

Vol. 10, No. 2, Desember 2016
ISSN 1979-7982

Jurnal
PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
ASPBJI KORWIL JABAR



Diterbitkan oleh ASPBJI (Gakkai) Korwil Jabar
Sekretariat: Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
FPBS Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Seti ibudhi 229 Bandung | E-mail: gakkaijabar@ya100.co.jp

わ [wa]

Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar

Terbit setahun dua kali pada bulan Juni dan Desember memuat artikel hasil penelitian atau hasil kajian baik teoritis maupun aplikatif tentang masalah pendidikan, linguistik, sastra, dan budaya bahasa Jepang, ditambah dengan laporan kegiatan profesional.

Penanggung Jawab:

Ketua ASPBJI (Gakkai) Korwil Jabar

Dewan Penyunting:

Dedi Suryadi

Dedi Sutedi

Nuria Haristiani

Redaksi Pelaksana:

Susi Widianti

Linna Meilia Rasiban

Juju Juangsih

Sirkulasi:

R. Januar Radhiya

Puspa M. Kadir

Juju Juangsih

Melinda Dirgandini

Riska Sri Rahmawati

Dewi Saparina

Alamat Redaksi:

Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI
Jl. Setiabudhi 229 Bandung 40154, Tel: (022) 201-3163 Ext. 2417
E-mail: gakkaijabar@yahoo.co.jp

Daftar Isi

Pengantar Redaksi	ii
ANALISIS KONTRASTIF KATA YANG MENYATAKAN EMOSI MARAH DALAM BAHADA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (Ditinjau dari Segi Sintaksis)	
Andi Novita Rozaliana Fadillah	55
ANALISIS KONTRASTIF MORFEM ~TEIRU DAN ~TEITA DENGAN ADVERBIA SUDAH DAN TELAH SEBAGAI PENGUNGKAP ASPEK PERFEKTIF	
Pradana Yudi Prasetyo	63
PENGGUNAAN METODE <i>MNEMONIK</i> DENGAN TEKNIK <i>LINKWORD</i> DALAM PENGUASAAN KOSAKATA DASAR BAHASA JEPANG (SMA BPI 1 Bandung)	
Annalisa Sonaria Hasibuan.....	71
NONI DAN TEM DALAM SERIAL DRAMA JEPANG: KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIS	
Arsyl Elensyah Rhema Machawan.....	80
ANALISIS KONTRASTIF STRATEGI TINDAK TUTUR MEMINTA MAAF BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (Dalam Film Jepang dan Film Indonesia)	
Desy Wulandary	91
PENGGUNAAN YAKUWARIGO (ROLE LANGUAGE) BAHASA JEPANG DALAM DIALOG MANGA	
Hardianto Rahardjo.....	100

Pengantar Redaksi

Edisi ini memuat enam buah artikel hasil penelitian atau hasil pengkajian tentang pendidikan dan pengajaran bahasa Jepang, sebagai sumbangan anggota Gakkai Jabar. Dalam kesempatan ini tim redaksi menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada segenap pihak yang telah membantu terbitnya edisi ini. Terima kasih dan penghargaan kami sampaikan pula kepada *The Japan Foundation* Jakarta yang mendukung kami baik secara moril maupun meteril.

Mudah-mudahan jurnal ini bisa menjadi motivasi, sumber inspirasi serta menjadi wadah bagi seluruh pembelajar, pengajar, peneliti, dan pemerhati pendidikan bahasa, khususnya bahasa Jepang dalam berkarya. Selain itu, diharapkan pula bisa menjadi alat komunikasi antaranggota Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia (ASPBJI/Gakkai) Jabar khususnya.

Perlu kami informasikan bahwa untuk edisi mendatang Jurnal ASPBJ Jabar *hanya akan memuat artikel hasil penelitian saja* demi untuk meningkatkan kualitas dari jurnal ini yang akan kami coba untuk diusulkan agar mendapat akreditasi dari Dikti.

Kami dari tim redaksi senantiasa menunggu uluran tangan dari semua anggota dan pihak lain yang terkait untuk dapat menyumbangkan artikelnya demi terwujudnya penerbitan edisi berikutnya.

