

Penggunaan *Roujingo* 老人語 dalam *Anime* Bahasa Jepang

Mikhael Julius Christian¹⁾, Melinda Dirgandini²⁾

^{1,2)}Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Kristen Maranatha
Jl Surya Sumantri no. 65 Bandung

Pos-el: 1 [mikhaeeljulius@gmail.com], 2[melinda.dirgandini@lang.maranatha.edu]

The Use Of Roujingo 老人語 *In Japanese Anime*

Abstract

This study aims to describe the different nuances produced in characters who use roujingo 老人語 in anime and describe the differences between the use of roujingo 老人語 in anime and reality. Japanese has a standardized language variety called hyoujungo 標準語. Within hyoujungo 標準語, there is another language variety called yakuwarigo 役割語 which means role language. Kinsui (2017) divides yakuwarigo 役割語 into 6 types. The researcher is interested in examining one type of 役割語 yakuwarigo based on the age of the language user, namely rounen 老年 or roujingo 老人語 or the language of seniors. roujingo 老人語 is the language used by characters who are depicted with moustaches white hair and old faces. This research method is descriptive qualitative, which is research conducted to determine the value of independent variables, either one or more variables (independent) without making comparisons or connecting with other variables. The descriptive qualitative research method is used in this study to describe the existing facts of the use of roujingo in anime. The research data was taken from 8 anime published in the period 2000-2022. The data was analyzed by looking at the use of roujingo 老人語 from anime characters with different social statuses. The conclusion of this study is that the author found two different functions of using roujingo 老人語. First, as a marker of parental nuance. Second, as a marker of grandeur and power, indicating high social status and power. Another finding of this study is that roujingo 老人語 is not used by old people suddenly. Japanese people do not change their language to that of their parents when they reach old age. Instead, the use of roujingo 老人語 is limited to works such as anime and manga, used to portray old, regal, and powerful roles.

Keywords: anime, roujingo, language variety

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan perbedaan nuansa yang dihasilkan pada karakter yang menggunakan *roujingo* 老人語 pada *anime* dan mendeskripsikan perbedaan penggunaan 老人語 *roujingo* pada *anime* dengan realitas. Bahasa Jepang memiliki ragam bahasa standar atau baku yang disebut *hyoujungo* 標準語. Dalam *hyoujungo* 標準語, terdapat variasi bahasa lain yang disebut *yakuwarigo* 役割語 yang memiliki arti bahasa

peran. Kinsui (2017) membagi *yakuwarigo* 役割語 menjadi 6 jenis. Peneliti tertarik untuk meneliti salah satu jenis *yakuwarigo* 役割語 berdasarkan usia pengguna bahasa, yaitu *rounen* 老年 atau *roujingo* 老人語 atau bahasa manula. *roujingo* 老人語 merupakan bahasa yang digunakan oleh para karakter yang digambarkan dengan kumis dan rambut putih dan berwajah tua. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan fakta yang ada digunakannya *roujingo* pada anime. Data penelitian diambil dari 8 anime yang terbit pada kurun waktu 2000-2022. Analisa data dilakukan dengan melihat penggunaan *roujingo* 老人語 dari karakter *anime* yang memiliki status sosial yang berbeda-beda. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penulis menemukan dua perbedaan fungsi penggunaan *roujingo* 老人語. Pertama, sebagai penanda nuansa orang tua. Kedua, sebagai penanda keagungan dan kekuasaan, menunjukkan status sosial dan kekuasaan yang tinggi. Temuan lain pada penelitian ini dapat dipahami *roujingo* 老人語 tidak dipakai oleh orang yang sudah tua secara tiba-tiba. Orang Jepang tidak mengganti bahasa mereka menjadi bahasa orang tua ketika menginjak usia tua. Sebaliknya, penggunaan *roujingo* 老人語 terbatas pada karya-karya seperti anime dan manga, digunakan untuk memerankan peran yang tua, agung, dan berkuasa,

Kata kunci: anime, *roujingo*, variasi bahasa

1. Pendahuluan

Bahasa Jepang memiliki ragam bahasa standar atau baku yang disebut 標準語 *hyoujungo*. *Hyoujungo* merupakan bahasa yang diakui sebagai standar bahasa nasional suatu negara atau kelompok etnis. Dengan kata lain, *hyoujungo* 標準語 merupakan variasi bahasa yang paling umum digunakan oleh masyarakat yang memiliki bahasa yang berbeda-beda agar tercipta komunikasi yang setara dan dimengerti oleh satu sama lain. Selain bahasa standar atau *hyoujungo* 標準語, terdapat variasi bahasa lain yang disebut *yakuwarigo* 役割語 yang memiliki arti bahasa peran. *Yakuwarigo* 役割語 merupakan gaya bahasa yang digunakan oleh suatu karakter dalam *anime* atau *manga* dengan tujuan untuk menggambarkan suatu tokoh melalui dialog yang diucapkan tokoh tersebut. Dalam ragam bahasa, *yakuwarigo* 役割語 termasuk dalam kriteria segi penutur yaitu *idiolek* yang merupakan variasi bahasa yang bersifat perorangan.

Menurut Kinsui (2017) bahasa peran didefinisikan sebagai bahasa yang "memungkinkan visualisasi gambar karakter tertentu" dari pembicara. Dengan kata lain, bahasa peran dianggap sebagai gaya bicara yang diucapkan oleh individu tertentu. Kinsui juga berkata bahwa *yakuwarigo* 役割語 adalah bahasa stereotip. Bahasa stereotip berasal dari kecenderungan manusia untuk mengotak-ngotakkan manusia pada kehidupan sehari-hari ke dalam gender, pekerjaan, umur, dan suku bangsa. Selanjutnya, Kinsui dan Yamakido (2015: 32) membagi *yakuwarigo* 役割語 menjadi beberapa jenis, yaitu jenis kelamin, umur/generasi, kelas sosial/pekerjaan, wilayah/kebangsaan/etnik, pra-modern, budaya imajiner.

Dari 6 jenis *yakuwarigo* 役割語 tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai *yakuwarigo* 役割語 berdasarkan usia pengguna bahasa, yaitu bahasa manula atau *roujingo* 老人語. *Roujingo* 老人語 merupakan bahasa yang stereotipnya digunakan oleh para karakter yang digambarkan dengan kumis dan rambut putih dan berwajah tua. Hal ini terlihat dari tokoh dokter Ochanomizu pada percakapan dokter Ochanomizu berikut ini yang diambil dari (Kinsui, 2017). Osamu Tezuka (*Tetsuwan Atomu* 1, ©Tezuka Production, Hal. 99)

"*Atomu dou ja.*"
"*What do you say, Atom?*"
"Bagaimana pendapatmu, Atom"

Pada contoh kalimat yang dilontarkan oleh Ochanomizu di atas terdapat *roujingo* 老人語 yaitu *ja*. Pada padanan *hyoujingo* 標準語 atau ragam bahasa baku, *ja* setara dengan *da*. Penampilan dokter Ochanomizu juga digambarkan sebagai orang yang tua, dan berambut putih sehingga hal ini menjelaskan bahwa pengguna *roujingo* 老人語 adalah orang yang sudah tua.

Fenomena yang dikaji dalam penelitian ini adalah penggunaan *roujingo* 老人語 atau bahasa manula dalam anime Jepang. *Roujingo* merupakan bagian dari 役割語 (*yakuwarigo*) atau "bahasa peran," yang digunakan untuk merepresentasikan karakter tertentu berdasarkan stereotip usia lanjut. Fenomena ini mencerminkan bagaimana bahasa dipakai untuk menciptakan nuansa sosial dalam media populer seperti anime.

Penggunaan *roujingo* dalam anime tidak hanya mencerminkan aspek linguistik tetapi juga menciptakan karakterisasi yang kuat terhadap tokoh yang sudah tua. Anime juga memiliki peran besar dalam menyebarkan bahasa Jepang secara global, sehingga studi mengenai bahasa dalam anime memiliki dampak yang luas dalam pemahaman linguistik dan budaya (Nugraha, 2017).

Latar belakang pemilihan *roujingo* sebagai objek penelitian adalah 1) *roujingo* digunakan dalam anime karena merupakan representasi linguistik yang nyata dari bahasa "orang tua" dan menciptakan karakterisasi karakter yang lebih tua. 2) anime sebagai media populer dengan pengaruh budaya, oleh karena itu studi bahasa yang berkaitan dengan anime memiliki pengaruh yang signifikan terhadap budaya manusia dan pengetahuan linguistik secara keseluruhan. Meskipun demikian, tidak banyak penelitian yang dilakukan tentang *roujingo* dalam anime. Studi sebelumnya lebih banyak membandingkan isinya dengan komik atau *manga*. Karena itu, penelitian ini dianggap sebagai cara baru untuk melihat subjek penelitian yang sama.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Diah Surya Afyuni, (2020) yang berjudul Analisis ragam Bahasa orang Tua (*Roujingo*) Dalam Komik Bahasa Jepang. Temuan dari penelitian tersebut yaitu jenis *roujingo* yang memiliki fungsi sebagai kata ganti orang pertama tunggal dan jamak, kata ganti orang kedua tunggal, menegaskan perasaan yang kuat, menyatakan dugaan atau perkiraan, kata penanda akhir kalimat lampau, kata penanda akhir kalimat positif, dan kata kerja bantu bentuk negatif.

