

## Analisis Yakuwarigo dalam Karakterisasi Tokoh Anime Katekyo Hitman Reborn!

Crystal Calista Katyusha Prasetya\*, Wiwik Retno Handayani

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

\*Email: crystal.calista1903@mail.ugm.ac.id

### ABSTRACT

*Yakuwarigo*, or role language, is a type of virtual language used in Japanese fiction to reflect stereotypical character traits. This study discusses the use of *yakuwarigo* in the anime *Katekyo Hitman Reborn!* (KHR) with the aim of identifying the types, functions, and factors that influence the appearance of *yakuwarigo* in its characters. This study uses a qualitative method with data collection techniques in the form of listening and noting the dialogues of nine characters who are considered to represent *yakuwarigo* in the anime. Data analysis uses Kinsui's (2003) *yakuwarigo* theory, which classifies role language patterns based on linguistic and social stereotypes. The results of the study show that the types of *yakuwarigo* that appear can be classified into three main classifications, namely based on gender, based on era, and based on age. The functions of *yakuwarigo* found include four main domains, namely social identity function, relational function, emotional function, and narrative function. This study also found three factors that influence the use of *yakuwarigo*, namely social factors, historical factors, and characterisation factors. This study shows that *yakuwarigo* does not always strictly follow linguistic stereotypes, but rather functions flexibly according to the needs of characterisation and the context of the story.

**Keyword:** *Yakuwarigo*, Sociolinguistic, Stereotype

### PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki variasi bahasa yang digunakan dalam keadaan atau konteks sosial tertentu. Salah satunya adalah variasi bahasa yang disebut dengan ragam bahasa peran atau *yakuwarigo*.

*Yakuwarigo*, atau bahasa peran, merupakan variasi bahasa khusus yang digunakan dalam karya fiksi Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan novel, untuk mencerminkan stereotip karakteristik tokoh seperti usia, jenis kelamin, status sosial, profesi, atau asal daerah (Kinsui, 2011:34).

Dengan kata lain, *yakuwarigo* adalah suatu stereotip linguistik, yaitu asumsi atau generalisasi tentang pola bahasa yang dikaitkan dengan kelompok sosial tertentu berdasarkan karakteristik seperti usia, jenis kelamin, profesi, status sosial, atau asal daerah, tanpa mempertimbangkan keragaman individu di dalam kelompok tersebut. Stereotip linguistik ini bukanlah representasi realistik dari bahasa sehari-hari, melainkan konstruksi buatan yang sengaja diciptakan untuk memperkuat karakterisasi atau narasi dalam komunikasi, terutama dalam media fiksi seperti *anime*, *manga*, dan permainan.

*Yakuwarigo* merupakan ragam bahasa virtual, yaitu ragam bahasa yang beberapa hanya ditemui di dalam media fiksi dan tidak mencerminkan bahasa yang digunakan dalam kehidupan nyata.

Istilah ini dikembangkan oleh Satoshi Kinsui (2003) untuk menggambarkan penggunaan bahasa yang disengaja untuk memperkuat identitas karakter berdasarkan stereotip sosial, seperti usia, jenis kelamin, profesi, status sosial, atau asal daerah.

*Yakuwarigo* bermula dari dinamika linguistik kota Edo pada akhir abad ke-18 hingga abad ke-19. Di tengah percampuran dialek pendatang dari berbagai wilayah, dialek Kyoto-Osaka yang bergengsi menjadi acuan “bahasa halus” bagi kalangan samurai dan karya sastra tinggi, sementara dialek khas Edo yang lebih kasar dan bernada Jepang Timur meresap ke kalangan rakyat biasa. Dalam karya-karya *gesaku* dan teater *kabuki*, penulis mulai menciptakan gaya bicara stereotipikal untuk membedakan tokoh: dokter, pelacur, samurai, atau pedagang, yang kemudian menjadi benih awal *yakuwarigo*. Contoh klasik adalah bahasa dokter yang eksentrik pada tokoh Ryōseki Oshō dan Yaburei dalam Aguranabe karya Kanagaki Robun.

Memasuki periode Meiji, dialek Tokyo resmi ditetapkan sebagai bahasa standar nasional, sekaligus mempercepat pembakuan berbagai pola bahasa peran seperti bahasa orang tua (*roujingo*), bahasa mahasiswa (*shosei kotoba*), dan bahasa gadis bangsawan (*ojousama kotoba*) melalui surat kabar, majalah, serta buku pelajaran sekolah. Pada era Showa dan seterusnya, *manga* serta *anime* mengambil alih peran utama dalam menyebarkan dan bahkan menciptakan *yakuwarigo* baru, seperti “*aruyo-kotoba*” dalam *Astro Boy*. Hingga kini, *yakuwarigo* tetap hidup sebagai “bahasa Jepang virtual” yang kuat dalam fiksi populer, meskipun sering kali jauh dari cara berbicara masyarakat Jepang sebenarnya sehari-hari.

Penelitian *yakuwarigo* dapat ditemukan secara luas dalam berbagai media fiksi Jepang seperti *anime*, *game*, dan *manga*. Penelitian *yakuwarigo* sebelumnya telah menganalisis varian bahasa dalam berbagai media. Misalnya, Emanuella et al. (2023) yang meneliti *yakuwarigo* dalam *game Twisted Wonderland*, sementara Aghniya & Puspitosari (2024) yang meneliti *yakuwarigo* dalam *game Fate/Grand Order*. Dalam media *anime*, Maulina & Nurjaleka (2020) meneliti *yakuwarigo* dalam *anime Gintama*, Raudyatuzzahra & Arianingsih (2024) berfokus pada hubungan antara *yakuwarigo* dan gender, sementara Adipura & Arianingsih (2023) membahas perubahan gaya bahasa (*style-shifting*) dalam *anime Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki*.

