

**RAGAM DANSEIGO OLEH ANGGOTA VTUBER HOLOSTARS
UPROAR!! DALAM PROGRAM 「ジャンプアップロー！！」
(KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

Mega Dwi Putri

Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
megadwiputri19@gmail.com

Aulia Arifbillah Anwar

Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
billahsensei.stibainvada@gmail.com

Citra Dewi

Institut Prima Bangsa (IPB) Cirebon
citrastibainvada@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima Maret 2023;

Direvisi Juni 2023;

Disetujui Juni 2023.

Abstrak: Penelitian ini membahas mengenai penanda dan fungsi *danseigo* yang digunakan oleh anggota *Vtuber Holostars* dalam program *Jyanpuappuro!* serta faktor sosial yang melatarbelakanginya. Data penelitian yang digunakan berupa percakapan anggota *Vtuber Holostars UPROAR!!* dalam program 「ジャンプアップロー！！」episode 1, 2, 3, 8, 12. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak libas bebas cakap dan catat. Teknik analisis data menggunakan metode kontekstual. Metode kontekstual digunakan untuk klasifikasi dan menganalisis penanda *danseigo* serta untuk mengetahui faktor sosial yang digunakan dengan mengaitkan konteks-konteks yang terjadi. Terdapat 12 data yang ditemukan dalam program *jyanpuappuro!*. Dalam 12 data tersebut terdapat 6 data *ninshou daimeishi* (*boku, ore, bokutachi, omae, omaera, dan koitsu*), 3 data *kandoushi* (*oi, ee, aa*), 3 data *shuujioshi* (*zo, ze, kana*), berdasarkan aspek kebahasannya terdapat fungsi-fungsi penanda *danseigo* yakni 1) untuk menyatakan keputusan 2) menekankan ungkapan, 3) untuk mereaksi pendapat, 4) untuk menyatakan pendapat, 5) untuk menunjukkan kata-kata perintah, 6) untuk menunjukkan adanya persuasi, 7) untuk menyatakan sebuah imbauan kepada lawan bicara, 8) untuk menanggapi pendapat lawan bicara, 9) untuk menyatakan adanya perasaan senang, 10) untuk menambah kekuatan, 11) untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang, dan 12) untuk menunjukkan kemauan. Ditemukan sebanyak 12 data faktor sosial yang melatarbelakangi penggunaan penanda *danseigo*, sebanyak 7 data dengan faktor *uchi*, dan 5 data dengan faktor situasi.

Kata Kunci: ragam bahasa, *danseigo*, sosiolinguistik, *virtual youtuber*.

PENDAHULUAN

Sebuah studi ilmu linguistik mikro berfokus pada struktur internal bahasa, mencakup subdisiplin seperti fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikologi. Sementara itu, ilmu linguistik makro mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan faktor-faktor di luar bahasa, termasuk psikolinguistik, antropolinguistik, etnolinguistik, stilistika, filologi, dialektologi, filsafat bahasa, neurolinguistik, dan sosiolinguistik (Chaer, 2012:15). Tetsuo dalam Ayuningtyas (2017) mengatakan bahwa sosiolinguistik merupakan cabang linguistik yang meneliti tentang bentuk bahasa serta pemakaiannya sehubungan dengan faktor sosial budaya. Dalam bidang sosiolinguistik, terdapat topik-topik yang dibahas meliputi penggunaan bahasa, konteks penggunaan, struktur bahasa, konsekuensi dari kontak antar bahasa, serta ragam bahasa dan waktu penggunaan ragam bahasa. Oleh karena itu ragam bahasa kemudian muncul sebagai hasil dari pemahaman sosiolinguistik ini. Sudjianto (2007) menjelaskan jenis-jenis ragam bahasa Jepang, yaitu, ragam bahasa anak (*Yoojigo*), ragam bahasa populer (*Ryuukoogo*), ragam bahasa orang tua (*Roojingo*), ragam bahasa klasik (*Bungo*), ragam bahasa modern (*Koogo*), ragam bahasa biasa (*Futsuugo*), ragam bahasa hormat (*Keigo*), ragam bahasa pria dan wanita (*Danseigo* dan *Joseigo*).

Istilah 男性語(*danseigo*) merujuk pada bahasa yang digunakan oleh pria, dengan karakter yang tegas, logis, dan menunjukkan sisi maskulinitas. Sementara 女性語 (*joseigo*) adalah bahasa yang digunakan oleh wanita, dengan karakter yang lembut dan menunjukkan sisi feminitas. Sudjianto dan Dahidi (2007) menjelaskan bahwa perbedaan antara *danseigo* dan *joseigo* dapat dilihat dari penggunaan partikel akhir, pronomina persona, interjeksi, serta bahasa hormat, di mana *danseigo* umumnya tidak menggunakan *keigo* seperti *joseigo*.

Dalam masyarakat penutur Jepang pun mengatakan bahwa pemakaian bahasa pria biasanya digunakan pada situasi yang tidak formal (Sudjianto, 2007:47). Aspek kebahasaan yang menunjukkan penanda *danseigo* yakni pronomina persona (*ninshou daimeshi*), interjeksi (*kandoushi*), dan partikel akhir (*shuujoshi*). Adanya pemikiran masyarakat Jepang yang memiliki peran penting dalam komunikasi, terutama dalam penggunaan bahasa pria (*danseigo*), dapat diamati melalui beberapa faktor sosial. Mizutani (1987:4-14) menjelaskan faktor sosial yang dapat melatarbelakangi penggunaan ragam bahasa pria (*danseigo*), yakni usia, dialek regional, keanggotaan kelompok (*uchi*), status sosial, dan situasi.

