

## Karakteristik *Yakuwarigo* Berdasarkan Gender dalam *Game Ensemble Stars!! Music*

Hasna Raudyatuzzahra, Anisa Arianingsih

Universitas Komputer Indonesia

[hasna.raudyatuzzahra@gmail.com](mailto:hasna.raudyatuzzahra@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to describe the types of yakuwarigo based on gender and the characteristics of yakuwarigo based on gender by characters in the game Ensemble Stars!! Music. The method used in this research is descriptive qualitative. The data collection in this study was conducted using the observation and note-taking technique to find yakuwarigo speech data. Based on the results of the research, there are 3 types of yakuwarigo based on gender used by 5 characters in the game Ensemble Stars!! Music, namely danseigo, joseigo, and onee kotoba. The total gender-based yakuwarigo data found was 194 data, of which 123 were danseigo data, 29 joseigo data, and 42 onee kotoba data. Of the three yakuwarigo, there are several lingual characteristics found, namely 9 pronominal words, 18 shuujoshi, 1 hyougen, 7 kandoushi, 1 meishi, and 1 doushi.*

**Keywords:** *Yakuwarigo, Sociolinguistic, Gender, Game*

### Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis yakuwarigo berdasarkan gender dan karakteristik dari yakuwarigo berdasarkan gender yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam game Ensemble Stars!! Music. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan teknik simak catat untuk menemukan data tuturan yakuwarigo. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya 3 jenis yakuwarigo berdasarkan gender yang digunakan oleh 5 tokoh dalam game Ensemble Stars!! Music, yaitu danseigo, joseigo, dan onee kotoba. Total data yakuwarigo berdasarkan gender yang ditemukan adalah 194 data, yang diantaranya merupakan 123 data danseigo, 29 data joseigo, dan 42 data onee kotoba. Dari ketiga yakuwarigo tersebut, terdapat beberapa karakteristik lingual yang ditemukan, yaitu 9 kata pronomina, 18 shuujoshi, 1 hyougen, 7 kandoushi, 1 meishi, dan 1 doushi.*

**Kata kunci:** *Yakuwarigo, Sociolinguistik, Gender, Game*

## 1. PENDAHULUAN

Ragam bahasa adalah jenis penggunaan bahasa yang pemakaiannya berbeda-beda yang disesuaikan dengan konteks dan latar belakang saat bahasa tersebut digunakan, misalnya topik seperti apa yang sedang dibicarakan, bagaimana

hubungan antara pembicara, lawan bicara, dan orang-orang yang sedang dibicarakannya, serta seperti apa medium pembicaraan tersebut dilakukan (Abdullah, 2013). Ragam bahasa itu sendiri muncul berdasarkan dua hal, yakni berdasarkan penutur dan penggunaannya (Chaer dan Agustina,

2014). Dalam bahasa Jepang, jenis-jenis ragam bahasa yang ditinjau berdasarkan penuturnya disebut sebagai *yakuwarigo*.

Kinsui (2021) mengutarakan bahwa *yakuwarigo* atau bahasa peran adalah suatu cara atau gaya bicara khusus yang meliputi kosakata, tata bahasa, ungkapan, maupun intonasi yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, jenis kelamin, status sosial, dan lain-lain. Penggunaan *yakuwarigo* di dalam karya fiksi berperan penting dalam mendukung dan menguatkan karakteristik tokoh sehingga penikmat karya fiksi dapat mengenali tokoh tersebut dengan mudah dan membedakannya dengan tokoh lain berdasarkan perannya dalam cerita.