Bandung, Desember 2016

Tim Redaksi

PENGGUNAAN YAKUWARIGO (ROLE LANGUAGE) BAHASA JEPANG DALAM DIALOG MANGA

Hardianto Rahardjo

Abstrak

Disebut sebagai “*Role Language*” dalam bahasa Inggris, atau “Bahasa Peran”, *Yakuwarigo* adalah ragam bahasa yang berakar dari *stereotype* atas kalangan tertentu, dan biasanya digunakan untuk menonjolkan atau mengindikasikan karakteristik suatu tokoh fiksi. Misalnya *roujingo* atau ragam bahasa orang tua mengindikasikan bahwa tokoh yang bicara dengan ragam bahasa tersebut adalah seorang manula, atau orang yang sudah berusia sangat tua meskipun penampilan fisiknya terlihat muda. *Yakuwarigo* memiliki fungsi dan bentuk yang berbeda dengan *hanashikotoba*. *Roujingo* atau ragam bahasa orang tua dalam *hanashikotoba* memiliki ciri yang berbeda dengan *roujingo* dalam *yakuwarigo*. *Yakuwarigo* atau *Role Language* yang berakar dari *stereotype* terhadap kalangan tertentu ini tidak hanya didapati dalam karya fiksi di Jepang. Adakalanya *subtitle* atau teks terjemahan untuk tokoh non-fiksi berkebangsaan asing (yang tidak berbicara dalam bahasa Jepang) ditulis menggunakan *yakuwarigo* untuk menyesuaikan dengan gaya bicara atau bahasa penutur. Karena hanya digunakan umumnya untuk karakter fiktif, akan jarang sekali ditemukan orang-orang di kehidupan nyata yang berbicara menggunakan *yakuwarigo*. Penelitian ini memaparkan dan menganalisa contoh-contoh *yakuwarigo* yang digunakan dalam *manga*, beserta tokoh-tokoh yang menggunakannya.

Kata kunci: *Yakuwarigo, Manga, Role Language, Stereotype.*

A. Pendahuluan

Dalam penerjemahan karya fiksi Jepang seperti *manga*, novel dan sejenisnya, banyak ditemui ragam bahasa percakapan yang digunakan oleh tiap-tiap tokoh di dalamnya. Cara bicara dan ragam bahasa percakapan yang digunakan oleh masing-masing tokoh tersebut berbeda, dan gaya bicara atau ragam bahasa yang mereka gunakan tersebut mencerminkan kepribadian atau karakteristik mereka masing-masing. Perbedaan ragam bahasa percakapan maupun cara bicara ini membuat pembaca maupun penerjemah dapat lebih mudah mengenali karakteristik dari tokoh yang menggunakannya. Ragam bahasa yang paling umum ditemui adalah ragam bahasa laki-laki (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*). Bahasa Jepang memiliki ciri yang menonjol yaitu adanya ragam bahasa dan wanita yang sedikit digunakan oleh negara-negara lain di dunia (Sudjianto, 1999, 18)

Namun, tidak semua ragam bahasa dan cara bicara yang digunakan dalam karya fiksi digunakan juga secara umum dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini terdapat istilah *yakuwarigo* atau yang dalam Bahasa Inggris dikenal sebagai “*Role Language*”. *Yakuwarigo* adalah ragam bahasa yang berakar dari *stereotype* untuk menggambarkan karakteristik atau ciri khusus pemakainya (usia, gender, profesi, strata sosial, jaman, penampilan, maupun sifat) (Wikipedia/Kinsui, 2003).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis untuk mendeskripsikan jenis-jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dalam *manga* yang diambil sebagai sampel berdasarkan contoh-contoh kalimat percakapan yang ada di dalamnya, serta menjelaskan fungsi serta karakteristik tokoh yang menggunakannya.

B. Hasil dan Pembahasan

Seperti yang dituturkan Kinsui (2003), *yakuwarigo* adalah suatu susunan fitur bahasa lisan yang mencakup kosakata, tata bahasa, karakteristik fonetik dan sebagainya yang berkaitan dengan karakteristik khusus seseorang. Bahasa Jepang bukan hanya kaya akan kata ganti orang pertama (*ichininsho*) serta kata bantu akhiran (*goubi*), namun juga memiliki fleksibilitas tinggi dalam menemukan akhiran-akhiran baru (Sadanobu, 2007).