*Anime Katekyo Hitman Reborn!* (setelahnya akan disingkat menjadi KHR) merupakan animasi yang diadaptasi dari manga karya Akira Amano dengan judul yang sama. *Anime* ini ditayangkan sejak tanggal 7 Oktober 2006 hingga 25 September 2010 dengan total 203 episode.

*Anime* ini menceritakan kisah anak SMP bernama Tsunayoshi Sawada (atau biasa dipanggil Tsuna) yang selalu gagal dalam melakukan sesuatu. Karena nilainya jelek dan dia juga tidak pandai berolahraga, ia mendapatkan julukan *dame Tsuna* (ダメツナ) atau ‘Tsuna payah’ dari teman-teman sekelasnya. Suatu hari, ibu Tsuna mendatangkan seorang guru privat atau katekyo (家庭教師/*kateikyoushi*, namun dalam karya ini dibaca *katekyo*)

yang ternyata adalah bayi bernama Reborn. Reborn menyebut dirinya sebagai pembunuh bayaran dari Italia yang datang ke Jepang untuk melatih Tsuna menjadi bos ke-10 Vongola Family, keluarga mafia terbesar di Italia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis dan fungsi *yakuwarigo* yang digunakan oleh tokoh dalam *anime* KHR serta menjelaskan faktor yang memengaruhi penggunaan *yakuwarigo* tersebut.

Hingga saat ini, belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis penggunaan *yakuwarigo* dalam *anime* KHR berdasarkan teori Kinsui (2017). *Anime* KHR dipilih karena memiliki latar belakang dan cerita yang unik, yaitu kombinasi antara dunia mafia dan kehidupan sekolah. *Anime* ini juga memunculkan banyak tokoh dengan berbagai latar belakang yang unik, sehingga menghasilkan variasi interaksi sosial yang lebih kompleks dibandingkan *anime* lain.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna, keunikan, fenomena dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2023). Metode ini akan digunakan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *yakuwarigo* yang ada di dalam *anime* KHR.

Data diambil dari tuturan 9 tokoh KHR yang memiliki ciri-ciri *yakuwarigo* seperti pola bahasa (pronomina, partikel akhir, interjeksi, dan lain-lain) yang mencerminkan stereotip usia, gender, atau latar belakang sosial. 9 tokoh tersebut adalah Hibari Kyoya, Dino, Lal Mirch, Kurokawa Hana, Sawada Nana, Lussuria, Cappuccino, Asari Ugetsu, dan Basil. 9 tokoh tersebut dipilih karena dianggap mencerminkan *yakuwarigo* yang ada dalam *anime* KHR. Data dikumpulkan dengan teknik simak-catat, yaitu menyimak dialog dalam *anime* KHR dan mencatat tuturan-tuturan yang mengandung ciri-ciri *yakuwarigo*.

Data dianalisis dengan menggunakan teori *yakuwarigo* dari Kinsui (2017), yang menyediakan kerangka untuk mengkategorikan pola bahasa peran berdasarkan stereotip karakter.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Jenis dan fungsi dari *yakuwarigo*

Penelitian menemukan bahwa *yakuwarigo* yang digunakan di dalam *anime* KHR dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori utama, yaitu jenis berdasarkan gender, jenis berdasarkan usia, dan jenis berdasarkan zaman. Jenis berdasarkan gender yaitu *danseigo*, *joseigo*, dan *okama kotoba*, jenis berdasarkan usia yaitu *roujingo*, dan jenis berdasarkan zaman yaitu *bushi kotoba*.

Tabel 1. Jenis *yakuwarigo* yang ditemukan

| Jenis Yakuwarigo | Nama Tokoh    | Jenis Kelamin | Kebangsaan | Pekerjaan           |
|------------------|---------------|---------------|------------|---------------------|
| Danseigo         | Hibari Kyoya  | Pria          | Jepang     | Siswa SMP           |
|                  | Dino          | Pria          | Italia     | Bos mafia Cavallone |
|                  | Lal Mirch     | Wanita        | Italia     | CEDEF               |
| Joseigo          | Kurokawa Hana | Wanita        | Jepang     | Siswi SMP           |
|                  | Sawada Nana   | Wanita        | Jepang     | Ibu rumah tangga    |
| Okama kotoba     | Lussuria      | Pria          | Italia     | Varia               |
| Roujingo         | Cappuccino    | Pria          | Italia     | Mafia Millefiore    |
| Bushu kotoba     | Asari Ugetsu  | Pria          | Jepang     | Mafia Vongola       |
|                  | Basil         | Pria          | Italia     | CEDEF               |

### Ragam bahasa maskulin

Danseigo adalah ragam bahasa maskulin. Ragam bahasa ini secara sosial diasosiasikan dengan laki-laki dan memiliki nuansa yang tegas, dominan, serta percaya diri. Berikut adalah karakteristik *danseigo* yang ditemukan di dalam *anime* KHR.

Tabel 2. *Yakuwarigo danseigo*

| Pronomina Orang Pertama | Pronomina Orang Kedua | Kopula | Partikel akhir |
|-------------------------|-----------------------|--------|----------------|
| Boku                    | Kimi                  | da     | ka             |
| Ore                     | Omae                  |        | kai            |
|                         |                       |        | dayo           |
|                         |                       |        | dai            |
|                         |                       |        | dana           |
|                         |                       |        | na             |
|                         |                       |        | ze             |
|                         |                       |        | sa             |
|                         |                       |        | zo             |

Penggunaan pronomina dalam *danseigo* berperan penting sebagai penanda identitas maskulin yang paling jelas. Dalam *anime* KHR, terdapat dua jenis pronomina orang pertama yang menunjukkan maskulinitas tokoh, yaitu *boku* dan *ore*.