*Yakuwarigo* sebagai suatu gaya bahasa yang unik, seringkali digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya gaya bahasa yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang laki-laki (*danseigo*) dan penutur bahasa Jepang perempuan (*joseigo*) (Wahidati et al., 2018). Namun, Teshigawara dan Kinsui

(2011) menyatakan bahwa banyak ragam *yakuwarigo* yang jarang digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang di dunia nyata, bahkan beberapa diantaranya hanya dapat ditemukan dalam karya fiksi Jepang seperti *anime*, *manga*, novel, dan *game*. Tentunya hal ini dapat menjadi permasalahan bagi pembelajar bahasa Jepang, terutama bagi para pembelajar yang gemar menikmati produk budaya populer Jepang namun belum mengenal konsep bahasa peran. Maka dari itu, memahami ragam bahasa *yakuwarigo* dapat membantu pengajar maupun pembelajar bahasa Jepang dalam membedakan ragam bahasa yang hanya terdapat pada dunia virtual dan ragam bahasa yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajar pun dapat menerapkan ragam bahasa sesuai dengan konteks situasi yang dihadapi. Selain itu, memahami konsep *yakuwarigo* juga dapat menambah wawasan pembelajar mengenai konsep gaya bahasa Jepang yang unik dan berbeda dengan konsep gaya bahasa dalam bahasa ibu.

Penelitian sebelumnya mengenai *yakuwarigo* dilakukan oleh Maulina dan Nurjaleka (2020) yang berhasil menemukan tujuh jenis *yakuwarigo* oleh tokoh-tokoh dalam *anime* Gintama, yaitu *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan ragam bahasa dialek Osaka. Karakteristik *yakuwarigo* yang ditemukan dalam penelitian tersebut meliputi 32 data *shuuji*, 12 data tuturan, dan 6 data pronomina.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahardjo (2022) ditemukan bahwa terdapat beberapa variasi bahasa yang digunakan oleh tokoh-tokoh pada *manga Nagasarete Airantou* yang termasuk dalam ragam *yakuwarigo* karena penggunaan ragam *yakuwarigo* tersebut sesuai dengan karakteristik dan kepribadian dari tokoh tersebut. Namun, terdapat pula beberapa variasi bahasa yang tidak termasuk dalam ragam *yakuwarigo* karena tidak terdapat keterkaitan antara karakteristik tokoh dan karakteristik *yakuwarigo* tersebut.

Penelitian terdahulu lain yang membahas mengenai *yakuwarigo* adalah penelitian yang dilakukan oleh Adipura dan Arianingsih (2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *style shifting* sebagai *yakuwarigo* oleh tokoh-tokoh dalam *anime Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki*. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut, diketahui bahwa penggunaan *style shifting* sebagai *yakuwarigo* dalam *anime* tersebut menunjukkan bahwa *nininsho daimeishi “kiden”* termasuk dalam ungkapan *yakuwarigo*. *Nininsho daimeishi “kiden”* ini hanya digunakan pada situasi tertentu ketika penutur dan lawan tutur memiliki kedudukan sosial yang sama.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk membahas mengenai *yakuwarigo* berdasarkan gender yang terdapat dalam *game Ensemble Stars!! Music*. *Game Ensemble Stars!! Music* dipilih sebagai sumber data dalam penelitian ini karena terdapat penggunaan ragam *yakuwarigo* beserta karakteristik lingualnya yang bervariasi. *Game* ini memiliki latar waktu dan tempat yang

menginterpretasikan budaya populer dan kehidupan sehari-hari di Jepang. Meskipun memiliki latar utama pada era modern Jepang, di dalam *game* ini terdapat jumlah tokoh dengan karakteristik dan latar belakang tokoh yang bervariasi, baik dari segi gender, status sosial, latar belakang keluarga, wilayah, dan lain-lain. Maka dari itu, jenis *yakuwarigo* yang dapat ditemukan dalam *game* ini cukup bervariasi dan beberapa diantaranya merupakan ragam *yakuwarigo* yang masih jarang dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya, seperti ragam bahasa *onee kotoba*. Selain itu, *game* ini juga cukup populer di kalangan penikmat *game mobile*, baik di pasar Jepang maupun pasar internasional.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis-jenis dan karakteristik dari *yakuwarigo* berdasarkan gender yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*. Penulis berharap dengan adanya penelitian ini, pembaca dapat memperoleh pengetahuan mengenai jenis-jenis dan karakteristik *yakuwarigo* berdasarkan gender.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2015), penelitian yang menggunakan metode kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitian sehingga menghasilkan penelitian berupa data deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan menggunakan berbagai macam metode ilmiah. Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis fenomena penggunaan *yakuwarigo* berdasarkan gender oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak catat. Pertama, penulis menyimak keseluruhan cerita dalam *game Ensemble Stars!! Music* dan mencatat kalimat tuturan yang mengandung *yakuwarigo*. Kemudian data tuturan *yakuwarigo* tersebut digolongkan berdasarkan jenis-jenisnya dan hasil dari analisis