Kebaruan penelitian ini yaitu meneliti penggunaan *roujingo* dalam anime dari sudut pandang sociolinguistik, bukan hanya aspek linguistik formal, namun meneliti situasi sosial dalam anime mempengaruhi penggunaan *roujingo*. Selain itu, penelitian ini membandingkan penggunaan *roujingo* dalam anime dengan cara orang tua Jepang menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Perbedaan nuansa dalam penggunaan *roujingo* di anime belum banyak peneliti yang meneliti nuansa karakter yang menggunakan *roujingo* berbeda dalam berbagai anime dan hal itu mencerminkan stereotip yang ada di masyarakat Jepang. Penelitian ini mencoba menemukan apakah penggunaan *roujingo* dalam anime mencerminkan atau justru menyimpang dari cara berbicara orang tua di Jepang di dunia nyata.

2. Metode Dan Teori

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi kepustakaan dan metode simak-catat. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis, antara lain buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang membahas tema *roujingo* dalam anime Jepang. Setelah itu, data dianalisa agar dapat memahami fenomena ini telah dikaji dalam penelitian yang sudah ada. Sumber data yang digunakan berupa anime tahun 2000–2022. Sebagai representasi modern memilih periode ini untuk melihat *roujingo* digunakan dalam anime kontemporer dan penggunaannya telah berubah seiring waktu. Data dikumpulkan dari dialog karakter dalam anime untuk melihat bagaimana *roujingo* digunakan dalam berbagai konteks sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik untuk mempelajari bahasa secara struktural dan hubungannya dengan konteks sosial dan budaya yang ada di anime.

Metode yang penulis gunakan adalah metode simak-catat. Simak merujuk pada menyimak potongan-potongan dialog dalam anime yang memuat data penelitian. Proses dijelaskan sebagai berikut: penyimak dialog dari tokoh tua dalam anime yang dialognya mengandung *roujingo*. Pencatatan data linguistik, yaitu kosakata, frasa, partikel dan pola kalimat yang digunakan oleh karakter yang berbicara dengan *roujingo*. Analisis konteks penggunaan, yaitu meneliti seperti apa *roujingo* digunakan dalam beberapa situasi komunikasi di anime dan bagaimana pemanfaatannya mempengaruhi karakterisasi tokoh-tokoh lansia. Menyajikan data yang diklasifikasikan berdasarkan pola linguistik dan kepentingan sosialnya diatur dalam bentuk deskripsi kualitatif untuk memberikan gambaran dasar yang lebih baik tentang fungsi dari *roujingo* dalam anime.

Peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan *roujingo* 老人語 dengan menyimak beberapa *anime* yang diproduksi dalam kurun waktu 2000 sampai 2022, yang didalamnya terdapat tokoh yang menggunakan variasi bahasa *roujingo* 老人語. Kemudian peneliti menggunakan metode simak dan menggunakan teknik catat untuk mencatat data-data yang relevan untuk digunakan pada penelitian *roujingo* 老人語 ini.

Data pada penelitian ini berjumlah 10 dialog. Dialog-dialog tersebut diambil dari sumber data anime yang berjudul: *Naruto Shippuden*, *Kami-tachi ni Hirowareta Otoko*, *Fairy Tail Kanojo*, *Okarishimasu*, *Chibi Maruko-chan: Itaria kara kitta shonen Tensei*

shittara Slime Datta Ken, Otonari no Tenshi sama ni Itsu no Ma ni ka Dame Ningen ni Sareteita Ken, Tsugumomo. Selanjutnya, pemaparan data-data dialog tersebut akan dibagi berdasarkan nuansa yang dihasilkan dari penggunaan *roujingo* 老人語 pada *anime*. Setelah itu, nuansa yang dihasilkan dari pemakaian *roujingo* 老人語 akan dianalisa menggunakan karakter *anime* berdasarkan situasi serta status sosial yang dimiliki masing-masing karakter pengguna *roujingo* 老人語. Terakhir, *roujingo* 老人語 akan dianalisa terkait perbedaan antara penggunaannya di *anime* dan realitas.

2.2 Teori

Pada penelitian ini digunakan teori *yakuwarigo* (Afifah 2019; Kinsui 2017, *roujingo* (Purnomo, 2018; Raharjo 2020) dan sosiolinguistik (Chaer, A., & Agustina, L. 2019). Teori *yakuwarigo* digunakan untuk memahami jenis bahasa peran yang digunakan pada *anime*. Sedangkan *roujingo* merupakan jenis dari *yakuwarigo* yang menjadi objek dari penelitian ini. Sosiolinguistik adalah kajian yang digunakan dalam meneliti *roujingo*.

Yakuwarigo 役割語 atau bahasa peran merupakan bahasa yang digunakan oleh karakter pada budaya populer Jepang seperti *anime* dan *manga* untuk menunjukkan suatu karakteristik atau atribut tertentu yang dimiliki karakter tersebut melalui bahasa yang digunakannya. Seperti yang dikatakan oleh Kinsui (2017: 78):

Often in Japanese fiction and popular culture, a character's vocabulary and grammar vary greatly according to the person's attributes (gender, age, social status, occupation, region of residence or birthplace, appearance, personality, etc).

Dari pernyataan Kinsui di atas, karakter dalam budaya populer Jepang seperti *anime* dan *manga* berbicara dengan kosa kata dan tata bahasa yang sesuai dengan atribut karakter tersebut yaitu mencakup jenis kelamin, usia, status sosial, pekerjaan, wilayah tempat tinggal, penampilan, kepribadian, dan lain-lain. Hal ini menekankan bahwa *yakuwarigo* 役割語 merupakan stereotip linguistik.

Stereotip adalah cara manusia untuk mengkategorikan suatu karakter berdasarkan kebiasaan tertentu. Kinsui (2017: 23) mengatakan bahwa:

In our daily lives, we come across many new aspects and events every day, and it would be impossible to observe closely each and every event. Thus, it becomes important to match the categories to the target based on instinct and culture and assume that this target also possesses the characteristics (i.e., stereotypes) that constitute the given category.

Berdasarkan pendapat Kinsui di atas, manusia memiliki asumsi berdasarkan insting dan kebudayaan bahwa suatu individu atau target memiliki karakteristik atau stereotip yang membentuk kelas tertentu. Hal ini juga didukung oleh pernyataan Perdana (2014: 124) yang mengatakan bahwa Stereotip merupakan bagian dari budaya yang diteruskan dan dipercayai oleh masyarakat tertentu. Dari kedua pernyataan di atas, stereotip menggunakan budaya dan kebiasaan sebagai komponen untuk mengkategorikan karakter tertentu.

Pada sejarahnya, Kinsui (2017: 36) mengatakan bahwa *roujingo* 老人語 berakar pada situasi linguistik di Zaman Edo abad ke-18 dan 19. Pada saat itu, bahasa Edo masih tercampur dari berbagai dialek. Dari dialek-dialek ini, dialek Kyoto-Osaka dianggap memiliki martabat atau gengsi yang tinggi. Ketika bahasa umum yang baru yaitu bahasa Edo atau bahasa Jepang Timur digunakan oleh orang muda dan paruh baya, orang yang sudah tua tidak meninggalkan ekspresi dialek Kyoto-Osaka atau Jepang Barat. Hal ini didukung oleh pernyataan Kinsui (2017: 131) yaitu *While the younger generation was more likely to speak the eastern dialect of Edo, the older educated generation tended to speak the more conservative, normative western dialect of Kyoto*. Sementara generasi yang lebih muda lebih cenderung berbicara dengan dialek timur Edo, generasi yang lebih tua cenderung berbicara dengan dialek barat atau Kyoto yang lebih konservatif dan normatif. Hal ini membuat stereotip bahwa bahasa Kyoto-Osaka adalah bahasa yang dipakai oleh orang tua pada jaman tersebut. Menurut Kinsui (2017: 20), pengetahuan akan stereotip pada generasi muda pada waktu itu tidak hilang bahkan setelah mereka beranjak dewasa. Lalu generasi muda ini menjadi pencipta karya baru dengan mengadaptasikan bahasa peran tersebut pada karyanya, sehingga *roujingo* 老人語 ini diterima oleh media berorientasi anak-anak seperti novel dan *manga* untuk anak muda.