Bahasa pria (*danseigo*) umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat Jepang, termasuk oleh kreator konten populer seperti *virtual youtuber*, yang digemari masyarakat di dunia saat ini termasuk di Jepang terutama oleh kalangan anak muda. Ciri khas *VTuber* adalah penggunaan karakter virtual untuk menyembunyikan wajah asli kreatornya. Tren *VTuber* dimulai pada 2016 dengan munculnya Kizuna AI. Pada 2018 menurut perusahaan riset data yang berbasis di Tokyo, *User Local*, jumlah *VTuber* mencapai 4.000 orang Nagata dalam Zhou (2020). Salah satu industri *VTuber* terbesar di Jepang adalah Cover Corporation, yang pada Juni 2019 meluncurkan cabang *VTuber* laki-laki yang bernama Holostars, dengan tema idol, mencakup 13 anggota yang masih aktif dari cabang Jepang. Salah satu yakni dari generasi keempatnya bernama grup UPROAR!! yang beranggotakan 4 orang yakni Fuma Yatogami, Uyu Utsugi, Rio Minase, dan Gamma Hizaki.

Berikut dibawah ini merupakan salah satu contoh penggalan percakapan yang menjadi penanda *danseigo* yang digunakan oleh anggota *VTuber Holostars* UPROAR!! dalam program acara「ジャンプアップロー！！」pada episode 7 yang berjudul “[*Super Hard*] who takes the best photos?”:

(1) 封魔: お前プレゼンの練習してきたやろ。

Omae purezen no renshuu shite kita yaro.

Fuma : ‘udah latihan buat promosi penjualan ya Lo?!’

烏有: やめろ!

Uyu: *Yamero!*

Uyu: ‘Berenti Woy!’

(*Jyanpuappuro!* Eps 7, 8:15-8:17)

Pada Data (1) merupakan contoh dari penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi taisho* ‘*omae*’ yang dituturkan oleh salah satu anggota UPROAR!! dalam program acara bernama 「ジャンプアップロー!!」, Fuma Yatogami. Fungsi *ninshou daimeishi* jenis *taisho* ‘*omae*’ adalah untuk mereaksi pendapat lawan bicara. Fuma menuturkan kata *omae* ditujukan kepada Uyu telah menjelaskan satu foto yang di ambalnya kepada keempat anggota UPROAR!! dengan intonasi yang sangat cepat dikarenakan waktu yang diberikan hanya 15 detik dan Fuma merasa Uyu seperti seseorang sedang mempromosikan jualan. Percakapan di atas menunjukkan adanya tingkat keakraban antar pembicara dan lawan bicara sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan penanda *danseigo ninshou daimeishi* jenis *taisho* ‘*omae*’ dilatarbelakangi oleh salah satu jenis faktor sosial yakni faktor keanggotaan kelompok (*uchi*), karena faktor tersebut melibatkan tingkat keakraban seseorang terhadap lawan bicaranya.

Penelitian serupa pernah diteliti oleh Djaya Hermansyah, dkk tahun (2020) yang berjudul “Penggunaan *Danseigo* dan *Joseigo* dalam Lirik Lagu Soba Ni Iru oleh Aoyama Thelma feat Soulja”. Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut terjadi penyimpangan antara penggunaan *danseigo* yang dituturkan oleh wanita begitupun dengan *joseigo* yang dituturkan oleh pria, terdapat penggunaan penanda *danseigo* jenis pronomina persona (*ninshou daimeishi*) yakni *boku*, *bokutachi*, *ore*, *kimi* dan *koitsu* yang terdapat pada lirik lagu tersebut. Lalu terdapat penanda *joseigo* jenis pronomina persona (*ninshou daimeishi*) yakni *watashi*, terdapat partikel akhir (*shuujoshi*) yakni *yo* dan *ne*, keduanya dapat digunakan oleh pria dan wanita yang menjadi pembedanya ada pada intonasi dalam situasi pembicaraan. Aurina Vamelia Pramadhani pada tahun (2021) yang berjudul “Makna Ragam Bahasa Jepang *Danseigo* dalam Komik Doraemon Volume 3”. Hasil yang didapatkan adalah ditemukan penggunaan *shuujoshi sa*, *kana/na*, *yo*, *ze*, *zo* dan penggunaan *ninshou daimeshi boku*, *kimi*, *omae*, *aitsu*, *soitsu* dengan fungsi *shuujoshi* untuk penegasan suatu kalimat dan maknanya untuk penegasan, larangan, pendapat dan keinginan yang ditentukan oleh konteks kalimat. Lalu, penelitian lain dilakukan oleh Friesilia Mayasari pada tahun (2022) berjudul “Perubahan Penggunaan Pronomina Persona Bahasa Pria dalam Lirik Lagu Grup Musik *Porno Graffiti*”. Hasil yang ditemukan adalah pronomina persona *boku*, *bokutachi*, *kimi*, *jibun*, *bokura*, *omae*, *oretachi*, *ore*, *ware*, *warera*, *yatsu*, dan *soitsura* sesuai dengan periodenya yang dimulai dari tahun (1999-2010).