Fleksibilitas ini membantu berkembangnya *yakuwarigo* serta lahirnya *yakuwarigo* baru dalam Bahasa Jepang. Contoh dari *yakuwarigo* antara lain:

1. *Roujingo* atau bahasa orang tua / manula.
2. *Hougen* atau dialek daerah.
3. *Aruyo kotoba* atau gaya bahasa Jepang khas orang-orang Cina.
4. *Danseigo* atau bahasa laki-laki, dan *Joseigo*, atau bahasa perempuan.
5. *Chara gobi* atau gaya bicara khas yang hanya digunakan karakter tertentu (manusia maupun bukan) dalam karya fiksi, misalnya akhiran "-poi" yang selalu diucapkan oleh karakter Yuudachi dalam seri *Kantai Collection*, atau akhiran "-desudesu" khas karakter Uri-tan dalam seri *Etotama*.

(Kinsui, 2007)

Tapi, meskipun orang Jepang mengenali semua ragam bahasa *yakuwarigo* ini, dalam kehidupan nyata sehari-hari jarang sekali ditemukan orang yang bicara menggunakan *yakuwarigo*.

Yakuwarigo berhubungan erat dengan *stereotype* tentang kalangan masyarakat tertentu. *Stereotype* sendiri menurut Robbins, Stephen P., Timothy A. Judge (2010) adalah penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan. Namun Craig McGarty, Vincent Y. Yzerbit dan Russell Speirs (2002) berpendapat bahwa *stereotype* bisa menjadi alat bantu dalam mengenali dan menciptakan kesan mengenai seseorang atau kalangan tertentu.

1. *Roujingo* atau Bahasa Orang Tua / Manula

Yang disebut dengan *roujingo* adalah ragam bahasa yang menggunakan kosakata maupun ungkapan yang secara khas digunakan kaum manula di Jepang (Kiyouji, 1966;142). Dalam *yakuwarigo*, *roujingo* digunakan untuk mengindikasikan bahwa pemakainya adalah kalangan lanjut usia (Kinsui, 2003). Hasil penelusuran Kinsui mengenai asal muasal *roujingo* mengarah pada akhir abad ke-18 di Edo. Di masa itu, dialek dari beberapa daerah yang berdekatan dengan Edo saling bertemu. Sementara generasi muda di Edo masa itu lebih suka menggunakan dialek dari daerah Edo, generasi tua lebih memilih menggunakan dialek Kyoto yang lebih formal. Generasi tua yang terpelajar, lebih memilih dialek ibukota kekaisaran Jepang yang lebih tradisional, sehingga terlihat kuno dan ketinggalan jaman di mata generasi muda saat itu. Kekontrasan antar dialek ini kemudian diterapkan dan digunakan oleh para penulis di jaman itu, hingga kemudian diadaptasi ke dalam novel dan kisah drama populer. Dari *stereotype* inilah lahir *roujingo* yang sekarang ditemui juga dalam media seperti *manga* dan *anime*. (Teshigawara & Kinsui 2003)

Ciri khas dari *roujingo* adalah penggunaan "*Washi*" sebagai kata ganti orang pertama, serta penggunaan akhiran "-*jya*" sebagai akhiran, menggantikan "-*desu*" atau "-*da*". Ciri khas lain adalah penggunaan akhiran "-*nu*" sebagai pengganti akhiran "-*nai*". Berikut adalah contoh dialog yang menggunakan *roujingo*, yang diambil dari salah satu dialog novel "Lord of The Ring" karya Tolkien, yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang:

- a) "*Of course!*" said Gandalf "...you are a very fine person, Mr. Baggins, and I am very fond of you..." (Tolkien, 1982:305)
- b) "*Mochiron-jya*" to Gandarufu ga iimashita "...anta wa makoto ni suteki na hito nanjya yo, Baginzu dono, washi wa, kokoro kara anta ga suki-jya..." (Tolkien/Seta 2000:267)
(Kinsui, 2003)

Terdapat juga *manga* dimana tokoh yang menggunakan *roujingo* digambarkan memiliki penampilan yang sangat muda namun sesungguhnya usianya sudah sangat tua.

Untuk mengindikasikan bahwa usianya sudah sangat tua walaupun penampilannya muda itulah, *roujingo* diterapkan pada karakter tersebut.