Contoh penggunaan *boku* dan *ore* adalah sebagai berikut.

- (1) ***Boku*** *wa ima iratsuiteirunda*  
“Aku sedang kesal.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 5, 17:35

Pronomina *boku* di atas digunakan oleh tokoh laki-laki bernama Hibari Kyoya. Pronomina *boku* diasosiasikan dengan karakter yang pandai, penuh pertimbangan, baik hati, dan lemah. Namun, penggunaan *boku* oleh tokoh Hibari justru memiliki fungsi kontradiktif untuk membangun keunikan karakter Hibari. Meskipun menggunakan pronomina yang berkesan tenang dan sopan, isi tuturan yang ia ucapkan justru kasar dan merendahkan lawan bicara. Dengan demikian, *boku* di sini tidak hanya berfungsi untuk penanda maskulinitas, namun juga untuk menegaskan karakter dominan dan agresif Hibari.

- (2) ***Ore*** *mo Reborn ni au made bosu no shishitsu koreppocchi mo nakatta ze*  
“***Aku*** juga tidak punya bakat sebagai bos sebelum bertemu dengan Reborn.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 08, 05:10

*Ore* adalah pronomina orang pertama yang digunakan oleh laki-laki dalam situasi non-formal. Penggunaan pronomina *ore* diasosiasikan dengan karakter yang agresif dan kasar (Kinsui 2017:77). Tuturan di atas adalah tuturan oleh Dino, seorang bos mafia Cavallone Family. Pronomina *ore* oleh Dino menunjukkan identitasnya sebagai laki-laki yang maskulin dan sesuai dengan citranya sebagai bos mafia.

Di dalam *anime* KHR, ditemukan juga penggunaan *ore* oleh tokoh wanita. Contohnya adalah sebagai berikut.

- (3) ***Ore*** *no na wa Raru Miruchi*  
“Namaku adalah Lal Mirch.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 74, 19:40

Pronomina *ore* pada data di atas digunakan oleh tokoh wanita yang bernama Lal Mirch. Penggunaan *ore* oleh Lal Mirch tidak hanya berfungsi sebagai pronomina orang pertama, namun juga berfungsi untuk menekankan sifatnya yang keras, tegas, serta sisi maskulinnya. Menggunakan *ore* memperkuat karakter Lal Mirch sebagai wanita yang kuat dan maskulin.

Selain pronomina orang pertama, ciri khas *danseigo* lainnya adalah penggunaan pronomina orang kedua. Pronomina orang kedua adalah pronomina yang digunakan untuk menyebut orang lain, jika dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai ‘kamu’. Dalam *anime* KHR, ditemukan ada dua jenis pronomina orang kedua yang digunakan, yaitu *kimi* dan *omae*. Penggunaan *kimi* dan *omae* dapat di lihat sebagai berikut.

- (4) ***Kimi*** *no shiriai janakattakke, Sasagawa Ryouhei*  
“Sasagawa Ryouhei adalah kenalanmu, kan?”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 20, 06:37

- (5) Koitsu wa, omae no mikatatte koto da  
“Dia ada di pihakmu.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 35, 05:25

Walaupun baik *kimi* dan *omae* sama-sama digunakan untuk menyebut lawan bicara, penggunaan *kimi* dan *omae* menunjukkan hubungan antara penutur dan lawan tutur yang berbeda. Pronomina orang kedua *kimi* digunakan terhadap orang yang sederajat dengan pembicara (Sudjianto, 2007:81). *Omae* digunakan untuk merujuk kepada orang yang sederajat dengan pembicara, teman dekat, atau bawahan (Sudjianto, 2007:81). Penggunaan *omae* akan terkesan sangat kasar jika digunakan kepada orang yang tidak dikenal. Namun, jika digunakan kepada teman, penggunaan *omae* justru menunjukkan seberapa akrab hubungan penutur dan lawan tutur.

Kopula *da* merupakan karakteristik dari *danseigo* yang digunakan untuk membuat pernyataan. Penggunaan kopula *da* dapat dilihat pada data berikut.

- (6) Ima wa dousuru beki ka, sougou tekini handan subeki da  
“Sekarang kita harus melihat secara keseluruhan untuk apa yang harus dilakukan.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 80, 08:54

Kopula *da* membuat pernyataan yang lebih tegas dibandingkan dengan kopula *desu* yang lebih netral dan formal.

*Danseigo* memiliki banyak partikel akhir seperti *ka*, *kai*, *dayo*, *dai*, *dana*, *na*, *ze*, *sa*, dan *zo*. Partikel akhir ini berfungsi untuk mengekspresikan sikap, emosi, atau intensi penutur, dan dalam *danseigo* biasanya memberikan kesan tegas, kasar, atau maskulin. Contoh penggunaan partikel akhir adalah seperti berikut.

- (7) Yokei na koto wo suru na!  
“Jangan melakukan hal yang tidak perlu!”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 94, 15:46

Konteks: Lal Mirch mengatakan ini kepada Tsuna. Tsuna menemukan Lal Mirch yang terjatuh dan hendak memanggil orang lain untuk membantu, namun Lal Mirch menghentikannya.