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, batasan aspek kebahasaannya dan rumusan masalahnya. Jika pada penelitian ini meneliti dari segi aspek kebahasaan *ninshou daimeishi*, *kandoushi*, dan *shuujoshi*, sedangkan pada penelitian sebelumnya hanya ada yang membatasi *shuujoshi* dan *ninshou daimeishi*, ada juga yang hanya meneliti dari segi *ninshou daimeishi* nya saja. Kemudian, terdapat pada penelitian sebelumnya terjadi penyimpangan penggunaan *danseigo* dan *joseigo* pada penuturnya, namun pada penelitian ini subjeknya adalah penutur pria. Pada penelitian sebelumnya hanya menganalisis fungsi dari penanda *danseigo* dan maknanya, pada penelitian ini juga diteliti dari segi faktor sosial yang melatarbelakangi penggunaan penanda *danseigo* yang digunakan oleh keempat anggota VTuber Holostars UPROAR!! dalam program acara 「ジャンプアップロー!!」 yang didasari oleh ketertarikan penulis untuk mengetahui jenis penanda dan fungsi *danseigo* dan juga faktor sosial yang melatarbelakanginya. Adapun tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mendeskripsikan jenis penanda dan fungsi *danseigo*, serta menganalisis faktor sosial yang melatarbelakangi penggunaan penanda *danseigo* oleh anggota VTuber UPROAR!! dalam program acara 「ジャンプアッロー！！」.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Zaim (2014:13) metode kualitatif menampilkan secara langsung data kebahasaan yang dihadapi di lapangan sesuai dengan penggunaannya. Kemudian menurut Sugiyono (2019:21) metode deskriptif merupakan pendekatan yang dipakai untuk menguraikan atau menganalisis hasil penelitian tanpa diarahkan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Pada penelitian ini, metode deskriptif yang digunakan adalah untuk mendeskripsikan percakapan yang dapat diamati dari *ninshou daimeishi*, *kandoushi*, dan *shuujoshi* oleh keempat anggota Holostars UPROAR!! dalam program 「ジャンプアッロー！！」. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak bebas libat cakap dan catat. Menurut Zaim (2014:89) teknik simak bebas libat cakap ini dilakukan dengan menyadap tanpa perlu berpartisipasi berbicara. peneliti tidak ikut dalam proses pembicaraan, penulis hanyalah sebagai penyimak yang penuh minat tekun mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang-orang yang berbicara. Dalam penelitian ini, penulis menyimak percakapan-percakapan yang menggunakan penanda *danseigo* oleh keempat anggota UPROAR!! dalam program 「ジャンプアッロー！！」. Sementara itu, teknik catat menurut Matsun dalam Nurlala dkk (2021) teknik catat merupakan teknik yang digunakan setelah proses penyimakan dengan melanjutkannya ke tahap klasifikasi data untuk mempermudah analisis. Pencatatan dilakukan pada tuturan yang melibatkan penggunaan aspek kebahasaan leksikal dengan fungsi *danseigo* seperti kata ganti orang (*ninshou daimeishi*), kata seru (*kandoushi*), dan partikel akhir kalimat (*shuujoshi*) dan faktor sosial yang melatarbelakangi. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan metode kontekstual, metode kontekstual merupakan metode dengan cara menganalisis yang diterapkan oleh data berdasarkan data-data yang didapat dan mengaitkan konteks-konteks yang terjadi (Kunjana, 2005:16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis, sebanyak dua belas (12) data yang digunakan oleh keempat anggota *Vtuber Holostars UPROAR!!* yang menggunakan penanda *danseigo* dan dilatarbelakangi oleh faktor sosial. Data yang ditemukan kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis dan fungsinya serta dianalisis faktor sosial yang melatarbelakangi penggunaan penanda *danseigo* sebagai berikut.

Tabel 1. Penanda dan Fungsi *Danseigo*

Penanda <i>Danseigo</i>	Jumlah	Fungsi <i>Danseigo</i>	Jumlah
<i>Ninshou Daimeishi</i> (Kata Ganti Orang)	6 Data	1. Untuk menyatakan keputusan	1
		2. Untuk menyatakan pendapat	1
		3. Untuk menunjukkan adanya persuasi	1
		4. Untuk mereaksi pendapat lawan bicara	1
		5. Untuk menunjukkan adanya penekanan	1

		6. Untuk menunjukkan adanya kata-kata perintah	1
<i>Kandoushi</i> (Interjeksi)	3 Data	1. Untuk menyatakan sebuah imbauan kepada lawan bicara.	1
		2. Untuk menanggapi pendapat lawan bicara.	1
		3. Untuk menyatakan adanya perasaan senang	1
<i>Shuujoshi</i> (Partikel Akhir)	3 Data	1. Untuk menambah kekuatan.	1
		2. Untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang.	1
		3. Untuk memamerkan kemauan.	1

Tabel 2. Faktor Sosial yang Melatarbelakangi Penggunaan *Danseigo*

Faktor Sosial	Jumlah
Keanggotaan Kelompok (<i>Uchi</i>)	7 Data
Situasi	5 Data

B. Pembahasan

Teori yang digunakan pada analisis ini adalah menggunakan teori Sudjianto (2004: 44-45) menurutnya aspek kebahasaan *ninshou daimeishi* terbagi menjadi tiga jenis yaitu *ninshou daimeishi jisho*, *taisho*, dan *tasho* dengan teori fungsi *ninshou daimeishi* menggunakan teori Kinsui (2009). Kemudian, Terada (dalam Sudjianto 2003: 110) menyatakan bahwa *kandoushi* juga terbagi menjadi 3 jenis yaitu *kandou*, *ooto*, *yobikake* dan *aisatsugo*. Lalu, untuk teori *shuujoshi* menggunakan teori dari Chino (2008: 125-135), menurutnya *shuujoshi* yang digunakan pada bahasa pria adalah *na*, *ze*, *zo*, *sa*, *kana*, dan *i*. Teori yang digunakan untuk menganalisis faktor sosial yang melatarbelakangi penanda *danseigo* yang digunakan adalah teori Mizutani (1987: 4-14), ia menyebutkan bahwa faktor sosial yang dapat melatarbelakangi penanda *danseigo* terdapat faktor usia, dialek regional, keanggotaan kelompok (*uchi*), status sosial, dan situasi. Pada penelitian ini ditemukan hanya ada dua faktor sosial yang melatarbelakanginya yakni faktor keanggotaan kelompok (*uchi*) dan situasi. Berikut di bawah ini akan di bahas data-data yang telah ditemukan sebanyak 12 (dua belas) berdasarkan aspek kebahasaannya, *ninshou daimeishi*, *kandoushi*, *shuujoshi* serta faktor-faktor sosial yang melatarbelakanginya.

