじゃねえぞ～!!	08:42-08:46
29	ちげえよ。	12:06-12:09
30	ブリーザ 倒しに行くんだよ。	12:11-12:14
31	吸えるわけねえだろ あんなもん！	12:18-12:20
32	その後 吸うんだよ！アツ 絶対 タバコ持ってるんだよ。	12:22-12:25
33	次は絶対 吸ってやるよ 千秋ヨウ！	12:25-12:28
34	『ドラゴン…』じゃねえんだからよ！長えんだよ!!	13:56-13:58
35	っていうか 俺は急いでるんだよもう 本編いくからな!!	13:58-14:01
36	おら タバコ出せオエ 持ってるんだろ。	15:14-15:19
37	ハック星 やったんだろう どこだコラ。	15:19-15:21
38	うるさいんだよいいから タバコ出せ。	15:30-15:32
39	いや ダレだよ これ…全然 似てねえだろう！	15:44-15:46
40	タバコよこせって言ったんだよ！なんだよ このズルズルのボール!!	16:03-16:06
41	何でズルズルなんだよほとんど 嫌がらせだろうが!!	16:16-16:20
44	つか タバコ1つのために	16:34-16:36
45	どこまで 面倒くせえことしなきゃならないんだよ！	16:36-16:38
46	うるせえんだよ オエは！もしかしたら お前	17:22-17:25
47	ゲリリンが タバコ持ってるかもしれねえだろうが！	17:25-17:28

48	次こそ 絶対吸ってやるんだよ チンヨウ!	17:28-17:32
49	もう いいよ しつけえんだよ! どうせ 長いんだろう。	17:39-17:41
50	飽きるわ おら ボール出せテメ 持ってるんだろ。	17:41-17:45
51	うるせえよ 早くボール出せよ。	17:50-17:52
52	ゲリッ 生き返らせてカゴ吸うんだよ!	17:52-17:54
53	何だよ そのスカウターのパチモンはよ! 腹立つんだよ!!	18:01-18:04
54	どこに 隠し持ってんだ! 気持悪い上に 汚ねえだろうが!!	18:23-18:27
55	何で お前の願いを叶えるみたいな話になってんの!	18:39-18:42
56	そんな気持の悪いもん食えるわけねえだろ!	18:55-18:58
58	さっさと 龍呼び出してゲリッ 生き返らせるぞ!!	19:00-19:03
59	いでよ ズルス 龍。我が願い 叶えたまえ。	19:03-19:08
60	何にも起こんねえぞ。	19:12-19:14

3. Tutaran tokoh Shimura Shinpachi

No	Tutaran	Episode	Menit
1	いちご牛乳しか飲めなくせに偉そうなんだよ!	11	02:36-02:38
2	それ ボクの病院食!		02:48-02:51
3	いくわけねえだろ!!いくら カルシウム摂ったってなあ		02:24-02:27
	車にはねられりゃ も折れるわ!		02:27-02:31
4	アタ ホトに 人間 腐ってるな!		03:13-03:17
5	もう いい大人なんですからいいかげんにしてくださいよ。		03:27-03:30
6	ボクが 病院にいつらくなっちゃうんですから。		03:30-03:33
7	何でもって 蘇生は無理ですから。		05:24-05:27
8	教会 行って ゴールト 払ってください。	05:27-05:29	

9	そんなことはないですよ。		06:44-06:47
11	ええ〜？ボクも 入院患者なんですけど…。		09:54-09:58
12	あれ…？ なんで ボクだけ今どきの ダメな若者にされてるの？		10:10-10:16
13	もう いくら立て替えてると思ってんだ！		12:15-12:17
14	なんで 最初からちゃんと見ていかないんだよ。		12:36-12:39
16	どうやって調べればいいんだか…。		16:18-16:20
17	あれ 人でしたよ！確かに 人！ たぶん人！！		19:51-19:55
1	玄関で 札束燃やして 靴 探す成金ヤジなみの暴挙ですよ！	12	06:32-06:37
2	なんとかしましょうよ。このままじゃ		06:37-06:39
3	お金なんていくらあっても足りませんよ！		06:39-06:42
4	こ… こうなりゃ ヤだ。アタを殺して ボクも死ぬ！！		06:53-06:57
6	何とかなっていないじゃないですか家賃…！		07:18-07:21
7	銀さん 知ってますか？		10:29-10:31
8	猫ですら逃げ出すにおいらしいですよ。		10:34-10:37
9	臭いものはうまいっていいますもんね。		10:37-10:40
10	プリップリですよね きっと。		11:09-11:11
11	お… お前！なに さらにしてくれとんじゃい！！		13:59-14:02