Gambar1: Mahou Sensei NEGIMA! Akamatsu Ken, 2005

Tokoh pada (Gambar 1) adalah Konoemon Kono. Dalam manga berjudul Mahou Sensei NEGIMA! karya Akamatsu Ken, ia adalah seorang penyihir sekaligus kepala sekolah yang sudah berusia sangat tua (usianya tidak pernah disebutkan secara tepat). Bahasa yang digunakannya saat bicara adalah contoh dari *roujingo*. Akhiran "-jya" menggantikan akhiran "-da" atau "-desu" sedangkan ia menggunakan kata "Washi" sebagai kata ganti orang pertama untuk menunjuk pada dirinya sendiri. Selain Konoemon Kono, contoh karakter lain yang bicara dengan ragam bahasa *roujingo* adalah tokoh Cologne dan Happousai dalam manga berjudul Ranma 1/2 karya Rumiko Takahashi.

Perlu diperhatikan bahwa *roujingo* sebagai *yakuwarigo* sudah digunakan dalam berbagai manga selama bertahun-tahun, terlihat dari digunakannya ragam bahasa ini dalam manga Ranma 1/2 yang dirilis pada tahun 1987, hingga pada manga yang dirilis tahun 2005 seperti Mahou Sensei NEGIMA!

2. Hougen atau Dialek

Jepang terbagi menjadi banyak wilayah dan daerah, dan masing-masing daerah memiliki dialeknya sendiri-sendiri. Mengapa dialek yang digunakan di Kansai berbeda dengan yang digunakan di Tokyo? Jawabannya terletak pada jaman dimana sebelum majunya teknologi transportasi dan komunikasi, penduduk di suatu area memiliki kontak yang sangat minim dengan penduduk daerah lain, yang jaraknya bisa berkilo-kilometer jauhnya. Saat bahasa berkembang dan berubah, perkembangan dan perubahan tersebut terjadi hanya dalam lingkup satu wilayah itu saja. Seiring dengan kemajuan komunikasi dan sentralisasi Tokyo sebagai pusat pemerintahan, dialek Tokyo pun dinyatakan sebagai bahasa standar Jepang. Walaupun demikian, dialek daerah, walaupun semakin menurun penggunaannya, masih menjadi sebuah fakta kehidupan di Jepang. Anak-anak masih menggunakan dialek daerah dengan meniru dari orang tua dan teman-temannya sebelum mereka belajar dialek Tokyo sebagai bahasa standar. (Palter & Horiuchi, 1995:11)

Peran *hougen* atau dialek sebagai *yakuwarigo* dalam dialog manga adalah menonjolkan karakteristik atau sifat pemakainya. Tokoh dalam manga yang bicara dengan dialek tertentu akan mendapat citra yang sesuai dengan stereotip yang menempel

pada dialek yang digunakannya tersebut. Misalnya, orang-orang berdialek Osaka mendapat kesan banyak bicara dan emosional, dialek Tohoku memiliki kesan santun dan tradisional, dialek Kyoto mendapat kesan yang lebih berkelas atau anggun, dan seterusnya (Kinsui, 2003). Semua ini adalah *stereotype*. Karena tentunya secara logika, tidak semua orang Osaka banyak bicara dan emosional, tidak semua orang Kyoto berkelas dan anggun dan sebagainya. Namun kesan yang sudah melekat pada penggunaan dialek tersebut menyebabkan orang sering menyama ratakan karakter penuturnya. *Stereotype* seperti inilah yang sering digunakan pengarang karya fiksi seperti novel, manga, anime dan sejenisnya untuk membentuk karakteristik tokoh yang dikarangnya. Untuk tokoh wanita yang berkarakter anggun, dewasa namun agak jahil, dialek Kyoto seringkali paling sesuai bagi tokoh tersebut. Tokoh yang periang, berapi-api, lucu, dan banyak bicara paling sering digambarkan bicara menggunakan dialek Osaka.

Salah satu contoh *stereotype* yang melekat pada pengguna dialek tertentu adalah karakter bernama Suzuhara Touji dari *Manga Shinseiki Evangelion* (atau lebih terkenal dengan judul *Neon Genesis Evangelion*) karya Yoshiyuki Sadamoto. Touji digambarkan sebagai karakter yang penuh semangat, pemarah, dan selalu bicara keras dan tegas. Dialek yang digunakannya adalah dialek Osaka, yang identik dengan karakter yang lucu, banyak bicara, penuh semangat, memiliki hasrat yang tinggi akan sesuatu, dan kadang-kadang menakutkan.