1) *Ninshou Daimeishi*

Data 1

Konteks:

Percakapan pada data 1 di bawah ini, para anggota diberi tantangan untuk membuat pesawat kertas yang terbuat dari berbagai jenis kertas yang harus dipilih, lalu Uyu menyatakan bahwa dia memilih kertas scrap untuk membuat pesawat kertasnya.

鳥有: じゃあ、僕は切り紙で行こうかな。

Uyu: *Jyaa, **boku** wa kiri kami de ikou kana.*

Uyu: ‘Baiklah kalau begitu, **saya** akan menggunakan kertas scrap

封魔、ガンマ、隣央: はい!
Fuma, Gamma, Rio : haai!
 Fuma, Gamma, Rio: 'baiklah!'

(*Jyanpuappuro!* Eps 8, 10:07-10:09)

Percakapan di atas menggunakan penanda *danseigo jenis ninshou daimeishi jisho* atau kata ganti orang pertama *boku* biasanya dipakai dalam konteks percakapan sehari-hari yang informal pada teman sebaya ataupun kepada orang yang lebih rendah. Penggunaan kata *boku* yang diucapkan oleh Uyu ditujukan kepada keempat anggota yang lain bahwa dia akan menggunakan kertas scrap dalam pembuatan pesawat kertasnya. Oleh karena itu, fungsi dari penanda *danseigo* pada data 1 adalah untuk menyatakan keputusan. Penggunaan penanda *danseigo 'boku'* yang terdapat pada data 1 oleh pembicara dan lawan bicara memperlihatkan bahwa adanya hubungan yang akrab dan cenderung lebih terbuka satu sama lain, dapat disimpulkan bahwa faktor sosial yang melatarbelakangi penggunaan penanda *danseigo* di data 1 adalah faktor *uchi*, sesuai yang dikatakan oleh Mizutani (1987) bahwa saat seseorang memiliki hubungan yang akrab dengan lawan bicaranya.

Data 2

Konteks:

Percakapan pada data 2 di bawah ini, para anggota diberi tantangan untuk pergi ke sebuah tempat jenis *bungee jumping* atau yang disebut juga wisata melompat dari jembatan tinggi, disana mereka diharuskan untuk mengikuti tantangan tersebut.

烏有: だって俺が前行ったことある。サバゲー場所の道に似ているもん。

Uyu: *Datte ore ga mae itta koto aru. Sabagee bashou no michi ni niiterumon.*

Uyu: 'Soalnya **gue** pernah pergi kesana sebelumnya. Jalanan kayak gini seperti menuju ke tempat *airsoft field*.'

ガンマ: 似ている?じゃあ、決まりじゃん。

Gamma: *Niiteru? Jyaa, kimari jyan.*

Gamma: 'Emang mirip? Kalau gitu sudah diputuskan tempatnya.'

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 6:02-6:08)

Penggunaan kata ganti orang pertama 'Ore' lebih akrab dan menciptakan nuansa yang lebih akrab dan jarang digunakan kepada orang tua lebih sering digunakan kepada teman dekat, dalam percakapan diatas kata 'Ore' ditujukan untuk menyatakan pernyataan. Uyu terhadap anggota UPROAR!! yang lain karena dia sedang membicarakan tentang tempat yang pernah ia kunjungi sebelumnya. Oleh karena itu, fungsi penanda *danseigo* pada data 2 adalah untuk menyatakan pendapat. Percakapan pada data 2 ini dilatarbelakangi oleh salah satu faktor sosial *uchi*, karena faktor *uchi* sendiri merupakan faktor yang menunjukkan adanya tingkat keakraban seseorang terhadap individu lainnya, hal ini berarti membuktikan bahwa hubungan antar pembicara dan lawan bicara cenderung lebih dekat dan berpengaruh untuk lebih terbuka.

Data 3

Konteks:

Percakapan pada data 3 di bawah ini, Fuma yang merupakan seorang *leader* di grup UPROAR!! sedang memberitahu bahwa program acara mereka yang baru saja tayang untuk pertama kalinya kepada penonton.

封魔: 実はね。僕たちUPROAR!!は今日の収録前に番組ヒットのためにあることに挑戦来たんですよ。

Fuma: *Jitsu wa ne. **Bokutachi** wa UPROAR!! wa kyou no shuuroku mae ni bangumi hitto no tameni aru koto ni chousen kitandesuyo.*

Fuma: ‘Sebenarnya ya, pada akhirnya **kita** datang untuk mencoba suatu program acara yang akan menjadi hits di pra-rekaman hari ini’

ガンマ: 本当にビックリしました。

Gamma: *Hontouni bikkurishimashita.*

Gamma: ‘Benar-benar mengejutkan kita semua’

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 2:11-2:19)

Percakapan di atas menggunakan penanda *danseigo ninshou daimeishi jisho* atau kata ganti orang pertama. Sesuai konteksnya, Fuma yang merupakan seorang *leader* di grup UPROAR!! sedang menyampaikan bahwa ada program acara baru yang akan tayang di YouTube kepada para penonton. Lalu, terdapat kata *bokutachi* yang digunakan oleh Fuma karena ia ingin menyampaikan bahwa ada program baru yang akan ditayangkan kepada penonton dan dia merasa yakin bahwa program acaranya akan menjadi hits. Dapat disimpulkan bahwa fungsi penanda *danseigo ninshou daimeishi jisho* adalah untuk menunjukkan adanya persuasi. Penggunaan penanda *danseigo ninshou daimeishi jisho bokutachi* pada data 3 dilatarbelakangi oleh faktor sosial situasi karena lebih didominasi oleh suasana hati yang pembicara yang menyatakan bahwa dia sedang bersemangat dengan pernyataan yang disampaikan kepada para penonton.