Namun, 老人語 ini tidak dipakai dalam kehidupan asli. Seperti yang dikatakan Kinsui (2017: 8) bahwa tidak mungkin seseorang dengan mendadak menggunakan *roujingo* 老人語 ketika beranjak tua. Kinsui juga menambahkan, bukan hanya tidak

digunakan dalam kehidupan asli, *roujingo* 老人語 ini juga kebanyakan digunakan pada karya yang berorientasi untuk anak seperti *manga* dan *science fiction* atau cerita khayal bersifat ilmiah untuk anak. Sangat jarang untuk *roujingo* 老人語 dipakai dalam karya yang menargetkan orang dewasa seperti novel, drama nyata, dengan kata lain, adalah karya yang menginterpretasikan dunia asli.

Dalam penggunaannya, *roujingo* 老人語 yang terdapat pada tokoh *anime* maupun *manga* tidak hanya dipakai oleh orang yang fisiknya tua saja. Maka dari itu, skripsi ini mengambil perkataan dari Kinsui (2017: 36) sebagai *grand theory* yang mengatakan sebagai berikut.

When we closely examine persons who speak “Elderly Male Language” in comic and story books, we see that they are not just aged but are majestic and have a dignified bearing, have powers like a king, are wise as well as guide the main character or protagonist, are characterized as old and feeble persons, harm the main character or are simply senile.

Berdasarkan hal tersebut, meskipun *roujingo* 老人語 memiliki arti secara harfiah adalah bahasa manula, namun pada kenyataannya variasi bahasa ini tidak hanya digunakan oleh manula saja, namun juga orang yang memiliki status seorang raja, maupun penasihat. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menjabarkan bagaimana 老人語 *roujingo* itu digunakan dalam karya *anime*.

Sosiolinguistik merupakan ilmu interdisipliner yang menggabungkan dua ilmu yaitu linguistik dan sosiologi. Kedua bidang ilmu ini memiliki kaitan yang sangat erat. (Malabar, 2015: 2) mengatakan bahwa sosiologi merupakan studi yang objektif dan ilmiah yang membahas tentang manusia dalam masyarakat, lembaga, dan proses sosial yang terdapat pada masyarakat. Dengan banyaknya masalah sosial dalam suatu masyarakat, akan diketahui bagaimana cara manusia menyesuaikan diri pada lingkungannya, cara manusia bersosialisasi, serta bagaimana manusia menempatkan dirinya dalam tempatnya masing-masing di dalam masyarakat. Singkatnya, sosiologi mempelajari tentang manusia dan perilakunya dalam masyarakatnya. Hal ini didukung oleh Subadi (2008: 11) yang mengatakan bahwa sosiologi mempelajari masyarakat serta perilaku sosial manusia dengan cara mengamati perilaku kelompok yang dibangunnya. Sementara itu, Malabar

(2015: 2) mengatakan bahwa linguistik merupakan bidang yang mengambil bahasa sebagai objek yang dikaji. Dengan demikian, sosiolinguistik dapat diartikan sebagai analisis mengenai bahasa dalam hubungannya dengan masyarakat. Hubungan masyarakat dengan bahasa ini menghasilkan sesuatu yang dinamakan ragam bahasa.

Keragaman bahasa atau yang biasa disebut dengan ragam bahasa lahir dikarenakan masyarakat yang tidak bersifat homogen. Malabar (2015: 32) mengatakan bahwa kemunculan keragaman bahasa bukan disebabkan karena masyarakat yang tidak homogen saja, namun juga dikarenakan kegiatan interaksi sosial yang dilakukan oleh masyarakat tersebut juga bervariasi. Semakin banyak bertambahnya penutur bahasa akan memerlukan dan menyebabkan terjadinya keberagaman bahasa tersebut. Meskipun sangat banyak ragam bahasa yang terjadi di dalam masyarakat, (Malabar, 2015) mengatakan bahwa setiap orang mempunyai ragam bahasa atau variasi bahasanya sendiri. Ragam bahasa ini dilihat dari segi penuturnya, yaitu idiolek.

Idiolek merupakan ragam bahasa yang dipakai oleh individu atau perseorangan. Aulia dan Amanda (2021: 21) mengatakan bahwa yang menjadi pembeda antarindividu dalam menuturkan bahasanya dapat dilihat dari idioleknnya. Aulia dan Amanda juga mengatakan bahwa idiolek dapat menjadi ciri khas seseorang karena idiolek dapat diamati dari warna suara, gaya bahasa, pemilihan kata dari seseorang. Pernyataan ini juga didukung oleh Malabar (2015: 33) yang mengatakan bahwa idiolek berkenaan dengan warna suara, gaya bahasa, pilihan kata, susunan kalimat, dan sebagainya. Malabar juga menambahkan bahwa yang paling dominan dari idiolek adalah warna suara karena hanya dengan mendengar suara bicara orang lain tanpa melihat fisiknya, manusia dapat mengenali individu tersebut. Hal ini berhubungan dengan 役割語 *yakuwarigo* atau bahasa peran.

3. Kajian Pustaka

Menurut Rahardjo (2016), *Yakuwarigo*, sering disebut sebagai bahasa peran, adalah istilah yang diciptakan oleh Kinsui Satoshi pada tahun 2000 untuk menggambarkan gaya komunikasi lisan tertentu yang mendefinisikan karakteristik pembicara, termasuk jenis kelamin, usia, tempat asal, pekerjaan, dan bahkan status sosial. Roujingo, kadang-kadang disebut sebagai bahasa daerah orang tua atau bahasa orang tua, adalah salah satu bentuk bahasa yang khas. Ketika membaca atau mendengar seseorang berbicara dalam

bahasa Roujingo dalam karya fiksi Jepang, seperti novel, komik, dan kartun animasi, orang mungkin akan menyimpulkan bahwa pembicara tersebut adalah orang tua-yaitu seseorang yang berusia di atas lima puluh atau enam puluh tahun-bahkan jika secara fisik tidak ada di sana. Namun, karakter yang masih muda cukup sering digambarkan dalam fiksi Jepang sebagai remaja atau bahkan anak-anak.

Menurut Fachria (2023) *Roujingo* adalah ragam bahasa Jepang yang berarti "bahasa orang tua" atau "bahasa lansia". Penelitian yang meneliti penggunaan *roujingo* dalam manga *Chainsawman* volume 1 hingga 9 oleh Fujimoto Tatsuki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada *roujingo* sebanyak 25 data. Salah satunya adalah *washi*, yang dalam bahasa Jepang konvensional adalah *watashi* sebagai pengganti pronomina persona tunggal.

Maulina dan Nurjaleka, (2020) *yakuwarigo* adalah bahasa individu yang digunakan dalam dunia virtual seperti anime, game, dan manga. Ini termasuk kosa kata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, dan elemen lainnya. Pada dasarnya *yakuwarigo*, berasal dari stereotip, berfungsi untuk menciptakan dan menguatkan karakter dalam cerita. Data yang digunakan berasal dari kalimat ujaran 10 tokoh karakter dari anime *Gintama*, yang dipilih sebagai sumber penelitian ini karena anime tersebut memiliki latar dan cerita yang terinspirasi dari situasi dan keadaan Jepang di Zaman Edo. Selain itu, jumlah tokoh dan latar belakang yang beragam, termasuk usia, status sosial, profesi, dll., membuat jenis *yakuwarigo* yang digunakan sangat beragam. Kesimpulan penelitian tersebut terdapat 7 jenis *yakuwarigo* yang ditemukan dari 10 tokoh karakter anime *Gintama* yaitu *aruyo*, *kotoba*, *hakasego*, *oneekotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *charagobi* dan logat Osaka.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1. Penggunaan *Roujingo* 老人語 yang Memperlihatkan Nuansa Orang Tua.

Sesuai dengan makna kanjinya, 老人語 *roujingo* adalah bahasa yang digunakan oleh orang tua. Dalam representasinya, orang tua pada *anime* maupun *manga* digambarkan dengan sosok orang yang memiliki penampilan dengan wajah keriput serta berambut putih. Hal tersebut nampak pada penampilan tokoh yang memerankan orang tua pada *Chibi Maruko-Chan: Itaria kara kita shonen* pada menit ke-11:14. Berikut adalah data dialognya.