Partikel akhir *na* yang digunakan oleh Lal Mirch di atas berfungsi sebagai larangan atau perintah yang keras.

- (8) Kodomo aite ni muki ni naru nante hazukashikunee no ka?  
“Apa kamu tidak merasa malu karena serius melawan anak-anak?”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 35, 02:00

Konteks: Kalimat ini dituturkan oleh Dino kepada Squalo. Dino datang untuk menyelamatkan Tsuna dan teman-temannya yang diserang oleh Squalo.

Pada umumnya, partikel akhir *ka* berfungsi sebagai bentuk tanya, namun partikel akhir *ka* juga bisa digunakan untuk menunjukkan amarah atau celaan (Naoko, 2004:37).

Dalam data di atas, partikel akhir *ka* digunakan oleh Dino untuk mencela Squalo yang menyerang anak-anak yang lebih muda darinya.

(9) *Famirii? Nanno mure dai?*

“Family? Gerombolan apa itu?”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 05, 13:10

Konteks: Gokudera mengatakan kepada Hibari bahwa ruangan tersebut sudah menjadi markas Vongola Family. Hibari pun menanyakan maksud dari perkataan Gokudera.

Menurut Naoko (2004), *dai* banyak digunakan oleh laki-laki dalam percakapan sehari-hari untuk menandai pertanyaan dengan gaya maskulin.

Penggunaan *dai* oleh Hibari dalam data di atas tidak hanya berfungsi sebagai kalimat tanya, namun juga untuk mengekspresikan perasaan heran terhadap perkataan Gokudera mengenai “Vongola Family”.

### Ragam bahasa feminin

Selain ragam bahasa maskulin, ada juga ragam bahasa feminin. Ragam bahasa ini umumnya dikaitkan dengan perempuan Jepang dan memiliki ciri khas yang lembut dan sopan. Dalam *anime* KHR ditemukan adanya 2 macam *yakuwarigo* yang termasuk dalam ragam bahasa feminin, yaitu *joseigo* dan *okama kotoba*. Secara garis besar, *okama kotoba* memiliki karakteristik yang sama dengan *joseigo*, dan yang membedakan keduanya hanya penuturnya. Oleh karena itu, pada bagian ini karakteristik *okama kotoba* juga akan dijelaskan sebagai ragam bahasa feminin.

Tabel 3. *Yakuwarigo danseigo*

| Kopula | Partikel akhir | Interjeksi     |
|--------|----------------|----------------|
| yo     | <i>kashira</i> | <i>maa</i>     |
|        | <i>no</i>      | <i>ara</i>     |
|        | <i>noyo</i>    | <i>ara ara</i> |
|        | <i>wayo</i>    |                |
|        | <i>wane</i>    |                |
|        | <i>dawa</i>    |                |

Karakteristik *okama kotoba* tidak jauh berbeda dengan *joseigo*, karena keduanya sama-sama menggunakan bentuk linguistik yang secara sosial diasosiasikan dengan perempuan. Namun, dalam *okama kotoba*, ciri-ciri feminin tersebut ditampilkan secara berlebihan atau teatral, baik melalui intonasi maupun panjang nada.

Ciri khas yang membedakan ragam bahasa maskulin dan ragam bahasa feminin adalah kopula. Perempuan dalam bahasa Jepang, khususnya dalam representasi fiksi, cenderung menghindari kopula *da* yang dianggap terlalu tegas dan maskulin (Kinsui, 2018:10). Sebagai gantinya, mereka menggunakan bentuk yang lebih lembut atau menghilangkan kopula sama sekali dalam tuturan. Seperti yang dapat dilihat pada data berikut ini.

(10) Mousugu **yo**. Ehagaki ga kitano.

“Sebentar lagi. Ada kartu pos yang datang.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 40, 14:58

Partikel akhir yang feminin juga menjadi penanda gender untuk tokoh perempuan. Partikel akhir ini membuat tuturan terkesan lembut, sopan, dan feminin. Partikel akhir juga dapat mengekspresikan perasaan atau emosi tokoh. Contohnya sebagai berikut.

(11) Kouiuu gaki **wane**, bishitto yaranai to wakannai **no**

“Bocah seperti ini kalau tidak ditegaskan tidak akan paham.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 29, 12:12

Konteks: Kurokawa merasa kesal karena Lambo tidak mau diatur, jadi dia memukulnya.

Partikel *no* berfungsi untuk melembutkan pernyataan sekaligus menunjukkan emosi pembicara tanpa kehilangan ketegasan makna. Penggunaan *no* dalam data di atas memperlihatkan identitas gender tokoh sebagai perempuan yang berkepribadian kuat namun tetap mempertahankan karakteristik feminin dalam tuturnya.

(12) Minna arigatou. Kangeki **dawa**

“Semuanya, terima kasih. Aku sangat tersentuh.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 73, 04:15

Konteks: Tuturan di atas dituturkan oleh Nana. Tsuna dan kawan-kawannya berkumpul di rumah dan melakukan pertunjukan untuk merayakan ulang tahun Nana.

Seperti yang dipaparkan di atas, tokoh wanita cenderung menghilangkan *da* untuk menghindari penegasan, namun, dalam penggunaan *dawa*, di belakang *da* masih terdapat partikel akhir *wa* yang merupakan tuturan *joseigo*. Partikel *dawa* yang terdiri dari *da* (kopula pernyataan) dan *wa* (partikel khas *joseigo* yang menandakan ekspresi perasaan) memberikan nuansa lembut dan emosional.

Fungsi *dawa* dalam tuturan di atas adalah untuk menegaskan bahwa Nana benar-benar terharu dan menunjukkan perasaan terima kasihnya dengan nada yang halus dan feminin.