Data 4

Konteks:

Pada percakapan di data 4 di bawah ini, keempat anggota UPROAR!! sedang melaksanakan tantangan di episode 2 yaitu menjawab pertanyaan dengan waktu 5 detik, kemudian Uyu mendapat pertanyaan yakni “tolong kaitkan setiap anggota dengan item menu kedai kopi”, Uyu menjawab pertanyaan untuk Gamma sembari sedikit tertawa, dan jawabannya adalah Melon Soda.

烏有 : ガンマはメロンソーダハハ。

Uyu : *ganma wa meron sooda haha.*

Uyu : ‘kalau gamma melon soda haha’

ガンマ:なんで笑ってんがお前!!

Gamma: *nande waratten ga omae!!*

Gamma: ‘kenapa **lu** malah ketawa!!’

(*Jyanpuappuro!* Eps 2, 14:17-14:19)

Pada percakapan di atas Gamma menggunakan penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi tasho* yang ditunjukkan dengan kata *omae*. Alasan Gamma menggunakan penanda *danseigo* tersebut karena Uyu sedikit tertawa ketika menjawab sebuah pertanyaan yang ada pada tantangan kali ini, kemudian Gamma melihat hal itu langsung mereaksi tanggapan Uyu karena tidak terima ia ditertawakan oleh Uyu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penanda *danseigo* yang ada pada data 4 berfungsi untuk mereaksi pendapat lawan bicara. Penggunaan penanda *omae* yang diucapkan oleh Gamma menunjukkan bahwa adanya kedekatan diantara pembicara dan lawan bicara sehingga cenderung menggunakan penanda *danseigo* tersebut, kata *omae* tidak digunakan pada orang yang lebih tua ada yang tingkatnya lebih tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penanda *danseigo* yang ada pada data 4 dilatarbelakangi oleh faktor sosial *uchi*.

Data 5

Konteks:

Percakapan pada data 5 di bawah ini, keempat anggota diberikan sebuah tantangan untuk bertahan dengan posisi *squat* dan anggota yang paling lama bertahan akan menang, Fuma dan Uyu adalah anggota yang paling cepat bertahan dan anggota yang paling tahan lama dalam posisi tersebut ialah Gamma.

隣央: 弱すぎだろお前。

Rio: *yowa sugi darou omae.*

Rio: Lemah banget **lo fuma.**

烏有、ガンマ: ハハハ

Uyu, Gamma: Hahaha

Uyu, Gamma: Hahaha

ガンマ: お前らこういう座り方したことないか? ヤンキーじゃないから。

Gamma: **Omaera** *kouiu suwari kata shita koto naika? Yankii jyanai kara.*

Gamma: Gue yakin **kalian** gapernah duduk kayak gini sih? Nggak kayak orang *yankee.*

(*Jyanpuappuro!* Eps 12, 5:10-5:18)

Pada percakapan di atas terdapat penanda *danseigo ninshou daimeishi taisho* dalam bentuk jamak dan tunggal, sebab terdapat kata *omae* yang diucapkan oleh Rio yang ditujukan kepada Fuma karena dia lebih cepat bertahan dalam tantangan kali ini dan mengakibatkan dia kalah lebih dulu. Lalu terdapat juga kata *omaera* atau yang diartikan dalam bahasa Indonesia merupakan ‘kalian’ i diucapkan oleh Gamma kepada ketiga temannya yang tidak bertahan lama pada tantangan kali ini. Kedua penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi taisho* ini sama-sama berfungsi untuk menunjukkan adanya penekanan dengan ejekan kepada lawan bicara. Penggunaan kedua penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi taisho* ini menunjukkan bahwa adanya kedekatan hubungan antar teman dekat yang terjadi oleh pembicara kepada lawan bicara, dan dapat disimpulkan bahwa pada data 5 dilatarbelakangi oleh faktor *uchi*, hubungan teman dekat atau akrab diklasifikasikan sebagai bagian dari lingkup *uchi*.

Data 6

Konteks:

Percakapan pada data 6 di bawah ini, keempat anggota diberikan tantangan untuk melompat dari jembatan yang tinggi, kemudian Uyu menggoda Gamma bahwasanya menurut Uyu, Gamma butuh lebih dari sekali untuk melompat dari jembatan tersebut, namun Gamma membantah pernyataan dari Uyu.

烏有: 一回じゃ足りないよな!

Uyu: *Ikkai jya tarinai yona!*

Uyu: Gamma mah kalau cuma sekali tidak cukup, kan!

ガンマ: やめろ。外せ! コイツのマイク外してください。

Gamma: *Yamero. Hagase! Koitsu no maiku hagashite kudasai.*

Gamma: Berenti woy. Lepasin mic nya! Tolong lepasin mic **orang ini.**

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 8:26-5:29)