(1) Tomozou (*Chibi Maruko-Chan: Itaria kara kitta shonen*, 11:14)

- ひでじ : "アンドレア君もすごくいいお坊ちゃんです、どうか桜さんのお宅でお願いできませんでしょうか。"
:"*Andorea-kun mo sugoku ii obocchan desu, douka sakura-san no otaku de onegai dekimasendeshouka.*"
:"Andorea juga adalah anak yang sangat baik, bagaimanapun, kami sangat memohon untuk Andorea dapat tinggal di rumah Sakura."
- すみれ : " どうしましょ、困ったよね。 "
:"*Doushimasho, komatta yone.*"
:"Bagaimana ya."
- マルコ : "ひでじ、悪いけどうちじゃ無理だよ。 "
:"*Hideji, waruikedo uchija muri dayo.*"
:"Hideji, maaf tapi disini tidak bisa."
- ひでじ : " ん、友蔵さんお願いします "
:"*N, Tomozou-san onegaishimasu*"
:"Hmm, Tomozou, tolong ya."
- 友蔵 : "わしの大切な友達の秀さんが、こんなに頼んでいるのに、断ったりしたらばちがあたるぞ。 " (berbicara dalam hati).
:"*Washi no taisetsu na tomodachi no Hide-san ga, konnani tanondeirunoni, kotowattarishitara bachi ga ataruzo.*"
:"Padahal teman terkasih **ku** Hide-san meminta tolong sampai begitunya, kalau menolak, akan mengundang pembalasan ilahi"

Dialog tersebut merupakan percakapan antara keluarga Maruko dengan Hideji. Hideji meminta keluarga Maruko untuk menjadi tuan rumah dan menampung Andorea, seorang siswa yang mengikuti pertukaran pelajar ke Jepang. Namun keluarga Maruko menolak untuk menampung Andorea untuk tinggal di rumahnya sementara waktu karena hal tersebut merepotkan. Namun, Hideji bersikukuh untuk meminta tolong agar keluarga Maruko mengizinkannya. Karena Hideji sudah memohon dengan sangat, dan juga Hideji merupakan sahabat dari Tomozou, Tomozou akhirnya mempertimbangkan kembali keputusannya untuk menerima Andorea untuk tinggal di rumahnya.

Kalimat yang mengandung *roujingo* 老人語 diutarakan oleh Tomozou, yaitu orang paling tua di keluarga Maruko. Tomozou adalah seorang kakek berumur 76 tahun dengan rambut yang tipis hampir botak dengan wajah yang berkeriput. Ia merupakan kakek dari Maruko yang merupakan bocah berumur 11 tahun. Tomozou hidup dengan istri,

anak, menantu, dan juga cucunya yaitu Maruko. *roujingo* 老人語 yang diutarakan oleh Tomozou adalah *washi*. Dalam *hyoujungo* 標準語, *washi* memiliki padanan *watashi* yang memiliki arti saya.

Kalimat mengandung *roujingo* 老人語 yang diutarakan oleh Tomozou ini, tidak diucapkan secara verbal oleh Tomozou, namun, Tomozou mengucapkannya dalam hati. Dalam hal ini, *Roujingo* 老人語 tidak hanya dipakai untuk berbicara pada orang lain dengan melihat status sosial dari orang lain, namun *roujingo* 老人語 merupakan suatu idiolek yang dimiliki oleh individu/karakter dengan fungsi mempertegas nuansa tua selain dari penampilan dan usia karakter tersebut, tanpa melihat status sosial dari lawan bicaranya. Dalam penggunaannya, *roujingo* 老人語 tidak hanya dipakai oleh satu jenis kelamin yaitu pria saja, melainkan dapat digunakan juga oleh tokoh perempuan. Seperti pada data (2) adalah nenek Chiyo dari *anime* *Naruto Shippuden* pada episode 9, menit ke-19:07.

(2) Chiyo (*Naruto Shippuden*, episode 9, 19:07)

- バキ : "ご兄弟、お二人にお力を貸し頂きたく参りました"
:"*gokyoudai, ofutari ni ochikara wo kashi itadakitaku mairimashita.*"
:"Dua bersaudara terhormat, aku datang untuk meminta bantuan."
- チヨ : "古い書物は束ねて高い棚に乗せたままにしておこうもんで
のう今更わしらに何ができる?"
:"*furui shoumotsu wa tabanete takai tana ni noseta mama ni shite okou mondenou, imasara washira ni nani ga dekiru?*"
:"Buku-buku tua seharusnya diikat menjadi satu bundel dan disimpan di rak yang tinggi. Memang apa yang bisa **kami** lakukan sekarang?"
- バキ : "暁という組織はシュカクを、このままほっとけば、大変なことに。"
:"*Akatsuki to iu shoshiki wa Shukkaku wo. Kono mama hottokeba, taihen na koto ni.*"
:"Organisasi bernama Akatsuki menculik Shukaku. Jika kita biarkan saja, akan ada masalah besar."

エビゾウ : "お前たちの時代だ、己らで何とかしろよ。"
: "*Omaetachi no jidai da, Onorera de nantoka shiroyo.*"
: "ini Generasi kalian. Urus saja sendiri."

Nenek Chiyo memiliki penampilan nenek yang sudah tua dengan keriput di wajahnya serta rambut yang putih. Dalam dialognya, nenek Chiyo menggunakan *washira* yang dalam padanan *hyoujungo*-nya 標準語 adalah *watashi tachi*. Selain itu, nenek Chiyo juga menggunakan *nou* yang adalah partikel akhir kalimat dan padanan *hyoujungo*-nya 標準語 adalah *ne*. Peserta tutur pada dialog di atas adalah Baki dan Ebizo. Baki, seorang laki-laki berusia sekitar 34 tahun yang merupakan seorang petinggi desa. Sedangkan Ebizo adalah saudara laki-laki dari nenek Chiyo yang berusia 72 tahun.

Nenek Chiyo merupakan *ninja* berumur 73 tahun, yang ikut berperang di desanya dengan memakai senjatanya yang berupa boneka. Pada saat dialog ini diucapkan, Chiyo sedang berada dengan saudara lelakinya yang sebaya di tempat pemancingan. Lalu datanglah seorang pria paruh baya yang merupakan petinggi di desa itu untuk meminta pertolongan kepada nenek Chiyo untuk ikut berperang, namun nenek Chiyo menolaknya dengan mengatakan "*furui shoumotsu wa tabanete takai tana ni noseta mama ni shite okou mondeno, imasara washira ni nani ga dekiru?*" Dapat dikatakan bahwa Nenek Chiyo menggunakan *roujingo* 老人語 karena umurnya yang sudah tua. Penggunaan *roujingo* 老人語 oleh nenek Chiyo memperkuat karakter Chiyo yang merupakan seorang nenek yang sudah tua dan tidak berdaya.

Karakter lain yang dapat digunakan sebagai contoh karakter tua yang menggunakan *roujingo* 老人語 adalah Gain. Berikut adalah kalimat mengandung *roujingo* 老人語 yang diucapkan oleh Gain.

(3) Gain (*Kami-tachi ni Hirowareta Otoko*, episode 1, 14:04)

竹林 : "ところで、あなたたちは?"
: "*Tokorode, anata tachi wa?*"
: "Ngomong-ngomong, kalian siapa?"

Gain : "神じゃ"
: "*Kami ja.*"

:"Kami adalah dewa."

:"わしは創造神である、 Gain。"

:"**Washi** wa souzoshin de aru, Gain."

:"**Aku** adalah dewa pencipta, Gain."

Gain merupakan seorang dewa laki-laki berwajah keriput serta memiliki janggut dan rambut panjang yang berwarna putih. Dikisahkan Gain bertemu dengan Ryoma Takebayashi yang merupakan manusia biasa yang telah mati dan dipanggil ke surga untuk menemui Gain, Lulutia, dan Kufo sebelum Ryoma Takebayashi dipindahkan ke dunia lain. Dari dialog yang diucapkan Gain kepada Ryoma Takebayashi, Ia menggunakan *ja* yang dalam padanan *hyoujungo*-nya 標準語 adalah *da*, serta menggunakan kata ganti orang kesatu yaitu *washi* yang padanan *hyoujungo*-nya 標準語 adalah *watashi*. Penggunaan *roujingo* 老人語 pada karakter Gain berfungsi untuk memperkuat perannya sebagai orang yang sudah tua serta kedudukan sosialnya sebagai Dewa.

Dari kedua dialog tersebut, mereka merupakan tokoh *anime* yang memiliki karakteristik serupa yaitu berwajah tua dan berambut putih. Kedua karakteristik itu merupakan komponen penting untuk menggambarkan tokoh dengan umur yang tua dalam *anime* melalui penampilannya. Kemudian pemakaian *roujingo* 老人語 itu sendiri juga merupakan salah satu komponen penting dalam menambahkan nuansa tua pada karakter melalui bahasa yang dipakai. Sehingga pengaplikasian *roujingo* 老人語 pada kedua karakter tersebut mendukung kedua karakter tersebut untuk digambarkan sebagai karakter yang berumur tua.

Kegunaan *roujingo* 老人語 sebagai penambah nuansa tua pada karakter *anime* dapat dilihat dari perbedaan cara berbicara antara Makarov saat berumur muda serta Makarov yang berumur tua. Berikut adalah dialognya.