4. Tutaran tokoh Matsudaira Katakuriko

No	Tutaran	Episode	Menit
1	ゴリラ… 立て この野郎。	28	00:03-03:51
2	3秒以内に立たねえとどや ぶち抜くぞ。		03:51-03:54
3	知らねえな そんな数字。		03:58-04:00
4	男はな 1だけ覚えときゃ生きていけるんだよ。		04:00-04:04
5	なに言ってやがんでい。		04:11-04:13
6	オエのせいでな おじさんは…		04:13-04:16

7	おじさんは何ごとぶかもしねえんだよ。	04:16-04:19
8	おじさんは何ごとぶかもしねえんだよ。	04:16-04:19
9	何年前だっけ？	04:27-04:29
10	あ〜あ 何やらみてえのを	04:29-04:32
11	支配下においたのが間違いだった。	04:32-04:36
12	あ〜あ やり直してえ。ゼロから やり直してえ。	04:36-04:40
13	もっと できれば 何やらが親父の金玉袋にいるあたりから。	04:40-04:45
14	言ったはずだ… 何やらはするな と。	04:47-04:50
15	前からバカな連中とは思っていたが	04:50-04:53
16	まさか 煉獄関に 手を出したあよ。	04:53-04:56
17	あ〜 もう！ まだマ体ムのリーンも残ってるのによお。	05:05-05:09
18	娘の留学も 妻のエステも全部 パーじゃねえか。	05:09-05:13
19	どうしてくれるんだ！	05:13-05:15
20	え声 出すな！ そうだよ。その	05:33-05:36
21	将軍を取り込んで 裏から幕府の実権 握ってるやつらだ！	05:36-05:40
21	その天導衆が仕切ってる シアに	05:42-05:45
22	何やらが ちょっかい出したって言ってんだよ。	05:45-05:48
23	ああ もう しらじらしいやい。とぼけちゃってさ。	05:53-05:56
24	撃っちゃおうかな〜おじさん 撃っちゃおうかな〜。	05:56-05:59
24	ま 向こうにしてみりゃ	06:09-06:12
26	れたちが目障りなのは間違いねえだろうが	06:12-06:15
27	公に そんなマネすりゃ	06:17-06:19
28	煉獄関と関わっていたことを自ら語るようなもんだ。	06:19-06:22
29	むしろ 危険なのは 今…。	06:22-06:25
30	城に来いとは ただの名目で	06:25-06:28
31	れたちが 2人 揃ったところを隠れて…	06:28-06:31
32	ズドン！ なんてことも ありうる。	06:31-06:34
33	まあ 攘夷志士の犯行にでもしとくのが	06:41-06:44

34	都合がいいだろう。	06:44-06:46
35	バカ野郎！ 武士道とは死ぬことと見つけなさいよ！	06:55-06:59
36	聞け！ 2人で 力を合わせれば	07:04-07:07
37	生きて 城までたどりつけるかもしれねえ。	07:07-07:09
38	そうなりゃれたちの勝ちよ。	07:09-07:11
39	呼んどいて消すってのは なしだ。助かる！	07:11-07:13
40	落ち着きたまえ。人は皆 いずれ死ぬ。	07:19-07:21
41	大事なのは どう生きるかだ。	07:21-07:23
42	落ち着け！ 落ち着かないとその でけえ鼻から	07:44-07:47
43	鼻ク かつぽじってまた その鼻に詰め込むぞ！	07:47-07:50
44	オエに言われたくねえよ オエに。	07:58-08:00
45	殺し屋だよな？ 殺し屋って言ってみんさい。殺し屋だ。	08:21-08:25
46	, こっからは 戦場だ。お前は 帰れ。	08:48-08:50
47	バカ野郎… ヤツあ グラサンかけてたる殺し屋だ。	08:56-09:01
48	お前 これ 絶対言うなよ。	09:08-09:11
49	「歌っていいとも」の死さん いるじゃん。	09:11-09:13
50	あの人も 殺し屋だ。あと 世界の黒沢と	09:13-09:16
51	マダム順子と ハマショーとショットガンの部長刑事もだ。	09:16-09:20
52	安心しろ… コイツは 味方だ。	09:54-09:56
53	ほ～ら さっちゃんお前も コイツ 持っとけてば。	09:56-10:00
54	昔のなじみでな。	10:00-10:02
55	始末屋さっちゃんだ。	10:02-10:0
56	今は フリーの殺し屋だが元お庭番衆の エリートよ。	10:04-10:09
57	殺し屋には 殺し屋ってわけさ。	10:09-10:11
58	見たかい？ オレのドラビングテクニックを。	11:56-12:00
59	うるせえんだよ オエはあ！	12:03-12:05
60	だいじょうびオレ シュマツだから！	12:07-12:10
61	危なかったなあ。さすが 殺し屋だ。	12:15-12:18
62	わからねえのか オエには？	14:26-14:28