Pada percakapan diatas terdapat penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi tasho* atau kata ganti orang ketiga kata *koitsu* yang diucapkan oleh Gamma karena dia membantah pernyataan yang diucapkan oleh Uyu yang mengatakan bahwa Gamma adalah seseorang yang memiliki banyak aspirasi sehingga menurutnya Gamma tidak cukup sekali untuk melompat dari jembatan yang tinggi pada tantangan kali ini. Terdapat pula salah satu penggunaan *shuujioshi yo* yang berfungsi untuk menunjukkan suatu pernyataan untuk memastikan dan

shuuujoshi na yang berfungsi untuk meminta agar orang lain setuju yang diucapkan oleh Uyu. Ungkapan *koitsu* berasal dari kata *kono hito* yang menunjukkan untuk merujuk kepada “orang itu” yang lebih halus. Dapat disimpulkan bahwa fungsi penanda *danseigo* yang digunakan untuk menunjukkan adanya kata-kata perintah kepada lawan bicara. Penggunaan penanda *danseigo koitsu* berasal dari kata *kono hito* yang menunjukkan untuk merujuk kepada “orang itu” biasa digunakan pada orang yang memiliki hubungan yang dekat atau tingkatnya sederajat. Dapat disimpulkan bahwa penanda *danseigo* yang digunakan dilatarbelakangi oleh salah satu faktor sosial *uchi* karena pada percakapan diatas membuktikan adanya hubungan yang akrab antar sesama anggota UPROAR!! sehingga pembicara menggunakan bahasa yang informal dan hanya digunakan pada orang yang sederajat.

2) *Kandoushi*

Data 7

Konteks:

Percakapan pada data 7 di bawah ini, anggota yang diberikan tantangan untuk menebak dan memilih botol air yang akan dituangkan ke dalam sebuah gelas dan tebakkan botol air dengan ukuran yang pas akan menjadi pemenangnya, kemudian giliran milik Gamma dan Fuma yang akan dituangkan ke dalam gelas dan ia pun melihat air tersebut dituang dengan lancar dan sempurna.

隣央 : あぶなっあぶなあ

Rio : *abunaa abunaa*

Rio : ‘Bahaya Bahaya’

ガンマ: あっピッタリ、あっピッタリ!!

Gamma: **Aa** pittari, **aa** pittari!!

Gamma: ‘**Wah** sempurna, **wah** jumlah yang sempurna!!’

(*Jyanpuappuro!* Eps 8, 8:26-8:29)

Percakapan di atas menggunakan salah satu penanda *danseigo* jenis *kandoushi* yaitu *kandou*, *kandoushi* jenis *kandou* berfungsi untuk menunjukkan suatu impresi. Pada saat para anggota sedang menjalani sebuah tantangan yaitu tantangan untuk menebak dan memilih di antara A, B, C, dan D botol yang berisikan air, lalu botol air yang dipilih akan di tuangkan ke dalam sebuah gelas dan jika botol air yang dipilih tersebut tidak melebihi kapasitas dari sebuah gelas maka ia lah pemenangnya. Giliran botol air yang dipilih oleh Gamma dan Fuma akan dituangkan ke dalam gelas, namun Rio dan Uyu menyangka bahwa air tersebut seperti akan tumpah dari gelas. Namun ternyata malah sebaliknya. Bentuk *kandou* pada data 7 di atas berfungsi untuk menyatakan adanya perasaan senang dengan kepercayaan diri, gamma meyakinkan diri bahwa botol air yang dia pilih jumlahnya akan pas atau sempurna dan hasilnya memang terbukti jumlahnya tidak melebihi kapasitas dari gelas tersebut. Pada percakapan di data 9 di atas membuktikan bahwa penanda *danseigo aa* menunjukkan adanya suasana pembicaraan yang cukup menegangkan. Oleh karena itu, penggunaan penanda *danseigo* pada data 9 dilatarbelakangi oleh faktor sosial situasi sebab lebih didominasi oleh suasana hati dan ekspresi yang ditunjukkan pembicara.

Data 8

Konteks:

Pada percakapan di data 8 di bawah ini, sesaat keempat anggota UPROAR!! menyadari bahwa lokasi tantangan yang harus mereka jalani bukan seperti apa yang mereka bayangkan, keempat anggota UPROAR!! merasa panik dan tidak menyangka bahwa mereka akan melakukan hal yang cukup ekstrem di tantangan perdana nya.

隣央: ガチ?

Rio: *gachi?*

Rio: ‘seriusan nih?’

封魔: でも、バンジーのやつ無い無い。いやあるわ!

Fuma: *demo, banjii no yatsu no nai nai. Iya aru wa!*

Fuma: 'nggak, nggak ada yang namanya bungee jumping. Nggak mungkin, beneran ada dong'

烏有: あるーーーーー

Uyu: *Aruuuuuuuuu*

Uyu: 'beneran adaaaaaa'

ガンマ: おい、バンジーだろアレ! おい!!!

Gamma: oi, banjii daro are! Oi!!!

Gamma: 'Woy, itu tempat buat bungee jumpingnya! Woy lah!!!'

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 5:54-7:02)

Pada percakapan di data 8 di atas, terdapat penggunaan penanda *danseigo kandoushi* jenis *yobikake*. Sesuai dengan konteksnya bahwa saat para anggota sedang menuju ke lokasi tujuan untuk melakukan tantangan perdananya, keempat anggota menyadari bahwa lokasi yang dituju bukanlah tempat seperti apa yang mereka pikirkan. Keempat anggota melihat ada sebuah jembatan yang besar dan panjang, lalu mereka langsung berspekulasi bahwa mereka akan melakukan *bungee jumping*. Menyadari tantangan kali ini cukup ekstrem para anggota UPROAR!! langsung merasa panik dan terkejut kala melihat jembatan itu dan meyakini bahwa mereka akan melakukannya meskipun Fuma awalnya tidak mempercayai bahwa kegiatan *bungee jumping* benar adanya, Gamma langsung merespons ucapan Fuma dengan menggunakan kata 'oi' yang mana bertujuan untuk memanggil ketiga temannya agar melihat kalau jembatan yang besar itu adalah lokasi tujuan mereka dan mereka pun harus melakukan *bungee jumping* di tantangan kali pertama. Dapat disimpulkan bahwa fungsi penanda *danseigo kandoushi* jenis *yobikake* untuk menyatakan sebuah imbauan kepada lawan bicara. Percakapan di atas menunjukkan bahwa penggunaan penanda *danseigo 'oi'* dilatarbelakangi oleh faktor sosial situasi, sebab dibuktikan dengan suasana dan latar tempat yang terjadi.