tersebut dijabarkan dengan uraian singkat yang bersifat naratif.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game Ensemble Stars!! Music* yang dirilis pada tahun 2020 oleh Cacalia Studio dan Happy Elements K.K.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

##### 3.1.1 Jenis Yakuwarigo Berdasarkan Gender

Jumlah data tuturan *yakuwarigo* yang ditemukan dalam *game Ensemble Stars!! Music* adalah sebanyak 194 data. Dari data-data tersebut, terdapat 123 data yang merupakan *yakuwarigo danseigo*, 29 data merupakan *yakuwarigo joseigo*, dan 42 data merupakan *yakuwarigo onee kotoba*.

Berdasarkan hasil dari temuan penelitian tersebut, penulis menemukan bahwa terdapat 3 jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang dituturkan oleh 5 tokoh pada *game Ensemble Stars!! Music* yaitu *danseigo* (bahasa pria), *joseigo* (bahasa wanita), dan *onee kotoba*

(bahasa waria). Berikut adalah jenis-jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang digunakan oleh 5 tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music* yang diuraikan dalam bentuk tabel 1.

**Tabel 1.** Data Jenis-Jenis *Yakuwarigo* Berdasarkan Gender dalam *Game Ensemble Stars!! Music*

No	Nama Karakter	Jenis	Data
1	Itsuki Shu	<i>Danseigo</i>	34 Data
2	Otogari Adonis		45 Data
3	Oogami Koga		44 Data
4	Negi	<i>Joseigo</i>	29 Data
5	Narukami Arashi	<i>Onee Kotoba</i>	42 Data
Jumlah Data			194 Data

##### 3.1.2 Karakteristik *Yakuwarigo* Berdasarkan Gender

###### 1. Karakteristik *Yakuwarigo Danseigo*

Penulis menemukan adanya 24 karakteristik lingual *danseigo* yang digunakan oleh tokoh Itsuki Shu, Otogari Adonis, dan Oogami Koga. Karakteristik lingual tersebut meliputi 6 kata kategori *ninshou daimeishi* atau pronomina, 10 kata kategori *shuujoshi* atau partikel akhir

tuturan, 1 *hyougen* atau tuturan, 6 *kandoushi* atau interjeksi, dan 1 *doushi* atau kata kerja.

Seluruh karakteristik *danseigo* beserta jumlah data tuturan yang digunakan oleh 3 karakter tersebut dijabarkan dalam bentuk tabel 2 sebagai berikut.