63	あの すさまじいオラ… 違いねえ。		14:28-14:31
64	やられる前に やるぞ!!		14:42-14:45
65	まっ こんなこともあらあな。		15:03-15:07
66	おじさん いい歳こいて漏らすかと思っち やったもん!		15:10-15:13
67	代わりに車 もらってっていいか?		16:04-16:07
68	ガス欠だあ?さては 抄マが 殺し屋か。		17:57-18:01
1	かわいい子には 旅をさせろそうは言うが な。	114	03:56-04:00
2	お父さんは 認めません認めませんよ!		04:00-04:03
3	あんな ゴキブリ以下の連中と同じ空気を吸 うなんざ。		04:03-04:07
4	仲間なんかじゃねえ!あんな キンメンズらは		04:14-04:18
5	パパりん 絶対 認めねえよ!		04:18-04:20
6	やってられねえ 帰る!おい 待て!		04:26-04:28
7	ルが いつそんなこと頼んだ!		04:28-04:31
8	ルは ただ あの男どもを抹殺したいだけ。		04:31-04:34

Lampiran 6: Tuturan tokoh Matsudaira Kuriko

No	Tuturan	Episode	Menit
1	とろりんシュークリームジャンボ エビグラタン	114	03:12-03:15
2	大盛り豚トロ弁当 以上3点 1,038円になりまする。		03:15-03:19
3	メボに気をつけてくださりませ。		03:19-03:22
4	ありがとうございましたでございまする。		03:22-03:25
5	一緒に休憩とりましょうか？はいでございまする。		03:27-03:30
6	いらっしゃいませでございまする。		06:22-06:24
7	いらっしゃいませでございまする。		06:28-06:31
8	ウンケル 1,520円でございまする。		06:31-06:35
9	夜のお勤めお気の毒でございまする。		06:35-06:38
10	ありがとうございましたでございまする。		06:38-06:40
11	私 以前マヨ様をお見かけして以来		10:51-10:55
12	ずっと恋焦がれておりました。		10:55-10:58
13	もう一度お会いしたいと願っておりました！		10:58-11:01
14	そうしましたらその願いが通じたのか		11:01-11:04
15	先ほどの運命的な再会…。		11:04-11:07
16	それに強い抱擁… 甘いお言葉…。		11:07-11:10
17	私… 天にも昇るような気持でございまする！		11:10-11:14
18	次の休日には		11:51-11:53
19	ゆっくりデートできると思いまする。		11:53-11:55
20	それではごきげんようでございまする！		11:55-11:58
21	私も一緒に参りますで ございまする！		14:52-14:55
22	あなた様が好きなものは		14:55-14:57
23	私も好きになりたいで ございまする。		14:57-15:00
24	上映時間で ございまする！早く早く！		15:07-15:09
25	期待どおりバツリ丸見えで ございましたね！		15:11-15:15
26	ご不満で ございまするか？		15:17-15:19
27	もっと泡が少ないほうがよかったで ございまするか？		15:19-15:22
28	触手プレイが足りなかったで ございまするか？		15:22-15:25