(4) Dialog Makarov Berumur Tua (*Fairy Tail*, episode 2, 9:36)

マカロフ : "確か、ハコベ山の仕事じゃったな。"

:"*Tashika, Hakobe Yama no shigoto jatta na.*"

:"Kalau tak salah, pekerjaan di Gunung Hakobe."

ロメオ : "そんなに遠くないじゃないか！ 捜しにいてくれよ！"

:*"Sonnani tookunai janaika! Sagashi ni itte kureyo!"*
:"Itu tak terlalu jauh! Carilah dia!"

マカロフ :*"貴様の親父は魔導士じゃろう。自分のケツも拭けねえ魔導士なんぞこのギルドにはおらんのじゃ！帰ってミルクでも飲んでおれ！"*

:*"Kisama no oyaji wa madoushi jarou. Jibun no ketsu mo fukenee madoushi nanzo kono gurido ni wa oran no ja! Kaette miruku demo nondeore!"*

:*"Ayahmu seorang penyihir! Tak ada penyihir di guild ini yang tak bisa mengurus dirinya sendiri! Pulanglah dan minum susu!"*

ロメオ :*"バカ！"*
:*"Baka!"*
:*"Dasar bodoh!"*

(5) Dialog Makarov Berumur Muda (*Fairy Tail*, episode 104,03:39)

魔導士 :*"落ち着けて！"*
:*"Ochitsukette!"*
:*"Tenanglah!"*

マカロフ :*"落ち着けだあ？これが落ち着く顔に見えんのかこら！"*
:*"Ochitsuke da? Kore ga ochitsuku kao ni mienno ka kora!"*
:"tenang? Menurutmu aku tak kelihatan tenang?"

Dialog (4) berlatar tempat di aula organisasi *Fairy Tail*, tempat para anggota *Fairy Tail* berkumpul. Romeo yang ayahnya adalah seorang penyihir, sedang menjalankan tugasnya namun tak kunjung kembali. Romeo sangat khawatir dengan ayahnya lalu meminta Makarov sang ketua organisasi *Fairy Tail* untuk menyelamatkan ayahnya. Namun Makarov mengacuhkannya.

Dialog (5) memiliki latar tempat yang sama seperti dialog (4) yaitu di aula organisasi *Fairy Tail*. Namun, pada saat itu, Makarov masih berumur muda. Pada adegan tersebut diceritakan Makarov sangat kesal dengan dewan sehingga Ia berteriak sembari naik darah. Penyihir-penyihir disekitarnya berusaha untuk menenangkannya. Sampailah ketua organisasi *Fairy Tail* pada saat itu yang bernama Hades datang untuk menenangkannya.

Pada dialog (4), Makarov berumur tua, Makarov banyak menggunakan *ja* yang sama artinya dengan *da* pada padanan 標準語 *hyoujungo*. Namun dalam dialognya saat

Ia masih muda, yaitu pada dialog (5), Ia tidak menggunakan *roujingo* 老人語. Ia menggunakan *da* alih-alih menggunakan *ja*. Hal itu dikarenakan usia Makarov yang masih muda. Secara penampilan, karakter Makarov dibuat memiliki wajah yang tidak keriput serta rambut yang berwarna kuning. Secara bahasa pun, penambahan *roujingo* 老人語 pada Makarov yang masih muda tidak menjadi relevan karena karakter Makarov muda tidak digambarkan sebagai orang yang tua.

Sementara itu, saat Makarov sudah berumur tua, Ia digambarkan dengan sesosok yang berwajah keriput serta rambut yang sudah tidak kuning melainkan putih. Pada dialognya, Makarov menggunakan *ja* sebagai pengganti *da*. Dalam hal ini, *roujingo* 老人語 digunakan hanya untuk memperkuat karakter tua yang dimiliki Makarov. Pada kasus ini, *roujingo* 老人語 merupakan bahasa yang diaplikasikan pada suatu karakter dengan melihat penampilan dan usia karakter tersebut dengan fungsi untuk memperkuat interpretasi nuansa tua dari tokoh yang sudah berumur tua.

Dalam penggunaannya pada karakter *anime*, *roujingo* 老人語 pada tokoh *anime* tidak selalu diaplikasikan pada karakter dengan wujud tua seperti berambut putih serta berwajah keriput. Tidak seperti penggunaan *roujingo* 老人語 pada Makarov, Chiyo, Gain, dan Tomozou, penggunaan *roujingo* 老人語 ini tidak melihat umur dan penampilan dari sebuah karakter, namun sama-sama menghasilkan nuansa tua pada penggunanya.

Tokoh Chizuru dalam *anime Kanojo, Okarishimasu* dapat menjadi contoh yang tepat untuk penggunaan *roujingo* 老人語 untuk merepresentasikan nuansa tua oleh karakter yang berumur muda. Berikut adalah dialognya.

(6) Chizuru (*Kanojo, Okarishimasu*, episode 1, 15:30)

なごみ : "あの～、大丈夫ですか?"
:"*Ano, daijoubu desuka?*"
:"Apakah kamu baik-baik saja?"

ちずる : "大丈夫じゃ"
:"*Daijoubu ja*"
:"Aku tidak apa-apa"

- なごみ : "あの。。つかぬことを伺うが、若いカップルを見ませんでした？"
:"*Ano.. tsukanu koto wo ukagau ga, wakai kappuru wo mi-masendeshita?* "
:"Maaf tiba-tiba bertanya, apakah kamu melihat pasangan muda?"
- ちずる : "病院の外に行くと言っておったの〜。"
:"*Byouin no soto ni iku to itte otta no.*"
:"tadi mereka mengatakan pergi keluar rumah sakit."
- なごみ : "何！？恩に着ます、皆、ホシは外じゃ！！"
:"*Nani!? On ni kimasu, minna, hoshi wa soto ja!!*"
:"Apa!? Aku berhutang budi padamu, semuanya! Mereka berada di luar!"

Chizuru merupakan seorang mahasiswa yang memiliki kerja sampingan sebagai pacar sewaan. Ia disewa oleh Kazuya, tokoh protagonis pada *anime* ini yang juga adalah seorang mahasiswa. Pada saat Kazuya kencan dengan pacar sewaannya yaitu Chizuru, Kazuya mendapat kabar bahwa neneknya yaitu Nagomi jatuh sakit dan sedang dirawat di rumah sakit. Karena itu, Chizuru terpaksa ikut untuk menemui neneknya Kazuya di rumah sakit karena jam sewa pacar sewaan belum habis. Di rumah sakit, Kazuya memperkenalkan Chizuru sebagai pacar pada neneknya, dan hal itu membuat neneknya sangat senang. Neneknya seketika sehat lalu memanggil beberapa temannya yang juga adalah nenek-nenek yang dirawat di rumah sakit tersebut. Chizuru sadar bahwa nenek Chizuru dirawat di rumah sakit yang sama. Namun Chizuru tidak memberitahukan pada neneknya bahwa Chizuru bekerja sampingan sebagai pacar sewaan. Agar situasi tidak lebih memburuk, Chizuru dan Kazuya memutuskan untuk kabur dari rumah sakit. Mereka kabur dari kamar tersebut dan bersembunyi di kamar lain. Namun karena suara mereka terlalu keras, akhirnya nenek Kazuya memeriksa kamar tersebut. Chizuru dan Kazuya berhasil bersembunyi di balik selimut. Untuk mengelabui neneknya Kazuya, Chizuru berpura-pura mengeluarkan suara seperti nenek-nenek tua dengan memainkan intonasi serta menggunakan 老人語 *roujingo* seperti yang dapat dilihat pada dialog (6). 老人語 *roujingo* yang Chizuru gunakan adalah *ja*, yang dalam padanan 標準語 *hyoujungo*-nya adalah *da*.

Berbeda dengan karakter yang menggunakan *roujingo* 老人語 pada Makarov, Chiyo, Gain, dan Tomozou, meskipun menghasilkan nuansa yang sama yaitu nuansa tua, terdapat perbedaan fungsi dari pemakaiannya. Chizuru menggunakan 老人語 *roujingo* bukan karena berumur tua, melainkan karena suatu kondisi dimana Chizuru harus berpura-pura menjadi orang tua. Dapat dilihat bahwa neneknya Kazuya terkelabui dan percaya bahwa Ia sedang beradu dialog dengan seorang nenek-nenek hanya dengan mendengar suaranya tanpa melihat fisik dari lawan bicara karena pada saat itu seluruh badan Chizuru tertutup oleh selimut. Dari hal tersebut, dapat dilihat bahwa bagaimana fungsi *roujingo* 老人語 dalam merepresentasikan nuansa tua hanya dengan nada bicara serta bahasa yang digunakan tanpa keterlibatan visualisasi penampilan fisik yang tua. Seperti halnya stereotip bahasa, seseorang dapat membayangkan mereka berbicara pada siapa hanya dengan mendengar nada bicara serta bahasa yang digunakannya. Dalam hal ini, nenek Kazuya percaya bahwa lawan bicaranya adalah seorang nenek-nenek hanya dengan mendengar suara Chizuru. Ini merupakan contoh yang baik tentang bagaimana hubungan stereotip dengan bahasa peran.