Data 9

Konteks:

Pada percakapan di data 9 di bawah ini, keempat anggota UPROAR!! akan menjalani sebuah tantangan di luar ruangan, saat sedang menuju lokasi para anggota tidak tahu dimana mereka akan melakukannya dan berpendapat masing-masing mengenai tempatnya, namun ketika mengetahui lokasinya mereka berempat pun tidak menyangka akan melakukannya di lokasi tersebut.

メガネD: 今日はこちらでの撮影になります。

Megane D: *kyou wa koko de no satsuei ni narimasu.*

Megane D; 'hari ini kita akan syuting di tempat ini'

ガンマ: ええ

Gamma: ee

Gamma: 'huh?'

隣央 : えっ

Rio : ee?

Rio : 'eh?'

封魔 : なんだここ?

Fuma : *nanda koko?*

Fuma : 'tempat apaan ini?'

烏有 : わからん

Uyu : *wakaran*

Uyu : 'nggak tau aku juga'

(*Jyanpuappuro!* Eps 3, 2:15-2:19)

Pada percakapan di atas terdapat penanda *danseigo kandoushi* jenis *ooto*. Para anggota UPROAR!! sedang menuju lokasi untuk melakukan tantangan di episode 3 kali ini, sebelumnya mereka belum mengetahui dimana mereka akan melakukan tantangan selanjutnya, di perjalanan mereka melewati beberapa bangunan seperti sekolah dan beberapa perumahan, saat telah menyadari lokasi tantangannya di sekitar perumahan mereka berempat lantas sedikit bingung karena lokasinya tidak terduga. Rio dan Gamma menggunakan penanda *danseigo kandoushi* jenis *ooto* yakni ‘*ee?*’ dan ‘*eh?*’ karena sesuai dengan fungsinya bahwa *kandoushi* jenis ini untuk menyatakan tanggapan pendapat lawan bicara. Penggunaan penanda *danseigo kandoushi* ‘*ee?*’ dan ‘*eh?*’ karena menunjukkan ekspresi kebingungan dengan tempat yang akan dituju. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penanda *danseigo* pada data 9 dilatarbelakangi oleh faktor sosial situasi.

3) *Shuujoshi*

Data 10

Konteks:

Pada percakapan di data 10 di bawah ini, anggota UPROAR!! menuju ke lokasi tujuan namun sebelumnya mereka belum mengetahui akan melakukan tantangan seperti apa dan di tempat yang bagaimana, oleh karena itu di perjalanan mereka berdiskusi dan mengira-ngira tantangan yang akan dilakukannya.

封魔: そんな楽なやつにしてくれるかな。。。?

Fuma: *sonna rakuna yatsu ni shite kureru kana...?*

Fuma: ‘emang kalian pikir mereka akan menyuruh kita melakukan hal semenyenangkan **itu?**’

烏有: たしかにww

Uyu: *tashikani ww*

Uyu: ‘iya juga sih ya haha’

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 3:52-3:55)

Pada percakapan di atas terdapat penggunaan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi kana* yang diucapkan oleh Fuma kepada ketiga temannya. Sesuai konteksnya, saat mereka sedang berada di perjalanan menuju ke lokasi untuk tantangan pertama kalinya, mereka belum mengetahui akan melakukan tantangan seperti apa dan lokasi tempat yang akan dituju, oleh karena nya mereka berpendapat masing-masing selama perjalanan dan mengira-ngira tempatnya, kemudian Fuma menggunakan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi kana* yang berfungsi untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang, seseorang yang dituju Fuma ialah ketiga temannya yang sedang membicarakan tempat-tempat menyenangkan lalu Fuma langsung menanggapi bahwa dia tidak yakin apakah para staf akan membawa mereka ke tempat yang seperti dibicarakan oleh ketiga temannya. Penggunaan *shuujoshi kana* di atas dilatarbelakangi oleh faktor sosial *uchi*, sebab dibuktikan dengan adanya kedekatan antar pembicara dengan ketiga anggota UPROAR!! tingkat yang sederajat dan percakapannya berada nuansa informal.

Data 11

Konteks:

Pada percakapan di data 11 di bawah ini, keempat anggota UPROAR!! harus melakukan tantangan untuk terjun dari atas jembatan yang tinggi, kemudian mereka secara berurutan untuk terjun ke bawah jembatan tersebut. Fuma mendapat urutan kedua untuk terjun ke bawah jembatan tersebut dan sekarang gilirannya. Gamma pun menyemengati nya.

ガンマ: 行けるぞ封魔!

Gamma: *ikeru zo Fuma!*

Gamma: ‘kau **pasti** bisa, Fuma!’

封魔 : 任せろ!
 Fuma : *makasero!*
 Fuma : ‘serahkan saja padaku!’
 ガンマ : なんて?
 Gamma : *nante?*
 Gamma : ‘hah ngomong apa?’
 封魔 : 任せろ!
 Fuma : *makasero!*
 Fuma : ‘kubilang, serahkan saja padaku’
 ガンマ : お前がリーダーだ!
 Gamma : *omae ga riidaa da!*
 Gamma : ‘iya, lo kan leadernya!’