**Tabel 2.** Data Karakteristik Yakuwarigo Danseigo dalam Game Ensemble Stars!! Music

Yakuwarigo Danseigo			
Karakteristik	Kata	Data	
Pronomina Persona (Ninshou Daimeishi)	I	<i>boku</i>	11 Data
		<i>ore</i>	20 Data
		<i>oresama</i>	15 Data
	II	<i>kimi</i>	12 Data
		<i>omae</i>	5 Data
		<i>temee</i>	19 Data
Partikel akhir kalimat (Shuujoshi)	<i>zo</i>	8 Data	
	<i>ze</i>	2 Data	
	<i>daze</i>	1 Data	
	<i>sa</i>	2 Data	
	<i>na</i>	20 Data	
	<i>dana</i>	2 Data	
	<i>dayo</i>	13 Data	
	<i>darou</i>	3 Data	
	<i>kane</i>	5 Data	
Ungkapan (Hyougen)	<i>tamae</i>	3 Data	
Interjeksi (Kandoushi)	<i>ooi</i>	1 Data	
	<i>ou</i>	2 Data	
	<i>hou</i>	1 Data	
	<i>kuso</i>	1 Data	
	<i>chikushou</i>	1 Data	
	<i>kora</i>	2 Data	
Kata Kerja (Doushi)	<i>kuu</i>	2 Data	

## 2. Karakteristik Yakuwarigo Joseigo

Berdasarkan hasil temuan penelitian, ditemukan adanya 5 karakteristik *joseigo* yang digunakan oleh tokoh Negi. Karakteristik lingual tersebut terdiri dari 1 kata kategori *ninshou daimeishi* atau pronomina, 3 kata kategori *shuujoshi* atau partikel akhir tuturan, dan 1 *meishi* atau kata benda. Data karakteristik *joseigo* yang digunakan oleh tokoh Negi diuraikan dalam bentuk tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3.** Data Karakteristik Yakuwarigo Joseigo dalam Game Ensemble Stars!! Music

Yakuwarigo Joseigo			
Karakteristik	Kata	Data	
Pronomina Persona (Ninshou Daimeishi)	I	<i>atashi</i>	17 Data
		<i>ne</i>	7 Data
Partikel akhir kalimat (Shuujoshi)	<i>no</i>	3 Data	
	<i>yone</i>	4 Data	
Kata Benda (Meishi)	<i>onaka</i>	1 Data	

## 3. Karakteristik Yakuwarigo Onee Kotoba

Berdasarkan hasil temuan penelitian, ditemukan adanya 12 karakteristik *onee kotoba* yang digunakan oleh tokoh Narukami Arashi. Karakteristik lingual tersebut

terdiri dari 3 kata kategori *ninshou daimeishi* atau pronomina, 8 kata kategori *shuujoshi* atau partikel akhir tuturan, dan 1 kategori *kandoushi* atau interjeksi. Data karakteristik *onee kotoba* tersebut diuraikan dalam bentuk tabel 4 sebagai berikut.

**Tabel 4.** Data Karakteristik *Yakuwarigo Onee Kotoba* dalam *Game Ensemble Stars!! Music*

<i>Yakuwarigo Onee Kotoba</i>			
Karakteristik	Kata	Data	
Pronomina Persona ( <i>Ninshou Daimeishi</i> )	I	<i>atashi</i>	15 Data
	II	<i>anta</i>	3 Data
		<i>anata</i>	1 Data
Partikel akhir kalimat ( <i>Shuujoshi</i> )		<i>ne</i>	3 Data
		<i>wa</i>	4 Data
		<i>wayo</i>	2 Data
		<i>wane</i>	4 Data
		<i>no</i>	3 Data
		<i>noyo</i>	3 Data
		<i>yone</i>	4 Data
Interjeksi ( <i>Kandoushi</i> )		<i>kashira</i>	5 Data
		<i>ara</i>	2 Data

### 3.2 Pembahasan

#### 3.2.1 Jenis *Yakuwarigo* Berdasarkan Gender

Menurut pernyataan Kinsui (2014), terdapat 3 jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender, yaitu *danseigo*, *joseigo*, dan *onee kotoba*. *Danseigo* merupakan ragam bahasa yang umumnya digunakan oleh pria untuk

merefleksikan sifat maskulinitasnya yang tegas, kuat, percaya diri, serius, agresif, dan sebagainya. Kemudian, *joseigo* merupakan ragam bahasa yang biasanya digunakan oleh wanita untuk merepresentasikan sifat feminitasnya yang ramah, lembut, emosional, dan lain-lain (Putri dan Santoso, 2016). Adapun jenis yang terakhir yaitu *onee kotoba* merupakan ragam bahasa yang khusus digunakan untuk menunjukkan identitasnya sebagai *okama* atau waria (Mao, 2016).