4.2. Penggunaan *Roujingo* 老人語 yang Memperlihatkan Nuansa Keagungan dan Kekuasaan.

Seperti yang Kinsui (2017) katakan, bahwa *roujingo* 老人語 tidak hanya dipakai oleh orang yang tua saja, melainkan orang yang mempunyai kekuatan besar seperti raja. Tidak seperti *roujingo* 老人語 yang dipakai untuk menambah kesan tua, *roujingo* 老人語 yang dipakai oleh karakter yang memiliki kekuatan ini menambahkan nuansa keagungan serta kehormatan dari karakter tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dalam dialog yang diutarakan oleh Veldora dari serial *anime* yang berjudul *Tensei shittara Slime Datta Ken* dalam episode ke-1, menit 14:30. Dialognya adalah seperti berikut.

(7) Veldora (*Tensei shittara Slime Datta Ken*, episode 1, 14:20)

(a) Dialog Veldora dengan Slime

ヴェルドラ : "聞こえるか、小さき物よ。おい、聞こえているだろう!"

:"Kikoeruka, chiisakimonoyo. Oi, kikoeteirudarou!"

: "Kau bisa mendengarku, Makhhluk Kecil? Hei, kau bisa mendengarku, 'kan?"

スライム : "俺のことだよな?"
: "*Ore no koto dayona?*"
: "Kurasa, maksudnya aku?"

ヴェルドラ : "返事をするが良い。"
: "*Henji suru ga yoi.*"
: "Jawab aku."

スライム : "って、言われても、口がないから喋れないんだよ!"
: "*Tte, iwaretemo, kuchi ga nai kara shaberendayoyo!*"
: "Kau bilang itu, tapi aku tak punya mulut untuk bicara!"

Veldora merupakan naga yang terperangkap di gua dalam waktu yang lama. Ia memiliki penampilan yang menyeramkan, besar, dan terlihat berbahaya. Namun tiba-tiba ada makhluk hidup berwujud *slime* datang ke gua dan menghadap Veldora. Pada dialog (7-a), Veldora memanggil Slime, namun Slime hanya menjawab dalam pikirannya karena pada saat itu Slime tidak mempunyai mata dan mulut. Namun ternyata Veldora dapat membaca pikiran Slime. Dalam dialognya, Veldora menggunakan *yoi* alih-alih menggunakan *ii* yang merupakan padanan *hyoujungo* 標準語 dari *yoi*. Penggunaan *roujingo* 老人語 oleh Veldora ini dikarenakan Veldora ingin menunjukkan sisi kekuasaan dan keagungannya pada Slime. Terlihat dalam dialog berikut.

(b) Dialog Slime takut kepada Veldora

ヴェルドラ : "久方ぶりのお客人だと思っしてたてに出ってやったが、どうやら死にたいらしいな!"
: "*Hisakataburi no okyaku jin dato omotte shitateni dette yatta ga, dou yara shinitairashii na!*"
: "Saat aku berfikir rasanya sudah lama tidak ada yang datang, tapi tampaknya kau ingin mati!"

スライム : "すいません！すいません！思ったことが伝われとは思わず、自分口もなく目もない状態でして!"
: "*Suimasen! Suimasen! Omotta koto ga tsutawaretowa omowazu, jibun kuchi mo naku me mo nai joutai deshte!*"
: "Maaf! Maaf! Aku tak tahu kau bisa mendengar pikiranku, karena aku tak punya mulut atau mata!"

Pada dialog (7), Veldora menunjukkan kekuatannya yang bisa membunuh slime dengan mudah dengan berkata "*Dou yara shinitairashii na!*". Slime yang mendengar itu pun ketakutan dan meminta maaf pada Veldora. Ketika itu Slime baru sadar bahwa Veldora dapat membaca pikirannya. Dari dialog tersebut, dapat dilihat situasi sosial yang sedang terjadi, yaitu kedudukan yang tinggi dimiliki oleh Veldora sebagai naga yang besar menyeramkan, sementara itu Slime dengan tubuh *slime* yang kecil dan tidak berdaya memiliki kedudukan yang lebih rendah. *Fungsi roujingo* 老人語 yang digunakan oleh Veldora adalah untuk memperkuat nuansa keagungan dan kekuasaan serta menunjukkan kedudukan yang lebih tinggi dari pada lawan bicaranya.

Nuansa keagungan dan kekuasaan juga diperlihatkan oleh karakter yang bernama Byro dalam serial *anime Fairytail*. Berikut adalah dialognya.

(8) Byro (*Fairy Tail*, episode 139, 20:20)

- バイロ : "何じん同時に来ようと変わりません。私の前では魔導士は魔導士でなくなる。"
:"*Nanjin douji ni koyou to kawarimasen. Watashi no mae dewa madoushi wa madoushi denakunaru.*"
:"Tidak ada bedanya berapa orang yang menyerang sekaligus. Selama aku ada, penyihir berhenti menjadi penyihir."
- ハッピー : "猫は？。"
:"*Neko wa?*"
:"Kalau kucing?"
- エルザ : "ならばしかたあるまい。"
:"*Naraba shikata arumai.*"
:"Hanya ada satu pilihan."
- ぐれい : "素手でボコるしかねえよな。"
:"*Sude de bokoru shikanee yona.*"
:"Kami akan mengalahkanmu dengan tangan kosong."
- バイロ : "来るが良い。私は素手でも同時に50人は相手にできるよ訓練されている。"
:"*Kuru ga yoi. Watashi wa sude demo douji ni 50 nin wa aite ni dekiru you kunren sareteiru.*"
:"Berikan usaha terbaikmu! Aku dilatih untuk bertarung melawan 50 lawan sekaligus!"

Pada dialog (8), Byro menggunakan 老人語 *roujingo* yaitu *ga yoi* yang dalam padanan 標準語 *hyoujungonya* adalah *ga ii*. Adegan tersebut menceritakan tentang penyihir dari organisasi yang bernama *Fairy Tail* yang sedang melawan penyihir jahat bernama Byro di reruntuhan. Byro adalah seorang pria paruh baya dengan rambut yang berwarna putih, merupakan seorang penyihir yang memiliki kekuatan yaitu dapat menyerap sihir lawan sehingga lawan tidak dapat menggunakan sihirnya. Sehingga para penyihir dari *Fairy Tail* tidak dapat menggunakan kekuatannya. Padahal, sihir adalah kekuatan dasar dari seorang penyihir untuk bertarung. Dalam situasi ini, Byro sangat diuntungkan. Dari adegan ini dapat dilihat bahwa Byro memiliki kekuasaan serta kekuatan yang lebih dibandingkan dengan penyihir dari *Fairy Tail*. Ia berpikir bahwa penyihir *Fairy Tail* tidak dapat mengalahkannya. Terlihat dari dialog terakhir yang diucapkan oleh Byro, Ia menantang semua penyihir *Fairy Tail* tanpa takut dan ragu. Perkataan *ga yoi* yang diucapkan oleh Bryo ini menambahkan kesan kekuasaan bahwa meskipun penyihir *Fairy Tail* melawannya, Ia tidak akan terkalahkan. Nuansa kekuasaan yang dihasilkan tak akan terlalu tegas apabila Bryo menggunakan *ga ii* dibandingkan dengan *ga yoi*.

Selain Veldora dengan wujud naga, Byro dengan wujud manusia pria paruh baya, terdapat juga pengguna 老人語 *roujingo* bernuansa keagungan dan kekuasaan yang berupa manusia dengan perawakan usia muda. Karakter tersebut adalah Kiriha dari *anime* yang berjudul *Tsugumomo* pada episode 1 dan menit ke-14. Berikut adalah dialognya.

(9) Kiriha (*Tsugumomo*, episode 1, 14:00)

- きりは :"わしを呼ぶ時は様をつけるんだ。分かったか、下僕"
: "**Washi** wo yobu toki wa 'sama' wo tsukerunda. Wakattaka, geboku?"
:"Waktu kau memanggilku, sebutlah dengan 'tuan'. Apa kau mengerti, pelayan?"
- かずや :"下僕。。。あのね、きりはさん"
: "**Geboku**... Anone, Kiriha-san."
: "Pelayan... Begini, Kiriha-san."
- きりは :"は？様をつけるっと。"

:"*Ha? 'Sama' wo tsukerotto.*"
:"Ha? Aku sudah bilang pakai 'tuan'."