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 5:21-5:27)

Pada percakapan di atas terdapat penggunaan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi zo* yang diucapkan oleh salah satu pembicara yaitu Gamma. Sesuai dengan konteksnya, secara bergiliran anggota UPROAR!! harus melakukan terjun bebas dari atas jembatan sekali, lalu giliran Fuma yang mendapat urutan kedua untuk melaksanakan tantangan itu, kemudian sebagai sesama anggota Gamma menggunakan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi zo* yang berfungsi untuk menambah kekuatan kepada Fuma yang akan melakukan terjun bebas, hal itu bermaksud untuk menyemangati nya. Penggunaan *shuujoshi zo* yang di ucapkan oleh Gamma memperlihatkan adanya tingkat kedekatan pertemanan yang cenderung lebih akrab dan percakapannya berada pada nuansa yang informal. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penanda *danseigo* jenis *shuujoshi zo* pada data 11 dilatarbelakangi oleh faktor sosial *uchi*, karena hubungan teman dekat atau akrab diklasifikasikan sebagai bagian dari lingkup *uchi*.

Data 12

Konteks:

Pada percakapan di data 12 di bawah ini, giliran Uyu yang melaksanakan tantangan terjun bebas dari atas jembatan, Fuma, Gamma, dan Rio ikut menyemangati Uyu yang sedang bersiap-siap untuk terjun.

封魔: 頑張れ烏有!

Fuma: *ganbare Uyu!*

Fuma: ‘semangat Uyu!’

烏有: 行くぜ!

Uyu : iku **ze!**

Uyu : ‘mari **lakukanlah!**’

ガンマと隣央: 頑張れ!

Gamma to Rio: *ganbare!*

Gamma dan Rio: ‘kau pasti bisa!’

(*Jyanpuappuro!* Eps 1, 10:42-10:43)

Pada percakapan di atas terdapat penggunaan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi ze* yang digunakan oleh pembicara yaitu Uyu. Sesuai dengan konteksnya, Uyu yang mendapati giliran kedua untuk melakukan tantangan terjun bebas dari atas jembatan sangat bersemangat dan dia merasa tantangan kali ini benar-benar menyenangkan, saat sedang bersiap-siap untuk terjun bebas ketiga anggota yang lain yakni Fuma, Gamma, dan Rio menyemangatinya dari belakang. Uyu menggunakan penanda *danseigo* jenis *shuujoshi ze* yang berfungsi untuk memamerkan kemauan, sebab diantara ketiga anggota yang lain Uyu yang paling bersemangat dengan tantangan kali ini. Hal ini juga dapat membuktikan bahwa penanda

shuujoshi ze pada data 12 ini dilatarbelakangi oleh faktor situasi, karena topik pembicaraan dan suasana pembicara yang sedang menyemangati lawan bicara.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan pada penelitian ini, telah ditemukan bahwa terdapat penanda *danseigo* jenis *ninshou daimeishi boku* yang berfungsi untuk menyatakan keputusan, *ore* yang berfungsi untuk menyatakan pendapat, *bokutachi* yang berfungsi untuk menunjukkan adanya persuasi, *omae* yang berfungsi untuk mereaksi pendapat lawan bicara, *omae* dan *omaera* yang berfungsi untuk menunjukkan adanya penekanan, dan *koitsu* yang berfungsi untuk menunjukkan adanya kata-kata perintah. Penanda *danseigo kandoushi* jenis *kandou aa* yang berfungsi untuk menyatakan adanya perasaan senang, *kandoushi* jenis *yobikake oi* yang berfungsi untuk menyatakan sebuah imbauan kepada lawan bicara, *kandoushi* jenis *ooto ee* yang berfungsi ini untuk menyatakan tanggapan pendapat lawan bicara. Penanda *danseigo* jenis *shuujoshi kana* yang berfungsi untuk menunjukkan pertanyaan kepada seseorang, *shuujoshi zo* yang berfungsi untuk menambah kekuatan, *shuujoshi ze* yang berfungsi untuk memamerkan kemauan. Penanda *danseigo* yang dilatarbelakangi oleh faktor sosial keanggotaan kelompok (*uchi*) ditemukan sebanyak tujuh (7) data dan yang dilatarbelakangi oleh faktor sosial situasi ditemukan sebanyak lima (5) data.

REFERENSI

- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Djaya Hermansyah, S. H. (2020). Penggunaan *Danseigo* dan *Jouseigo* dalam Lirik Lagu Soba Ni iru oleh Aoyama Thelma feat Soulja. *Universitas Darma Persada Repository*.
- Kunjana, R. (2005). *Pragmatik Kesantunan Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Mayasari, F. (2020). Perubahan Penggunaan Pronomina Persona Bahasa Pria Dalam Lirik Lagu Grup Musik Porno Graffitti バンド「ポルノグラフィティ」の歌詞における男性人 称代名詞の使用の変化. *Undip e-print*.
- Naoko, C. (2008). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Nobuko, Mizutani. (1987). How To Be Polite In Japanese. Tokyo. The Japan Times.
- Nurlela, N dan Hutami, L, D. 2021. Representasi Maskulintas dalam Anime Gekkan Shoujo Nozaki-Kun Karya Izumi Tsubaki (Kajian Wacana). *Niji: Jurnal Kajian Sastra, Budaya, Pendidikan dan Bahasa Jepang*.
- Pramdhani, V. A. (2021). Makna Ragam Bahasa Jepang *Danseigo* Dalam Komik Doraemon Volume 3. *Unaki E-Journal*.
- Sudjianto. (2003). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2003). *Gramatika Bahasa Jepang Seri B*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudjianto, D. A. (2004). *Pengantar Ilmu Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Zaim, M. (2014). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural*. Padang: Sukabina Press Padang.
- ホロスターズ番組「ジャンプアッロー!!」. 2022.
https://youtube.com/playlist?list=PLNQov5ZpSSWeWtc-8NOchnDt9s6__oqGZ&si=