Dalam *okama kotoba*, partikel akhir sering diucapkan dengan berlebihan seperti memperpanjang nada untuk memberikan kesan yang manja. Contohnya sebagai berikut.

(13) Maa, sono poozu wa bokushingu **kashira**. Mata iketenai **wane~**.

“Wah, pose itu sepertinya boxing ya? Sangat tidak keren.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 41, 16:57

Tuturan di atas adalah contoh *okama kotoba* oleh Lussuria. Dalam tuturan tersebut, partikel diucapkan dengan intonasi yang lebih tinggi dan berlebihan, menciptakan efek teatrikal yang mempertegas penggunaan *okama kotoba* dalam karakter tersebut.

Salah satu ciri khas dari ragam bahasa feminin adalah interjeksi. Interjeksi merupakan kata seru yang digunakan untuk mengekspresikan reaksi spontan, seperti rasa terkejut, kagum, simpati, atau penyesalan.

(14) **Ara ara** Dino-kun ttara, sonna ni koboshichatte

“Wah wah, Dino-kun, makanannya jatuh kemana-mana.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 08, 09:17

Interjeksi *ara ara* umumnya digunakan untuk menggambarkan sosok lembut, keibuan, atau dewasa. *Ara ara* dipakai untuk mengekspresikan perasaan terkejut, heran, atau tersentuh.

(15) Kore wa kessaku dawa, kokkei dawa! **Ohohohoho**.

“Sungguh sebuah mahakarya. Lucu sekali!”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 42, 03:24

Pada *okama kotoba*, interjeksi seperti *ohohoho* digunakan untuk menunjukkan tawa atau reaksi yang dibuat-buat.

### **Roujingo**

*Roujingo* adalah ragam bahasa orang tua. Seperti namanya, *roujingo* umumnya digunakan oleh tokoh yang sudah lanjut usia. Tidak seperti *danseigo* dan *joseigo* yang juga sering ditemui dalam kehidupan nyata, *roujingo* adalah bahasa yang secara khusus hanya ditemui dalam media fiksi. Pada kenyataannya, tidak ada orang tua yang menggunakan *roujingo* saat berbicara. Karakteristik *roujingo* adalah sebagai berikut.

Tabel 4. *Yakuwarigo roujingo*

| Pronomina Orang Pertama | Kopula    | Partikel akhir | Kata kerja bantu |
|-------------------------|-----------|----------------|------------------|
| <i>washi</i>            | <i>ja</i> | <i>janou</i>   | ~n               |
|                         |           | <i>jazo</i>    | ~nu              |
|                         |           | <i>jato</i>    |                  |

Ciri khas dari *roujingo* adalah penggunaan *washi* sebagai pronomina orang pertama. Contoh penggunaan pronomina *washi* tampak seperti pada data berikut.

(16) **Washi** ga omae tachi no aite wo shiyou.

“Aku yang akan menjadi lawan kalian.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 111, 09:00

*Roujingo* menggunakan *ja* sebagai kopula. Bentuk ini setara dengan *da* dan *dearu* dalam bahasa Jepang modern.

(17) *Testa di porupo wa nando kiri sakaretemo saisei suru no ja.*

“Testa di polpo akan terus beregenerasi walaupun dipotong berkali-kali.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 111, 10:10

Penggunaan kopula *ja* dalam data tersebut menandai ciri khas dari *roujingo* yang digunakan oleh tokoh-tokoh yang digambarkan sudah berusia lanjut.

*Roujingo* juga memiliki partikel akhir yang berfungsi untuk menunjukkan emosi penuturnya. Partikel akhir tersebut adalah partikel *janou*, *jazo*, dan *jato*.

(18) *Shoubu atta you janou*

“Sepertinya kita sudah tahu pemenangnya.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 111, 15:11

Konteks: Tuturan di atas dituturkan oleh Cappuccino kepada Gokudera. Guritanya berhasil menelan Gokudera yang berarti Cappuccino mengalahkan Gokudera.

Dalam *roujingo*, *ja* setara dengan *da* yang merupakan penanda pernyataan. Maka partikel akhir *janou* berasal dari *ja* ditambah dengan *nou*. *Ja* maupun *nou* merupakan karakteristik dari *roujingo*. *Nou* sendiri setara dengan *na* yang berfungsi untuk mengekspresikan perasaan penutur.

Perasaan di sini adalah rasa percaya diri dan keyakinan bahwa ia telah menang. Cappuccino berhasil menelan Gokudera dengan guritanya, dan menggunakan partikel akhir *janou* disini merupakan deklarasi kemenangan Cappuccino terhadap Gokudera.

*Roujingo* memiliki cara tersendiri untuk mengungkapkan kalimat negatif, yaitu dengan menggunakan kata bantu *~n* atau *~nu* sebagai pengganti *~nai*. Contohnya sebagai berikut.

(19) *Naze tasukeyou to sen no ja? Sorebakarika nigeyou tomo senu*

“Kenapa kamu tidak menolongnya? Bukan hanya itu, kau juga tidak berniat kabur.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 111, 16:14

Pada data di atas, Cappuccino menggunakan *sen* dan *senu* dalam tuturannya. *Sen* dan *senu* sendiri berasal dari kata *shinai* yang berarti tidak melakukan. Menggunakan kata bantu ini menguatkan representasi karakter berusia lanjut melalui gaya bahasa yang berbeda dengan bentuk modern.