かずや : "確かに、命を助けてもらったことは感謝してるよ。でも、あんな状況での脅迫なんて、向こうだと思っただよね。それに、元々帯は僕の持ち物だったんだから、僕の方こそご主人様じゃ。。"

:"*Tashikani, inochi wo tasuketemoratta koto wa kansha shiteruyo. Demo, anna joukyou de no kyouhakunante, mukou dato omouyone. Soreni, moto-moto obi wa boku no mochi mono dattan dakara, boku no houkoso goshuujin-sama ja...*"

:"memang betul, aku berterimakasih karena sudah menyelamatkan nyawaku. Tapi, menurutku kesepakatan itu tidak valid, mengingat ancamanmu dan posisiku. Lagi pula, sedari awal Obi itu adalah milikku, harusnya aku yang menjadi tuan..."

きりは : "は???"
:"*Ha???*"
:"*Ha???*"

かずや : "何でもないです。"
:"*Nandemonai desu.*"
:"Lupakan."

Kazuya merupakan anak sekolahan yang selalu membawa *obi* pemberian ibunya. Suatu hari saat sepulang sekolah, Kazuya dihadang oleh *Amasogi*. *Amasogi* adalah makhluk roh jahat yang terkutuk, merupakan jelmaan dari benda-benda yang sudah ditinggalkan oleh pemiliknya. Namun, Obi yang selalu dibawanya menjelema menjadi seorang gadis cantik berambut biru, dan menyelamatkan Kazuya dari serangan *Amasogi* tersebut. Dialog tersebut adalah percakapan antara Kiriha dan Kazuya yang berlatar tempat di rumah Kazuya, sepulangnya dari sekolah.

Kiriha yang merasa sudah berjasa menolong Kazuya ingin menjadikan Kazuya sebagai pelayannya. Namun, keinginan itu ditolak oleh Kazuya karena pada dasarnya *obi* tersebut milik Kazuya. Namun akhirnya Kazuya mengalah pada Kiriha dengan sikap arogan yang dimiliki Kiriha. Pada dialog tersebut, Kiriha menggunakan *roujingo* 老人語 yaitu *washi* yang padanannya dalam *hyoujungo* 標準語 adalah *watashi* dan memiliki arti 'saya' dalam bahasa Indonesia. Terlihat bahwa status sosial yang terbentuk pada adegan tersebut adalah Kiriha sebagai tuan, dan Kazuya sebagai pelayannya. Pemakaian *roujingo*

老人語 oleh Kiriha ini jelas menunjukkan nuansa keagungan dan kekuasaan. Namun Kiriha tidak memakai *roujingo* 老人語 hanya kepada Kazuya sebagai pelayannya saja, namun juga pada semua karakter lain. Dengan kata lain, penggunaan *roujingo* 老人語 ini dipengaruhi oleh wataknya yang arogan dan sombong yang dimiliki dirinya, karena Ia selalu menggunakan *roujingo* 老人語 pada lawan bicara dengan tingkat sosial manapun. Watak arogan dan sombong tersebut dipertegas dengan pemakaian *roujingo* 老人語 sehingga nuansa keagungan dan kekuasaan yang tertanam pada karakter Kiriha menjadi lebih menonjol.

Veldora, Byro, dan Kiriha merupakan tokoh *anime* yang memiliki watak keagungan serta kekuasaan yang melekat dalam karakter dan kepribadiannya. Watak keagungan serta kekuasaan itu menjadikan mereka menggunakan *roujingo* 老人語 pada dialog-dialognya untuk mempertegas watak tersebut. Namun, tidak semua tokoh *anime* yang memakai *roujingo* 老人語 untuk memperlihatkan nuansa keagungan serta kekuasaan memiliki watak keagungan serta kekuasaan yang melekat pada tokoh tersebut. Itsuki dari *anime Otonari no Tenshi sama ni Itsu no Ma ni ka Dame Ningen ni Sareteita Ken* merupakan contoh yang tepat untuk menjelaskan hal tersebut. Berikut adalah dialognya.

(10) Itsuki (*Otonari no Tenshi-sama ni Itsu no Ma ni ka Dame Ningen ni Sareteita Ken*, episode 8, 12:10)

ゆうた : "いつき、ふじみや、学食だろう？一緒に飯食おうぜ"
: "*Itsuki, Fujimiya, gakushoku darou? Issho ni meshikuouze.*"
: "*Itsuki, Fujimiya, mau makan siang? Ayo makan bersama.*"

あまね : "俺は別にいいけど。"
: "*Ore wa betsu ni ii kedo.*"
: "*Aku sih tidak masalah.*"

ゆうた : "いつきもいいだろう？"
: "*Itsuki mo ii darou?.*"
: "*Bagaimana denganmu, Itsuki?*"

いつき : "何、俺断らない前提なの？いや、断らないけどな。"
: "*Nani, ore kotowaranai zentei nano? Iya, kotowaranai kedo na.*"

:"Apa, kamu kira aku akan menolak? Tentu aku takkan menolak."

ゆうた : "じゃ、いいじゃん。"

:"*Ja, ii jan.*"

:"Baiklah."

いつき : "そうだけどさ、お前、何かゆうたに懐かれてない"

:"*Sou dakedo sa, omae, nanka Yuuta ni natsukarete nai?*"

:"Ya, tapi tunggu dulu. Kenapa Yuuta jadi ramah padamu?"

ゆうた : "俺は他人ふじみやはいいいヤツだって思ったから、仲良くなりたかっただけだよ。"

:"*Orewa tanin fujimiya wa ii yatsu datte omotta kara, nakayoku naritakatta dake dayo..*"

:"Saya pikir, Fujimiya adalah orang yang baik, jadi aku ingin berteman dengannya."

いつき : "まあ、あまねのいいところしるヤツが増えるのはよいことだ。近う寄れ。"

:"*Maa, Amane no ii tokoro shiru yatsu ga fueru no wa yoi koto da. Chikou yore.*"

:"Senang sekali bertemu orang yang juga melihat kebaikan Amane. Mendekatlah"

ゆうた : "何様だお前は。"

:"*Nani-sama da omae wa.*"

:"kamu pikir kamu siapa?"

Adean pada dialog (10) berlatar tempat di kelas SMA saat jam istirahat. Itsuki, Amane, dan Yuuta yang merupakan anak SMA. Amane, sang tokoh utama memiliki watak yang tertutup dan tidak banyak berteman, sehingga Ia hanya berteman dengan Itsuki. Sementara itu, sahabatnya yang bernama Itsuki memiliki watak yang ceria, serta mudah bergaul. Orang yang baru dekat dengan Amane bernama Yuuta, merupakan seorang yang populer di sekolah karena ketampanannya. Namun, tiba-tiba Yuuta mengajak Amane dan Itsuki untuk pergi bersama ke kantin. Keramahan Yuuta pada Amane yang dianggap anti sosial ini membuat Itsuki bertanya-tanya karena merupakan hal yang tak lazim bagi Amane untuk punya teman baru.

Dalam dialognya, Itsuki mengatakan "*Maa, Amane no ii tokoro shiru yatsu ga fueru no wa yoi koto da. Chikou yore.*" Itsuki menggunakan *yoi* yang dalam padanan 標

準語 *hyoujungo*-nya adalah *ii*, dan juga *chikou yore* yang dalam padanan 標準語 *hyoujungo*-nya adalah *chikayotte (kudasai)* yang artinya adalah mendekatlah. Dialog tersebut diucapkan oleh Itsuki setelah Yuuta menjelaskan mengapa Ia ramah dan mendekati Amane. Pada kesehariannya, Itsuki tidak menggunakan 老人語 *roujingo* untuk berbicara dengan lawan bicara. Ia menggunakan 老人語 *roujingo* pada dialog tersebut untuk meledek Yuuta dengan cara berlagak seperti orang dengan jabatan tinggi dan kekuasaan yang ingin memberikan Yuuta penghargaan atas kesadaran Yuuta dalam melihat kebaikan Amane dan ingin menjadi temannya Amane.

Terdapat perbedaan penggunaan 老人語 *roujingo* untuk nuansa keagungan dan kekuasaan yang diutarakan oleh Veldora dan Byro dengan yang diutarakan oleh Itsuki. Seperti yang disebutkan sebelumnya, watak keagungan serta kekuasaan pada Veldora dan Byro memang melekat pada pembawaan karakter pada kedua tokoh tersebut, sehingga mereka memang menggunakan 老人語 *roujingo* sebagai cara mereka berkomunikasi dengan orang lain. Namun, Itsuki tidak memiliki watak yang sama dengan kedua tokoh tersebut. Ia hanya menggunakan 老人語 *roujingo* berdasarkan situasi tertentu, bukan sebagai cara Ia berkomunikasi sehari-hari. Alasan mengapa hal ini dapat terjadi akan dijelaskan lebih lanjut pada subbab selanjutnya.