3. *Aruyo Kotoba*

Contoh lain dari *yakuwarigo* dengan karakteristik yang berakar dari bahasa asli adalah *aruyo kotoba*, yang seringkali diasosiasikan dengan orang-orang Cina. Karakteristik gramatikal dari *aruyo kotoba* adalah penggunaan kata "aru" tepat di akhir kalimat, dan penambahan kata "yoroshii" sebagai bentuk perintah. (Kinsui, 2003)

Contoh kalimat yang menggunakan *Aruyo Kotoba*:

- 安いアルよ、早く買うよろしい。
(Murah, lho. Ayo cepat beli)

Sejarah munculnya *aruyo kotoba* berawal dari bahasa *pidgin* Jepang yang digunakan di pelabuhan di Yokohama pada akhir jaman Edo hingga jaman Meiji. *Pidgin* adalah bahasa yang mengalami penyederhanaan gramatikal yang terbentuk dalam komunikasi antara 2 pihak yang menggunakan bahasa yang saling berbeda. Jepang yang mendapat tekanan dari Amerika dan negara-negara Eropa lainnya membuka pelabuhan mereka di Yokohama, Nagasaki dsb., dan terbentuklah pemukiman-pemukiman khusus untuk pendatang-pendatang Barat disana. Namun, para pedagang Cina juga turut masuk meskipun tempat itu dikhususkan hanya untuk pendatang-pendatang dari Eropa dan Amerika saja, dan mereka pun mulai melakukan perdagangan baik dengan para pendatang dari Eropa maupun dengan penduduk Jepang. Berdasarkan catatan sejarah yang ada, bahasa *pidgin* Jepang berawal dari daerah Yokohama, dimana orang-orang Jepang perlu berkomunikasi dengan orang-orang Cina dan Eropa.

Meskipun hubungan internasional di wilayah Asia tenggara sudah mengalami perkembangan yang drastis, *aruyo kotoba* tetap diasosiasikan dengan tokoh dalam cerita yang berasal dari Cina, baik di dalam *manga* maupun *anime*. (Kinsui, 2003)

Aruyo kotoba digunakan sebagai bahasa stereotip untuk mengindikasikan tokoh-tokoh dalam *manga* yang berasal, atau terlihat seperti orang berkebangsaan Cina. Walaupun semakin jarang digunakan pada tokoh-tokoh *manga* berkebangsaan atau

berlatar belakang Cina akhir-akhir ini, namun ragam bahasa ini tetap termasuk kedalam *yakuwarigo*.

Contoh karakter yang menggunakan aruyo kotoba terdapat dalam *manga* *Ranma ½* (*Ranma Nibun no Ichi*) karya Takahashi Rumiko. Di dalamnya terdapat tokoh wanita bernama Shampoo (シャンプー) yang bicara dengan *aruyo kotoba*. Dalam rincian karakternya yang berasal dari berbagai sumber, Shampoo adalah gadis *Joketsuzoku* (diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris menjadi "Chinese Amazons") berusia 16 tahun. Meskipun tidak ada keterangan samasekali bahwa Shampoo adalah gadis beretnis Cina asli, namun gaya berpakaian dan penampilannya yang sering menggunakan baju khas Cina menonjolkan latar belakang etnisnya. Karena itulah dia digambarkan selalu berbicara dengan *aruyo kotoba*.

Contoh lain penggunaan *aruyo kotoba* sebagai *yakuwarigo* stereotip untuk karakter beretnis Cina adalah seperti di bawah ini:



Gambar 2 : Koi Koi 7, Morishige, 2002

4. *Danseigo* dan *Joseigo*

Peter Trudgill mengatakan bahwa pemakaian bahasa, selain dipengaruhi faktor golongan sosial, perbedaan suku bangsa, wilayah penuturnya, dan sebagainya, dipengaruhi juga oleh perbedaan jenis kelamin. Oleh sebab itu, bagaimana perbedaan bahasa berdasarkan jenis kelamin itu berkembang tidak dapat dijelaskan dengan metode yang sama yang menjelaskan dialek berdasarkan golongan sosial, suku bangsa, wilayah penuturnya, dan sebagainya (Trudgill, 1997 : 94 dalam Sudjianto, 2007).