### **Bushi Kotoba**

Sebagai ragam bahasa berdasarkan zaman, ditemukan adanya penggunaan *bushi kotoba* dalam anime KHR. *Bushi kotoba* atau bahasa samurai adalah bahasa yang merepresentasikan bahasa Jepang kuno. Karakteristik dari *bushi kotoba* adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Yakuwarigo bushi kotoba

| Pronomina<br>Orang Pertama | Pronomina<br>Orang Kedua | Sufiks | Kopula | Kata kerja |
|----------------------------|--------------------------|--------|--------|------------|
| Sessha                     | Onushi                   | -dono  | gozaru | mousu      |
|                            |                          |        |        | mairu      |

Pronomina yang digunakan dalam *bushi kotoba* adalah *sessha* untuk menyebut diri sendiri dan *onushi* untuk menyebut orang lain. Pronomina ini hanya digunakan dalam dunia virtual dan tidak digunakan dalam kehidupan nyata. Contoh penggunaannya adalah sebagai berikut.

(20) **Sessha** wa Bajiru to iimasu.

“Nama **saya** adalah Basil.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 34, 18:57

*Sessha* adalah kata ganti orang pertama yang merujuk pada penutur dengan cara merendahkan diri (Kinsui, 2014).

(21) **Onushi** ga ame no shugosha no keishou ni atai suru ka, tamesasete morau degozaru.

“Aku akan melihat apakah kamu pantas untuk mewarisi Penjaga Hujan.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 179, 13:39

*Onushi* adalah kata kerja kedua yang digunakan kepada orang yang derajatnya sama atau lebih rendah dari penutur (Kinsui:2014).

Karakteristik *bushi kotoba* selanjutnya adalah penggunaan sufiks *-dono* untuk menyebut orang lain. Kata *-dono* sendiri berasal dari kata *tono* yang memiliki arti ‘tuan’ atau ‘majikan’. Panggilan *-dono* memiliki tingkat keformalan dan hormat yang lebih rendah daripada panggilan *-sama*. Penggunaan sufiks *-dono* tampak pada data berikut.

(22) *Daijoubu desu ka Sawada-dono!*

“Apakah kamu baik-baik saja, Tuan Sawada!”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 53, 10:00

Penggunaan sufiks *-dono* juga menunjukkan hubungan atau hierarki sosial antara penutur dan lawan tutur.

Kopula yang menandakan *bushi kotoba* adalah kopula *gozaru*. *Gozaru* setara dengan kopula *desu* dan *masu* dalam bahasa Jepang modern.

(23) *Ame no shugosha no keishou, kon'ya okonau de gozaru.*

“Ujian pewarisan penjaga hujan akan diadakan malam ini.”

Katekyo Hitman Reborn! Episode 179, 10:44

Ciri dari *bushi kotoba* yang lainnya adalah pemilihan kata. *Bushi kotoba* cenderung menggunakan verba yang dianggap kuno untuk memberikan nuansa kaku dan formal seperti bahasa yang digunakan zaman dahulu.

(24) *Inu no koku, Namimori jinja ni mairareyo.*

“Datanglah ke kuil Namimori pada jam anjing.”

*Katekyo Hitman Reborn!* Episode 179, 10:48

*Inu no koku* atau jam anjing adalah istilah untuk menyebut periode waktu antara jam 7 malam sampai dengan jam 9 malam dalam sebuah metode penamaan jam menggunakan dua belas tanda zodiak Cina. Istilah ini sudah tidak digunakan pada zaman modern.

Kemudian, *mairu* adalah bentuk sopan dari *iku* (pergi) atau *kuru* (datang). Bahasa ini tidak mengandung konotasi kerendahan hati atau sopan santun, melainkan untuk menyampaikan kesan yang kaku dan formal yang melekat pada ucapan samurai (Kinsui, 2014: 187). Kata *mairareyo* pada tuturan di atas sepadan dengan kata *kinasai* yang berfungsi sebagai perintah.

### Faktor penggunaan *yakuwarigo*

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pemilihan bahasa dan gaya tutur tokoh dalam *anime* KHR. Faktor tersebut adalah faktor sosial, faktor historis, dan faktor narasi.

#### Faktor sosial

Faktor sosial adalah salah satu faktor utama yang memengaruhi penggunaan *yakuwarigo* dalam *anime* KHR. Faktor sosial yang paling dominan ditemukan yaitu faktor gender dan faktor usia.

Dalam *anime* KHR, terdapat tiga macam gender yang ditemukan, yaitu gender maskulin, gender feminin, dan gender queer. Gender maskulin direpresentasikan oleh penggunaan *danseigo* oleh Hibari Kyoya dan Dino. Walaupun keduanya menggunakan *danseigo*, gaya tutur keduanya memberikan kesan maskulinitas yang berbeda.

Hibari menggunakan pronomina orang pertama *boku* serta pronomina orang kedua *kimi* dalam tuturannya. Menurut Kinsui (2017), penggunaan *boku* dan *kimi* sering muncul berpasangan serta diasosiasikan dengan laki-laki muda yang berpendidikan, sopan, dan lembut.

Sementara itu, Dino menggunakan pronomina *ore* yang menandakan identitas laki-laki dewasa dengan gaya informal dan maskulin. Dino juga menggunakan *omae* untuk menyebut orang lain. Menurut Kinsui (2017), *ore* dan *omae* tersebut termasuk dalam kategori *danseigo* yang merepresentasikan gaya bicara khas laki-laki yang agresif dan kasar.