Jenis *yakuwarigo danseigo* dalam *game Ensemble Stars!! Music* digunakan oleh tokoh Itsuki Shu, Otogari Adonis, dan Oogami Koga. Ketiga tokoh tersebut mengidentifikasi diri mereka sebagai pria dengan sifat yang tegas, serius, dan percaya diri. Oleh karena itu, penggunaan *danseigo* sebagai *yakuwarigo* pada ketiga tokoh tersebut dilatarbelakangi oleh faktor jenis kelamin dan perilaku (Kinsui, 2021; Putri dan Santoso, 2016).

Jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang kedua adalah *joseigo*. Dalam *game Ensemble Stars!! Music*,

ragam bahasa ini dituturkan oleh tokoh Negi. Tokoh Negi merupakan kepribadian kedua dari tokoh Kurone Hitsugi, sehingga kedua tokoh tersebut memiliki tubuh yang sama. Berbeda dengan Kurone Hitsugi yang merupakan seorang pria tulen, Negi mengidentifikasikan dirinya sebagai wanita. Ia menyebut dirinya sendiri sebagai kakak perempuan dari Kurone Hitsugi. Dengan kata lain, penggunaan *joseigo* oleh tokoh Negi dilatarbelakangi oleh faktor identitas gender (Putri dan Santoso, 2016).

Adapun jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang terakhir adalah *onee kotoba*. Ragam bahasa ini digunakan oleh tokoh Narukami Arashi yang mengidentifikasikan dirinya sebagai *okama* atau pria *transgender* yang memiliki keinginan untuk menjadi wanita. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa faktor penggunaan *onee kotoba* oleh Narukami Arashi adalah faktor identitas gender (Mao, 2016).

### 3.2.2 Karakteristik Yakuwarigo Berdasarkan Gender

#### 1. Karakteristik Yakuwarigo Danseigo

Karakteristik lingual *danseigo* yang digunakan oleh tokoh Itsuki Shu, Otogari Adonis, dan Oogami Koga dalam game *Ensemble Stars!! Music* adalah *ninshou daimeishi* atau pronomina, *shuujooshi* atau partikel akhir tuturan, *hyougen* atau tuturan, *kandoushi* atau interjeksi, dan *doushi* atau kata kerja.

Dapat dilihat pada tabel 2 bahwa karakteristik lingual pronomina memiliki data paling banyak dibandingkan dengan karakteristik lain dengan penggunaan kata *ore* yang terbanyak. Penggunaan pronomina *ore* digunakan oleh Otogari Adonis untuk menyatakan maskulinitas dari penuturnya (Kinsui, 2021).

Selain itu, jumlah karakteristik *shuujosshi* pun memiliki data yang cukup banyak dan bervariasi dengan penggunaan *shuujosshi na* yang paling sering digunakan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan *shuujosshi na* yang dituturkan oleh seluruh karakter pengguna *danseigo* dengan fungsi yang bervariasi (Putri dan Santoso, 2016). Adapun jumlah karakteristik lingual yang paling jarang digunakan adalah *hyougen* dan *doushi*. Hal ini dikarenakan kedua karakteristik tersebut memiliki variasi yang lebih sedikit dibandingkan karakteristik lain.

Pada dasarnya *danseigo* menggunakan bahasa *kango* yang merefleksikan kesan kasar, kuat, dan berfokus pada hal-hal yang berkaitan dengan pemikiran (Sunarni, 2008).

Hal ini tampak pada bentuk kalimat dan pemilihan kata yang digunakan dalam ragam bahasa pria seperti bentuk perintah yang disampaikan apa adanya, cara penyampaian pendapat yang dinyatakan secara eksplisit, serta banyaknya bentuk ekspresi persuasi (*settoku*).