Perbedaan Antara Penggunaan 老人語 *Roujingo* Pada *Anime* dengan Realitas.

Seperti dalam sejarahnya, *roujingo* 老人語 lahir dari cara bicara orang-orang tua pada Zaman Edo yang tidak meninggalkan dialek Kyoto-Osakanya serta tidak mengikuti perkembangan disekitarnya yaitu penggunaan bahasa Edo yang kian populer di kalangan anak muda pada masanya. Sehingga dialek tersebut dianggap sebagai dialek yang kolot, karena pemakaiannya yang eksklusif yang hanya digunakan oleh orang tua pada saat itu. Lalu generasi muda yang melihat hal tersebut mengambil inisiatif untuk mengadaptasi peristiwa tersebut dengan menstereotipkan orang tua dengan bahasa Kyoto-Osaka menjadi salah satu *yakuwarigo* 役割語 atau bahasa peran yaitu *roujingo* 老人語 atau bahasa orang tua pada karya-karyanya. Sehingga sampai saat ini *roujingo* 老人語 dipakai dalam

karya seperti *anime* dan *manga* dengan mengaplikasikan *roujingo* 老人語 pada karakter yang berpenampilan tua demi memperkuat nuansa tua pada karakter tersebut.

Pada *anime*, *yakuwarigo* 役割語 dipakai untuk mendeskripsikan suatu karakter dengan bahasa, seperti halnya mendeskripsikan karakter melalui penampilan. *Roujingo* 老人語 merupakan salah satu bagian dari *yakuwarigo* 役割語 yang berfungsi mendeskripsikan tidak hanya sesosok tokoh yang sudah tua, namu juga yang memiliki kekuasaan serta keagungan. Meskipun *roujingo* 老人語 erat kaitannya dengan sesosok yang tua, namun pada kehidupan nyata, *roujingo* 老人語 tidak dipakai oleh orang yang sudah tua. Seperti yang dikatakan oleh Kinsui (2017) bahwa manusia tidak akan mendadak menggunakan *roujingo* 老人語 ketika beranjak tua. 老人語 *roujingo* hanya dipakai dalam karya *anime* serta *manga* yang berorientasi pada anak-anak. Kinsui (2017) juga berkata bahwa *roujingo* 老人語 kebanyakan dipakai dalam karya berorientasi untuk anak-anak seperti *science fiction*, sementara itu *roujingo* 老人語 sangat jarang digunakan dalam karya-karya untuk dewasa seperti drama asli dan karya yang menginterpretasikan dunia asli. Dengan begitu, karya yang berorientasi untuk orang dewasa cocok untuk dijadikan contoh bagaimana pemakaian *roujingo* 老人語 pada realitas.

Penggunaan *roujingo* 老人語 pada *anime* yang menginterpretasikan dunia asli dapat dilihat pada tokoh Chizuru dan Itsuki yang sudah dijelaskan pada dialog (6) dan (10). Berbeda dengan tokoh lainnya seperti Makarov, Byro, Gain, maupun Veldora, Chizuru dan Itsuki tidak menggunakan *roujingo* 老人語 ini sebagai cara mereka berbicara dengan orang lain pada kesehariannya. Namun mereka menggunakan *roujingo* 老人語 ini hanya pada suatu situasi; mereka ingin memperlihatkan nuansa yang dihasilkan oleh akibat dari pemakaian *roujingo* 老人語 pada lawan bicara untuk sebuah tujuan tertentu. Seperti, Chizuru ingin mengecoh nenek Kazuya untuk menghindarinya dengan cara berpura-pura menjadi pasien yang sudah tua, juga Itsuki yang menggunakan *roujingo* 老人語 *chikouyore* untuk berlagak sebagai seorang yang berkuasa yang ingin memberi

penghargaan pada "anak buahnya" yaitu Yuuta hanya untuk guyon semata. Dengan begitu, penggunaan pada karya yang berorientasi untuk anak-anak berbeda dengan penggunaan kenyataannya.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *roujingo* 老人語 dalam *anime* bahasa Jepang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Ditemukan 2 perbedaan nuansa yang dihasilkan dari penggunaan *roujingo* 老人語 berdasarkan pemakaiannya yaitu penggunaan *roujingo* 老人語 yang memperlihatkan nuansa orang tua dan penggunaan *roujingo* 老人語 yang memperlihatkan nuansa keagungan serta kekuasaan. Karakter yang memakai *roujingo* 老人語 untuk memperlihatkan nuansa orang tua biasanya mencerminkan atau menggambarkan tokoh yang sudah tua dengan ciri-ciri berambut putih serta wajah yang keriput seperti Chiyo, Gain, dan Makarov. Sementara itu, pemakaian *roujingo* 老人語 untuk memperlihatkan nuansa keagungan serta kekuasaan memiliki kriteria pemakai yang lebih luas, tidak terbatas hanya dipakai oleh orang berpenampilan tua. Seperti Byro yang merupakan pria paruh baya, juga Veldora yang merupakan naga dengan penampilan menyeramkan. Tokoh ini menunjukkan lawan bicara bahwa mereka memiliki status sosial serta kekuasaan yang lebih tinggi dari pada lawan bicaranya.

Pada realitasnya, *roujingo* 老人語 tidak dipakai oleh orang yang sudah tua. Seperti halnya orang Jepang tidak mengganti bahasa yang berbeda secara tiba-tiba, orang Jepang tidak mengganti bahasa mereka menjadi *roujingo* 老人語 atau bahasa orang tua secara mendadak ketika mereka menginjak umur tua. Dengan kata lain, dalam realitasnya orang Jepang tidak memakai *roujingo* 老人語 atau bahasa orang tua ini dalam percakapan sehari-hari. Namun, gaya bicara yang berdasarkan stereotip orang tua ini hanya dipakai pada karya-karya seperti *anime* dan *manga*. Seperti halnya Itsuki dan Chizuru, orang Jepang hanya menggunakan *roujingo* 老人語 hanya sebagai memerankan sebuah peran yang tua, maupun yang agung dan berkuasa.

6. Daftar Pustaka

- Aulia, R., & Amanda, R. P. (2021). Analisis Idiolek Dan Dialek Dalam Video Youtube Korea Reomit Full Jowo-An Sama Kakak-Kakakku! (Vol. 4, Issue 1). <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jpro/index>
- Afifah, M. (2019). *Yakuwarigo dalam Situs web Pembelajaran Online “Anime /Manga no Nihongo”*. Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching, 7(1), 22- 29.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2019). *Sosiolinguistik: pengenalan awal (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fachria, irhamna (2023) Analisis Ragam Bahasa Roujingo dalam Manga Chainsawman karya Fujimoto Tatsuki.Skripsi thesis. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
- Nugraha, P. A. (2017). Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta). *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).
- Kartikasari, R. D. (2016). Ragam Bahasa Pedagog Kaki Lima Di Terminal Purabaya Surabaya: Kajian Sosiolinguistik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*. Universitas Trunojoyo Madura.
DOI: <https://doi.org/10.21107/metalingua.v3i2.7039>
- Kinsui, S. (2017). Title Virtual Japanese : Enigmas of Role Language. <https://hdl.handle.net/11094/67215>
- Kinsui, S., & Yamakido, H. (2015). Role Language and Character Language. *Acta Linguistica Asiatica*, 5(2), 29–42. <https://doi.org/10.4312/ala.5.2.29-42>
- Latifah, L. (2017). Variasi Bahasa Dilihat Dari Segi Pemakai Pada Ranah Sosial Masyarakat Tutur Perbatasan Jawa Tengah-Jawa Barat Di Majenang Kabupaten Cilacap. Tesis. Universitas Sebelas Maret.
- Maulina, & Nurjaleka, Karakteristik Yakuwarigo dalam Tokoh Anime Gintama Kiryoku, vol. 4, no. 1, pp. 48-61, Jun. 2020.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v4i1.44-57>
- Malabar, S. (2015). *Sosiolinguistik* (M. Mirnawati, Ed.). Ideas Publishing.
- Paul, A. J. (2008). Analisis Stereotip Karakter Berdialek Osaka Dalam Anime.
- Perdana, D. D. (2014). Stereotip Gender dalam Film Anna Karenina.
- Purnomo, Heru. 2018. ANALISIS PENGGUNAAN *ROUJINGO* DALAM ANIME *GEGEGE NO KITAROU*. Bekasi: STBA JIA.
- 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.
- Raharjo, Hardianto. 2020. *Roujingo Uttered by “Young” Fictional Characters (The Phenomenon of Fictional Characters Visually Depicted as Teenagers or Under age Kids Who Speaks Using Japanese Elderly Language)*
- Ramlan. (2018). Language Standardization In General Point Of View. www.birci-journal.com
- Subadi, T. (2008). *Sosiologi*. BP-FKIP UMS.