Representasi identitas feminin dalam *anime* KHR dapat dilihat melalui penggunaan *joseigo* oleh Kurokawa Hana dan Sawada Nana. Menurut Kinsui (2018), tingkat penggunaan ekspresi feminin bervariasi tergantung pada tingkat kewanitaan pembicara. Hal itu berarti wanita dewasa lebih banyak menggunakan *joseigo* daripada gadis yang masih muda.

Anime KHR juga menampilkan representasi identitas *queer* melalui *okama kotoba* yang digunakan oleh Lussuria. Dalam tuturannya, Lussuria banyak menggunakan partikel akhir yang diasosiasikan dengan gender feminin secara berlebihan. Menurut Kinsui (2017), seorang individu menggunakan *danseigo* atau *joseigo* sebagai bagian dari kepribadian mereka. Penggunaan *joseigo* yang berlebihan cenderung ditemui oleh seorang *okama* (*drag queen*).

Penggunaan *okama kotoba* oleh Lussuria tidak dipengaruhi oleh gender biologis, namun juga merupakan bentuk ekspresi diri. Melalui penggunaan *okama kotoba*, karakter Lussuria ditampilkan sebagai tokoh yang menonjol di dalam kelompok yang didominasi oleh laki-laki berkarakter maskulin.

Faktor usia memengaruhi penggunaan *roujingo* oleh Cappuccino. Cappuccino ditampilkan sebagai pria lanjut usia dengan wajah penuh keriput yang menandakan umurnya sudah lanjut. Penggunaan *roujingo* merepresentasikan stereotip yang melekat pada kelompok usia tua, di mana pilihan kata dan struktur kalimatnya menciptakan kesan tua dan berpengalaman.

#### **Faktor historis**

Faktor historis berkaitan dengan keragaman bahasa yang diasosiasikan dengan era atau periode yang menyertai tokoh. Kinsui mencatat bahwa bahasa samurai dan bahasa kuno berfungsi sebagai penanda historis yang secara langsung menghubungkan penutur dengan gambaran masa lalu dan kehormatan tradisional (Kinsui, 2014). Faktor historis memengaruhi penggunaan bahasa oleh Asari Ugetsu yang menggunakan *bushi kotoba* atau bahasa samurai.

Asari menggunakan pakaian tradisional Jepang dan topi hitam tinggi yang mirip dengan *eboshi*, menunjukkan asalnya dari Jepang pada zaman lampau. Dari ciri-ciri visual dan cara bicaranya, Ugetsu jelas mewakili sosok dari masa lalu yang telah berlalu. *Bushi kotoba* yang digunakan Ugetsu tidak hanya mencerminkan identitas karakter, tetapi juga merepresentasikan latar waktu dari Jepang zaman dahulu.

#### **Faktor narasi**

Selain faktor sosial dan historis, penggunaan *yakuwarigo* dalam anime KHR juga dipengaruhi oleh faktor karakterisasi. Faktor ini berkaitan dengan bagaimana penutur atau tokoh menggunakan bentuk bahasa tertentu untuk memperkuat kepribadian, sifat, atau citra dirinya dalam cerita. Dalam anime KHR, pengaruh faktor karakterisasi dapat diamati pada beberapa tokoh seperti Lal Mirch dan Basil, yang masing-masing menampilkan gaya bahasa khas untuk menegaskan kepribadian dan peran mereka dalam cerita.

Dengan menggunakan *danseigo* atau ragam bahasa yang maskulin walaupun berjenis kelamin wanita, Lal Mirch digambarkan sebagai tokoh wanita yang kuat dan tegas, berbeda dengan tokoh wanita lain yang digambarkan sebagai wanita yang lembut. *Yakuwarigo* yang digunakan oleh Lal Mirch tidak merefleksikan gender biologisnya, namun untuk membangun karakteristik tokohnya sebagai wanita yang tangguh, independen, dan tegas.

Faktor narasi ini juga memengaruhi penggunaan *bushi kotoba* oleh Basil. *Bushi kotoba* adalah *yakuwarigo* yang diasosiasikan dengan Jepang pada zaman dahulu, namun penampilan dan latar belakang Basil tidak sesuai dengan stereotip tersebut. Hal ini dikarenakan Basil bukanlah tokoh yang berasal dari Jepang pada zaman dahulu. Walaupun begitu, Basil memiliki ketertarikan yang kuat terhadap Jepang. Melalui *bushi kotoba*, Basil digambarkan sebagai tokoh yang polos dan naif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, *yakuwarigo* yang digunakan dalam anime *Katekyo Hitman Reborn!* tidak hanya sekedar hiasan kebahasaan, melainkan alat yang membentuk citra, relasi, dan dinamika emosional tokoh.

1. Jenis *yakuwarigo* yang muncul dalam anime KHR dapat dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi utama, yaitu *yakuwarigo* berdasarkan gender (*danseigo*, *joseigo*, dan *okama kotoba*), *yakuwarigo* berdasarkan usia (*roujingo*), dan *yakuwarigo* berdasarkan zaman (*bushi kotoba*).
2. *Yakuwarigo* yang muncul di dalam anime KHR berfungsi dalam 4 ranah utama, yaitu fungsi identitas sosial yang menandai identitas gender, kelas sosial, dan usia, fungsi relasional yang menunjukkan tingkat keakraban dan hierarki sosial, fungsi emosional untuk mengekspresikan emosi dan perasaan tokoh, serta fungsi narasi untuk memperkuat karakter tokoh melalui penggunaan bahasa.
3. Ditemukan adanya tiga faktor utama yang memengaruhi pemakaian *yakuwarigo* oleh 9 tokoh, yaitu faktor sosial yang meliputi gender dan usia, faktor historis yang diasosiasikan dengan era atau zaman, dan yang terakhir faktor karakterisasi tokoh, yaitu kebutuhan dramatis dan estetika cerita.
4. Hasil penelitian ini mengungkap adanya penyimpangan dari pola umum *yakuwarigo* yang menunjukkan bahwa *yakuwarigo* tidak kaku, melainkan digunakan secara fleksibel sesuai kebutuhan cerita.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel jurnal ini bersumber dari penelitian yang disusun dalam bentuk skripsi berjudul “Analisis Penggunaan *Yakuwarigo* dalam Anime *Katekyo Hitman Reborn!*” yang dilakukan oleh Crystal Calista Katyusha Prasetya, mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang FIB UGM di bawah bimbingan Dr. Wiwik Retno Handayani, S.S., M.Hum. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang atas kesempatan bagi penulis untuk ikut serta sebagai penulis dalam jurnal ini