## 2. Karakteristik Yakuwarigo Joseigo

Karakteristik lingual *joseigo* yang digunakan oleh tokoh Negi dalam game *Ensemble Stars!! Music* terdiri dari *ninshou daimeishi* atau pronomina, *shuujosshi* atau partikel akhir tuturan, *meishi* atau kata benda. Dapat dilihat pada tabel 3 bahwa karakteristik lingual pronomina memiliki data paling banyak dibandingkan dengan karakteristik

lain, sedangkan karakteristik lingual *meishi* adalah karakteristik yang paling jarang digunakan. Pronomina *atashi* paling sering digunakan oleh Negi untuk menunjuk pada dirinya sendiri dalam situasi informal (Putri dan Santoso, 2016).

Sunarni (2008) menjelaskan bahwa pada dasarnya *joseigo* menggunakan bahasa *wago* yang

memberikan nuansa kaku. Bentuk kalimat dalam ragam bahasa wanita cenderung lebih hormat dan halus dibandingkan dengan ragam bahasa pria. Hal ini tampak pada aspek lingual *joseigo* seperti penggunaan partikel dan pemilihan kosakata yang menunjukkan kesan lemah lembut dan sopan santun. Pengucapan, pelafalan, intonasi, serta aksen *joseigo* pun memiliki nada suara naik dan turun dengan jarak yang besar.

### 3. Karakteristik *Yakuwarigo Onee Kotoba*

Karakteristik lingual *onee kotoba* yang digunakan oleh tokoh Narukami Arashi dalam *game Ensemble Stars!! Music* meliputi *ninshou daimeishi* atau pronomina, *shuujoshi* atau partikel akhir tuturan, dan *kandoushi* atau interjeksi.

Pada tabel 4 dapat ditinjau bahwa karakteristik pronomina memiliki data paling banyak

dibandingkan dengan karakteristik lain. Penggunaan pronomina *atashi* sering digunakan oleh Narukami Arashi untuk menunjukkan bahwa dirinya merupakan wanita transgender yang lembut dan manja (Putri dan Santoso, 2016; Anggasari et al., 2017). Jumlah karakteristik *shuujoshi* pun memiliki data yang cukup banyak dan bervariasi dengan penggunaan kelompok *shuujoshi wa*, *wayo*, dan *wane* yang terbanyak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan kelompok *shuujoshi wa* sebagai penghalus kalimat yang sesuai dengan karakteristik dari penutur yang ingin menunjukkan sisi feminitasnya yang lemah lembut (Putri dan Santoso, 2016). Adapun karakteristik lingual yang paling jarang digunakan pada jenis *onee kotoba* adalah *kandoushi*.

*Onee kotoba* ini memiliki karakteristik lingual yang hampir sama dengan *joseigo* atau *onna kotoba*. Namun, untuk membedakannya dengan *joseigo* yang biasanya digunakan oleh orang-orang dengan jenis kelamin dan gender wanita, para *okama* memilih

untuk menggunakan bahasa wanita yang berlebihan yang bahkan tidak digunakan oleh seorang wanita asli (Fitriana dan Ramdhanu, 2022).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat 3 jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam *game Ensemble Stars!! Music*, yaitu *danseigo*, *joseigo*, dan *onee kotoba*. Total data *yakuwarigo* berdasarkan gender yang ditemukan adalah 194 data, dengan 123 data diantaranya merupakan *danseigo*, 29 data merupakan *joseigo*, dan 42 data merupakan *onee kotoba*.

Karakteristik *danseigo* terdiri dari 6 kata kategori pronomina yaitu *boku*, *ore*, *oresama*, *kimi*, *omae*, *temee*, 10 kata kategori *shuujoshi* yaitu *zo*, *ze*, *daze*, *sa*, *na*, *dana*, *dayo*, *daro*, *darou*, *kane*, 1 *hyougen* yaitu *tamae*, 6 *kandoushi* yaitu *ooi*, *ou*, *hou*, *kuso*, *chikushou*, *kora*, dan 1 *doushi* yaitu *kuu*.