29	これが マヨ様の	15:41-15:43
30	行きつけの お店でございますか…。	15:43-15:45
31	伝統的で 歴史的な空気を感じるで ございまする。	15:45-15:49
32	これは 何で ござりまするか？ムだ。	16:03-16:07
33	口の中が 味覚のワビース!!	16:17-16:19
34	味の 三千世界や~!!	16:19-16:21
35	はい！ とってもおいしゅう ございまする！	16:27-16:31
36	おいしいものを 教えていただきありがとうございますで ございまする。	16:47-16:51
37	マヨ様…さっきは 私のために	18:52-18:55
38	命をかけて守ってくれたのでございまするね？	18:55-18:57
39	照れるなんてかわいい方でございまする。	19:02-19:05
40	私ったらなんて恥ずかしいことを…。	19:05-19:10
41	こんなことを言う 私を	19:10-19:12
42	お嫌いにならないでくださりませでございませ 〜。	19:12-19:15
43	どこにお行きになったのですか〜？	20:11-20:14
44	何でございまするか？	20:26-20:29
45	やっぱりそうだったでございまするね。	20:50-20:53
46	何か 普通の人にはないオーラを私 感じていたで ございまする！	20:53-20:59
47	行ってしまうのでございまするか？	21:10-21:12
48	私も連れて行って！マネズなら 私…	21:15-21:20
49	3食でも平気でございまする！	21:20-21:23
50	お願い！ 一緒に行きたいでございまする！	21:26-21:29
51	いつでも でございまするか？	21:57-22:02
52	私 お別れだからって…	22:13-22:15
53	涙は 絶対に流さないでございまする。	22:15-22:20
54	マヨ様〜！ さよならでございまする〜！	22:42-22:49
55	マヨ様 きっと… きっとまた会えるでございま する。	22:54-22:59

Lampiran 7 : Tuturan tokoh Hanako

No	Tuturan	Episode	Menit
	こっち 来んといて！	36	01:02-01:05
2	ワ もう 何もかも仲になってしもうてん！		01:17-01:20
3	もう ええねん！ さいなら！！		01:20-01:22
4	あかん ごめん…。		05:30-05:33
5	江戸に来てから人の優しさに触れたことなんて		05:33-05:36
6	あんま なかったもんやから…。		05:36-05:38
7	アタみたいな人 おったんやなあこんな近くに…。		05:38-05:42
8	ホマに？ お妙ちゃんホマに 力になってくれるん？		06:03-06:06
9	あのう…それなら 言いづらいけど おか…。		06:09-06:12
10	そやねん。えらいもんにつけ掛かってしもうて…。		06:25-06:28
11	私は 江戸へは 踊り子になる夢つかむために来たんやけど		06:28-06:32
12	そのために貯めた資金も全部 巻き上げられてしもうた。		06:32-06:36
13	騙されてん！		06:36-06:39
14	アツら 人の弱みに つけこんで…！		06:39-06:42
15	なんか 夢 叶えた人は		07:56-08:00
16	体の どっかに 毛が生えたホコがあった っていうてな		08:00-08:03
17	高い金 出して つけホコ買うてん。		08:03-08:06
18	やのに な〜んも起こらへん。ホマ 騙されたわ！		08:06-08:09
19	それから夢幻教に入信させられて		08:32-08:35
20	あと…新聞の勧誘とか断りきれんで		08:35-08:38
21	9紙くらい とっちゃったり消火器 20本くらい 買わされたり…。		08:38-08:42
22	もう 江戸は怖いわあ！		08:42-08:44
23	私 こんなコンクリートジャングルで生きていけへん！		08:44-08:47
24	大阪は 人情の街や。		08:51-08:53
25	もちろん たちの悪いのもおるけど		08:53-08:55
26	みんな どこか他人とは思えへん		08:55-08:57

27	あったかいもんをもっとる…。	08:57-08:59
28	けど… 江戸はみんな冷たいねん。	08:59-09:01
29	他人は他人って 一線 引いとる。	09:01-09:03
30	忪… もう ここでやってく自信ないわ！	09:03-09:06
31	違うで ティムや…。	15:42-15:44
32	あれ？わからんようになってもうた…。	15:44-15:47
33	どないするつもりやねん？お妙ちゃん。	15:47-15:50
34	金庫 襲うって まるで泥棒やん。のらへんわあ。	15:58-16:02
35	でも しゃあない。夢のためなら 忪は やるで ～！	16:06-16:09
36	あっ 忍者や！	20:27-20:28
37	教祖様 何しとんねん。	21:51-21:53
38	助けてくれ って忪に願えや!!	21:56-21:59
39	アツも 忪らと同じや。	22:06-22:08
40	夢に溺れて 何も見えへんようになってしもう た	22:08-22:11
41	悲しい男や。	22:11-22:13
42	当たり前や。今度は 大阪の人情 見せたるで。	22:27-22:31