Perbedaan pria-wanita dalam bahasa Jepang tercermin juga dalam aspek pengucapan atau pelafalan (termasuk aksen dan intonasi). Sebagaimana pengamatan Nakao Toshio (1997 : 142), di dalam bahasa Jepang wanita sering menghilangkan bunyi silabel [i] dan [ra] seperti pada kata *iyadawa* [yadawa] dan kata *wakaranai* [wakannai]. Pengamatan lain dilakukan oleh Osamu Mizutani yang mengatakan bahwa perbedaan antara ragam bahasa pria dan ragam bahasa wanita terlihat juga dalam nada suara. Suara wanita naik dan turun dalam jarak yang lebih besar daripada pria pada saat mengungkapkan perasaannya (Mizutani, 1987 : 77 dalam Sudjianto, 2007).

Dalam sumber lain disebutkan bahwa sampai sekarang pun kata-kata yang mempertahankan kedudukan yang jelas sebagai bahasa pria dan bahasa wanita masih ada. Sebagai fenomena yang sangat mencolok yang dapat kita amati adalah bahwa (1) dalam kelompok *shuuujoshi*, partikel-partikel seperti *zo* pada *Yaru zo* atau partikel *ze* pada *Dekakeru ze* dipakai oleh pria, sedangkan partikel *wa* pada *Suteki dawa* atau partikel *noyo* pada *Ii noyo* dipakai oleh wanita, (2) dalam kelompok pronomina persona yang dipakai pada percakapan dalam hubungan akrab pada suasana santai, kata *ore*, *boku*, dan *omae* dipakai oleh pria, sedangkan kata *atashi* dipakai oleh wanita, dan (3) dalam kelompok

interjeksi, kata *yoo*, *yo'*, dan *che'* dipakai oleh pria, sedangkan kata *maa* dipakai oleh wanita (Akihiko, 1991 : 208-209 dalam Sudjianto, 2007).

Perbedaan gaya bicara antara pria dan wanita walaupun memiliki makna yang sama dapat dilihat pada contoh kalimat di bawah ini:

- 俺が行くぞ!
- あたしが行くわ!

Kedua kalimat di atas memiliki arti dan makna yang sama, yaitu "Aku akan pergi!". Namun dari cara penuturannya, dapat dengan mudah diidentifikasi, mana yang umumnya diucapkan oleh seorang wanita, dan mana yang umumnya diucapkan oleh seorang pria.

終助詞 / 文末表現 (*suujoshi / bunmatsu hyougen*) atau akhiran yang identik dengan ragam bahasa wanita antara lain adalah "かしら", "わ / わよ / わね", serta "の / のよ / のね". Pronomina Persona yang sering dipakai wanita adalah "あたし", yang terdengar lebih halus atau sopan dibandingkan "僕" dan "俺". Namun, dalam media-media fiksi seperti *anime*, *game* dan *manga*, tidak jarang ditemui wanita yang bicara menggunakan ragam bahasa laki-laki. Biasanya digunakan bila bicara dengan sahabat-sahabat dekatnya, atau dengan orang lain yang kedudukannya lebih rendah.

"僕" dan "俺" termasuk pada ragam bahasa pria yang dipakai pada situasi tidak resmi terhadap orang yang sederajat, teman sebaya yang akrab, atau terhadap bawahan. Kedua kata ini jarang dipakai terhadap atasan. Bahkan pemakaian kata "俺" terkesan kasar yang menunjukkan penuturnya yang keras. Kata "俺" memiliki makna yang lebih kuat daripada "わたくし", "わたし", "僕", dan "俺". Kata "われ" sering dipakai oleh penutur pria dalam bentuk jamak "われわれ". Kata "わし" pun dipakai hanya oleh pria. Pemakaian kata "わし" menunjukkan kesombongan, keangkuhan, atau kecongkakan penuturnya. Sedangkan pronomina persona pertama "じぶん" memiliki makna yang sama dengan "われ" yang biasa dipakai oleh penutur pria. (Sudjianto, 2007)

Danseigo dan *joseigo* adalah ragam bahasa yang dibagi berdasarkan gender. *Danseigo* lebih mirip dan cocok dengan dialek tertentu (misalnya dialek Kyuushu yang memberi kesan jantan dan ksatria). Sedangkan *joseigo* berkesan lebih sopan, halus, atau formal. Walaupun susunan seperti ini membuat *joseigo* terkesan lebih rendah kedudukannya daripada *danseigo*, pada kenyataannya tidaklah selalu demikian.