## PERNYATAAN BEBAS KEPENTINGAN

Penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel ini lepas dan bebas dari segala konflik kepentingan dalam pengambilan data, analisis, proses suntingan, dan proses publikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal, Tesis, dan Disertasi

- Adipura, R. T., & Arianingsih, A. (2023). *Yakuwarigo and Style Shifting in the Anime Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki. Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 6, 734-740. <https://doi.org/10.34010/icobest.v4i.442>
- Akizuki, K. (2015). "Gozaru" no Gengogaku. *Shoukei Gakuin Daigaku Kiyou*. 69, 53-66. <https://doi.org/10.24511/00000276>
- Brown, R., & Gilman, A. (1960). The Pronouns of Power and Solidarity. In T. A. Sebeoki (Ed.), *Style in Language* (pp. 253-276). Cambridge, MA: MIT Press.
- Chaer, A & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Holmes, J. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics*. Routledge.
- Julius Christian, M., & Dirgandini, M. (2025). Penggunaan *Roujingo* dalam Anime Bahasa Jepang. *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 7(1), 54 - 82. <https://doi.org/10.24843/JS.2025.v07.i01.p04>
- Kinsui, S. (2003). *Baacharu Nihongo Yakuwarigo no Nazo*. Tokyo: Iwanami Shouten.
- Kinsui, S. (2008). *Nihon Manga ni Okeru Ijin Kotoba. Manga no Naka no Tasha*, 14-16.
- Kinsui, S. (2014). *Yakuwarigo (Shoujiten)*. Tokyo: Kenkyusha.
- Kinsui, S. (2017). *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*. Osaka University Press
- Kinsui, S. (2018). *Kindai Nihon Manga no Gengo. Yakuwarigo Kenkyuu No Chihei*, 97-107.
- Naoko, C. (2018) *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Rahardjo, Hardianto. (2022). *Yakuwarigo Used in "Nagasarete Airantou" Manga. Central Asia and The Caucasus, Volume 23 Issue 1 2022*, 1175-1182. <https://doi.org/10.37178/ca-c.23.1.113>
- Rizaldi, M. R., & Ali, M. (2024). *Yakuwarigo on Samurai Characters in The Rurouni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan. Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities*, 7, 416-421. <https://doi.org/10.34010/icobest.v7i.550>
- Sudjianto. (2007). *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya*. Tersedia pada [https://www.academia.edu/9382571/Bahasa\\_Jepang\\_dalam\\_Konteks\\_Sosial\\_dan\\_Kebudayaannya#loswp-work-container](https://www.academia.edu/9382571/Bahasa_Jepang_dalam_Konteks_Sosial_dan_Kebudayaannya#loswp-work-container). Diakses pada tanggal 7 Juni 2025.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Toşu, I. R. (2024). The Linguistic Landscape of Popular Culture: Analyzing Military Speech in *Manga. Linguaculture*, 15(2), 71-92. <https://doi.org/10.47743/lincu-2024-2-0376>
- Trudgill, P. (2000). *Sociolinguistics: An Introduction to Language and Society*. Penguin.

### Artikel Internet

- Kontributor proyek Wikimedia. (2008, February 25). *seri manga Jepang*. Wikipedia.org; Wikimedia Foundation, Inc. [https://id.wikipedia.org/wiki/Hitman\\_Reborn!](https://id.wikipedia.org/wiki/Hitman_Reborn!)
- Kontributor proyek Wikimedia. (2011, July 10). *Queer*. Wikipedia.org; Wikimedia Foundation, Inc. <https://id.wikipedia.org/wiki/Queer>
- Samurai dalam Web KBBI. (2023, Oktober). Diakses pada tanggal 21 Agustus 2025 dari <https://kbbi.web.id/samurai>
- オカマ . (2025). ピクシブ百科事典 .

<https://dic.pixiv.net/a/%E3%82%AA%E3%82%AB%E3%83%9E>  
デジタル大辞泉,精選版 日本国語大辞典. (2025). 拙者(セッシャ)とは? 意味や使い方 - コトバンク. コトバンク. <https://kotobank.jp/word/拙者-548148#:~:text=読み・例文・類語-,せっ-しゃ【拙者】,拙身。>  
ござるの意味 - 古文辞書 - Weblio 古語辞典. (2025). Weblio.jp. [https://kobun.weblio.jp/content/ござる#:~:text=ござ・る【御座る】&text=いらっしゃる。,<）」の尊敬語。&text=\[訳\]上座にいらっしゃるご長老。](https://kobun.weblio.jp/content/ござる#:~:text=ござ・る【御座る】&text=いらっしゃる。,<）」の尊敬語。&text=[訳]上座にいらっしゃるご長老。)