Karakteristik *joseigo* terdiri dari 1 kata kategori pronomina yaitu

*atashi*, 3 kata kategori *shuujoshi* yaitu *ne*, *no*, *yone*, dan 1 *meishi* yaitu *onaka*.

Karakteristik *onee kotoba* terdiri dari 3 kata kategori pronomina yaitu *atashi*, *anata*, *anta*, 9 kata kategori *shuujoshi* yaitu *ne*, *wa*, *wayo*, *wane*, *no*, *noyo*, *yone*, *kashira* dan 1 kata kategori *kandoushi* yaitu *ara*.

Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti mengenai *yakuwarigo* berdasarkan gender menggunakan pendekatan sosiolinguistik saja. Oleh karena itu, penulis merasa diperlukan adanya penelitian lebih lanjut mengenai jenis-jenis *yakuwarigo* lain, seperti jenis *yakuwarigo* berdasarkan usia, status sosial/pekerjaan, dan sebagainya. Selain itu, disarankan pula untuk meneliti tuturan *yakuwarigo* menggunakan pendekatan morfologi atau sintaksis dengan sumber data yang berbeda dengan sumber data penelitian ini.

#### 5. REFERENSI

- Abdullah, A., & Achmad. (2013). *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga.
- Adipura, R. T., & Arianingsih, A. (2023). *Yakuwarigo and Style Shifting in the Anime*

- Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki. In *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities* (Vol. 6, pp. 734-740). Diakses dari <https://proceedings.unikom.ac.id/index.php/icobest/article/view/442> (22 Agustus 2023)
- Anggasari, N. P. D. A. D., Antartika, I. K., & Adnyani, K. E. K. (2017). Analisis Penggunaan Onee Kotoba (Ragam Bahasa Waria) Oleh Tokoh Mr. 2 (Bon Clay) Dalam Anime One Piece. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3), 549-560. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/12135> (22 Agustus 2023)
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriana, R., & Ramdhanu, D. S. (2022). Pembentukan dan Pemakaian Onee Kotoba Dalam Serial Drama Ore No Sukaato Doko Itta. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*, 4(2), 98-103.
- Kinsui, S. (2014). *Yakuwarigo Shojiten*. Tokyo: Kenkyuusha.
- Kinsui, S. (2021). *Vācharu Nihongo yakuwarigo no nazo*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Mao, J. L. (2016). Transitioning from Onna Kotoba to Onee Kotoba—An Interaction Analysis of Matsuko Deluxe. In *9th International Gender and Language Association Conference, University of Hong Kong* (pp. 19-21).
- Maulina, I., & Nurjaleka, L. (2020). Karakteristik Yakuwarigo dalam Tokoh Anime Gintama. *KIRYOKU*, 4(1), 48-61.
- Moleong, L. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, F. N. J., & Santoso, T. (2016). *Bahasa Jepang: Ragam Bahasa Pria dan Wanita*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Rahardjo, H. (2022). Yakuwarigo Used in “Nagasarete Airantou” Manga. *Central Asia & the Caucasus (14046091)*, 23(1).
- Teshigawara, M., & Kinsui, S. (2011). Modern Japanese 'Role Language' (Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture. *Sociolinguistic Studies*, 5(1), 37. Diakses dari <https://www.proquest.com/openview/f9d22a2be3f07220086d215b6b937c0d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1036398> (22 Agustus 2023)

Sunarni, N. 2008. *Tindak Tutur Penolakan dalam Bahasa Jepang (Suatu Kajian Pragmatik)*. Disertasi. Universitas Negeri Surabaya.

Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. *Izumi*, 7(1), 1-10. Diakses dari <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/1797> (22 Agustus 2023)