Dalam hubungan antar gender dan kalangan tertentu, tergantung dari karakteristik penutur dan orang yang diajak bicara, tidak jarang terjadi semacam pertukaran peran, dimana wanita bicara dengan *danseigo* dan sebaliknya, laki-laki bicara menggunakan *joseigo*. Wanita usia sekolah (SMP, SMA, atau bahkan mahasiswa) tidak jarang bicara dengan *danseigo* kepada teman-teman akrabnya, atau kepada junior-junior mereka di sekolah (misalnya menggunakan kata "boku", dan bukan "watashi/atashi" sebagai kata tunjuk orang pertama). Ini memberikan kesan tomboi dan mendominasi, namun akrab, bila diucapkan terhadap sahabat karib. Sebaliknya, pria dewasa yang bicara menggunakan *joseigo* akan dicap sebagai banci atau transeksual (Kinsui, 2003). Pria-pria dengan karakteristik seperti ini dapat ditemui dalam profesi-profesi yang mengharuskan mereka banyak berinteraksi dengan kaum wanita, terutama wanita dewasa. Contohnya hairdresser, penata busana, pedagang kosmetik, dan sejenisnya.

5. Chara Gobi

語尾 (*gobi*) mengacu pada perubahan bagian kata yang digunakan. Dalam percakapan sehari-hari, 語尾 bisa juga diartikan sebagai "akhiran", baik untuk kata

maupun kalimat. Contoh dari 語尾 atau akhiran misalnya "～ます", "～ない", "～られる", dan lain-lain.

キャラ語尾 (*chara (character) gobi*) mengacu pada akhiran kata atau kalimat yang digunakan oleh karakter (tokoh) dalam anime, manga, novel, film, game, dan lain sebagainya yang menjadi keunikan tersendiri bagi karakter tersebut. Umumnya, karakter yang menggunakan キャラ語尾 (*chara gobi*) adalah karakter yang bukan manusia. Hewan yang bisa berbicara, makhluk gaib, *alien*, makhluk mitologi, makhluk fantasi, dan lain sebagainya tidak sedikit yang digambarkan bicara menggunakan akhiran khas masing-masing. Misalnya, karakter yang berwujud kucing (baik kucing yang bisa bicara maupun makhluk setengah kucing) mengakhiri kalimat-kalimatnya dengan akhiran "～にゃ" atau "～にゃあ", menyerupai suara kucing. Akhiran-akhirian baru pun terus bermunculan seiring dengan terus lahirnya karakter baru dalam tiap karya baru yang muncul. Dalam anime berjudul "Etotama", tokoh bernama Uri-tan selalu mengakhiri kalimatnya dengan akhiran "desudesu". Fungsi utama キャラ語尾 (*chara gobi*) adalah menandai dan memberi karakteristik khas pada tokoh-tokoh yang ada dalam cerita fiksi. (Kinsui, 2003).

Chara Gobi yang merupakan gaya bahasa khas tokoh tertentu dalam sebuah manga biasanya berupa akhiran atau copula. Akhiran "-nyaa" paling umum digunakan sebagai akhiran untuk tokoh-tokoh berupa kucing (atau makhluk yang memiliki wujud kucing) yang bisa bicara, atau seseorang yang memiliki karakteristik menyerupai kucing. Akhiran-akhirian lain selain "-nyaa" juga digunakan oleh tokoh-tokoh *manga* yang umumnya bukan manusia (*siluman, alien, robot, makhluk fantasi, makhluk mitologi, dan lain-lain*).

Dari manga berjudul "Nagasarete Airantou" karya Takeshi Fujishiro dan "Ranma ½" karya Rumiko Takahashi dapat dilihat penggunaan *chara gobi* sebagai salah satu ciri khas *manga*, yaitu penggunaan akhiran "-nya" di akhir kalimat oleh karakter yang berwujud kucing atau kucing yang bisa bicara. "-nyaa" adalah suara kucing dalam pelafalan bahasa Jepang. Karena menimbulkan kesan yang lucu dan menggemaskan, beberapa *manga* lain menerapkan cara bicara berakhiran "-nyaa" ini pada tokoh-tokoh manusia yang memiliki karakteristik menggemaskan seperti kucing.



Gambar 3 : Amagi Brilliant Park, Gatou Shouji, 2014

Tidak semua karakter berwujud atau memiliki karakteristik menyerupai kucing menggunakan akhiran "-nyaa". Seperti contoh di atas, karakter Tyramie dalam *Manga Amagi Brilliant Park* karya Gatou Shouji adalah sejenis peri yang berwujud menyerupai kucing berwarna merah muda. Tyramie tidak menggunakan "-nya" sebagai akhirnya, melainkan "-mi" ("mi" juga merupakan suara kucing dalam pelafalan Jepang, namun lebih banyak digunakan untuk suara anak kucing). Karakter lain dalam komik yang sama, Macaron yang berwujud seperti domba, mengakhiri kalimatnya dengan akhiran "-ron", dan Moffle, yang berwujud tikus dengan topi bundar selalu mengakhiri kalimatnya dengan "-fumo".

Penutup

Yakuwarigo merupakan ragam bahasa virtual yang unik, yang memberi karakteristik dan identitas kepada penuturnya, berdasarkan *stereotype* yang melekat pada gaya bahasa yang digunakan tersebut. Ragam yakuwarigo lain yang masih belum dibahas pada penelitian ini akibat kurangnya data dan teori pendukung antara lain adalah 武士言葉 (*Bushi Kotoba*) atau bahasa yang biasa digunakan oleh para Samurai jaman dahulu di Jepang. Tidak sedikit juga *manga* maupun Novel bersetting dunia modern yang tokoh di dalamnya masih bicara dengan menggunakan bahasa klasik. Yang paling dikenal adalah karakter Hattori dalam *Manga Ninja Hattori* karya Motoo Abiko.

役割語 (*Yakuwarigo*) atau *Role Language* adalah bidang yang perlu ditelusuri lebih jauh dan lebih mendalam lagi karena terdapat bukan hanya dalam Bahasa Jepang, melainkan juga dalam Bahasa Inggris (contohnya "*Pirate Talk*" dalam berbagai cerita fiksi dan kartun anak-anak), dan juga Bahasa Indonesia.

Karena 役割語 (*yakuwarigo*) berakar dari *stereotype* yang berkembang dalam pandangan masyarakat, ranah bahasa ini dapat ditinjau dari segi *sociolinguistik*, budaya, maupun diteliti dengan metode analisis *kontrastif* untuk dibandingkan dengan bahasa lain. Selain *Manga*, media lain dimana 役割語 (*yakuwarigo*) dapat ditemukan antara lain adalah Novel, *Anime*/Kartun, dan *Game*.

Daftar Rujukan

- Akamatsu, Ken. 2003. *Mahou Sensei Negima*. Weekly Shounen Magazine.
- Fujishiro, Takeshi. 2002. *Nagasarete Airantou*. Square Enix.
- Gatou Shouji. 2014. *Amagi Brilliant Park*. Dragon Age.
 - Gosho, Aoyama. 1994. *Meitantei CONAN*. Shogakukan.
 - Kinsui, Satoshi. 2003. *Vācharu nihongo: yakuwarigo no nazo*. Iwanami Shoten Publisher.
 - Kinsui, Satoshi. 2007. *Yakuwarigo Kenkyuu no Tenkai*. Kuroshio Publisher.
 - Kinsui, Satoshi. 2011. *Modern Japanese "Role Language" (Yakuwarigo): Fictionalised Orality in Japanese Literature and Popular Culture*. Equinox Publishing.
 - Morishige. 2002. *Koi Koi 7*. Akita Shoten.
 - Palter & Horiuchi, *KINKI JAPANESE : The Dialects & Culture of The Kansai Region*, Charles E. Tuttle Company Inc., 1995
 - Sadamoto, Yoshiyuki. 1993. *Shinseiki Evangelion*. Shounen Ace.
 - Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc
 - Sudjianto. 2007. [http://www.academia.edu/9382571/Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya](http://www.academia.edu/9382571/Bahasa_Jepang_dalam_Konteks_Sosial_dan_Kebudayaan)
 - Takahashi, Rumiko. 1987. *Ranma ½*. Shogakukan.

- Takeaki, Momose. 2009. *Kami-sen*. Dragon Age Publishing.
- Watsuki, Nobuhiro. 1994. *Rurouni Kenshin*. Weekly Shounen Jump
- Yasuda, Suzuhito. 2006. *Yozakura Shijuusou*. Kodansha.

