

**DANSEIGO SERTA FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
PENGUNAANNYA PADA ANIME HORIMIYA
(KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

Mochamad Ardan Rosdiyanto¹
Institut Prima Bangsa Cirebon¹
Mochamadardan28@gmail.com¹

Citra Dewi²
Institut Prima Bangsa Cirebon²
Citratibainvada@gmail.com²

Nunik Nur Rahmi Fauzah³
Institut Prima Bangsa Cirebon³
Nunikrahmi9@gmail.com³

Riwayat Artikel:

Diterima 10 Januari 2026;
Direvisi 14 Januari 2026;
Disetujui 25 Januari 2026.

Abstrak: Bahasa Jepang memiliki sistem keformalan yang kompleks, termasuk dalam penggunaan bahasa berdasarkan gender. Salah satu ragam bahasa berdasarkan gender yaitu ragam bahasa pria atau yang biasa disebut *danseigo*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *danseigo* serta faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaannya pada *anime Horimiya* dengan menggunakan teori yang dipaparkan oleh Adnyani, Terada, Chino, dan Takanao. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data simak catat. Sumber data berasal dari *anime Horimiya* dan datanya berupa penggalan dialog yang mengandung penggunaan *danseigo*. Dari hasil analisis ditemukan 5 data. Dari 5 data tersebut ditemukan 19 penggunaan penanda *danseigo* yang terdiri dari 8 penggunaan *ninshou daimeishi*, 6 penggunaan *shuujoshi*, 5 penggunaan *kandoushi*. Dari 5 data tersebut juga ditemukan 17 faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* tersebut yaitu terdiri dari 5 faktor keakraban, 4 faktor usia, 0 faktor keanggotaan kelompok atau yang biasa disebut *uchi soto*, 3 faktor jenis kelamin dan 5 faktor situasi.

Kata kunci: *Danseigo, ninshou daimeishi, shuujoshi, kandoushi, sosiolinguistik.*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang memiliki ragam penggunaan bahasa yang kompleks, termasuk dalam penggunaan bahasa berdasarkan gender. Salah satu bentuk bahasa yang digunakan oleh laki-laki dalam sebuah percakapan adalah 男性語 *danseigo*. *Danseigo* mencerminkan karakter maskulin dalam percakapan dan kerap digunakan dalam berbagai media, termasuk *anime*.

Hubungan antara *anime* dan budaya Jepang memiliki keterkaitan yang erat serta saling memberikan pengaruh. *Anime* tidak hanya berfungsi sebagai produk budaya populer yang lahir dari masyarakat Jepang, tetapi juga merepresentasikan sekaligus memperkuat nilai-nilai, tradisi, serta berbagai aspek budaya yang melekat dalam kehidupan masyarakat Jepang (Lamarre, dalam Gama, 2024).

Banyak *anime* menampilkan berbagai aspek budaya Jepang, seperti festival, upacara adat, kehidupan sehari-hari di kota-kota Jepang, dan masih banyak lagi. Contohnya, dalam *anime slice-of-life*, penonton dapat melihat bagaimana karakter-karakter dalam cerita itu merayakan festival tradisional seperti *obon* dan *hanami* (MacWilliams, dalam Gama, 2024).

Penggunaan *danseigo* tidak hanya dipengaruhi oleh identitas gender tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor penggunaannya dalam komunikasi, salah satunya adalah faktor sosial. Rokhman (dalam Martawijaya & Ananda, 2023) berpendapat bahwa tingkat keakraban antara penutur dan lawan tutur merupakan faktor penting dalam memilih bahasa seperti apa yang akan digunakan.

Menurut Chaer (dalam Putra, 2023) Sosiolinguistik adalah ilmu yang menggabungkan beberapa bidang pengetahuan, dan mempelajari bahasa serta cara penggunaannya dalam sebuah masyarakat.

Danseigo adalah cara berkomunikasi khusus yang digunakan oleh pria Jepang, mencakup istilah, aksen, nada, pengucapan, dan struktur kalimatnya (Adnyani, dalam Vancelin, dkk., 2024). *Danseigo* umumnya digunakan dalam situasi yang tidak resmi. Sementara itu, dalam situasi resmi, tidak terdapat perbedaan dalam penggunaan bahasa lisan antara pria dan wanita (Takamizawa, dalam Pramandhani, 2023). *Danseigo* sendiri ditandai oleh beberapa penanda yaitu penggunaan *ninshou daimeishi*, *shuujoshi* dan *kandoushi*.

Dalam konteks sosial, bahasa yang santun sangat penting untuk diperhatikan. Menurut Mizutani (1987:3-14) menjelaskan beberapa faktor yang memengaruhi seseorang dalam menggunakan bahasa yang santun, yaitu: keakraban, usia, hubungan sosial, jenis kelamin, keanggotaan kelompok atau *uchi soto*, situasi.

Sebelumnya penelitian tentang *danseigo* sudah pernah dilakukan. Contohnya, pada penelitian Irawan dan Mael (2021) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul Penggunaan *Shuujoshi Danseigo* dalam Serial Kartun Jepang Bleach, Nisekoi Season 2, dan Shokugeki No Souma. Penelitian yang dilakukan oleh Irawan dan Mael bertujuan untuk menjelaskan penggunaan partikel akhir atau *shuujoshi* dalam ragam bahasa pria yang disebut *danseigo* dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang terdapat beberapa ragam bahasa yang hanya digunakan oleh kalangan pria tertentu, salah satunya adalah *danseigo*. Ciri khas dari *danseigo* adalah penggunaan partikel akhir atau *shuujoshi*, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, dengan sumber data diambil dari tiga serial kartun Jepang yaitu Bleach, Nisekoi Season 2, dan Shokugeki no Souma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 24 data penggunaan *shuujoshi* dalam *danseigo*, terdiri dari 2 *shuujoshi* かな (*kana*), 13 *shuujoshi* な (*na*), 1 *shuujoshi* さ (*sa*), 4 *shuujoshi* ぜ (*ze*), 2 *shuujoshi* ぞ (*zo*), serta 1 *shuujoshi* ものか／もんか (*monoka/monka*).

Penelitian berikutnya yang berkaitan dengan *danseigo* juga dilakukan oleh Sanjani, Adnyani, dan Suartini (2019) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Danseigo* oleh Tokoh Pria Bakugo Katsuki dalam *Anime* Boku No Hero Academia Season 1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis *danseigo* dalam konteks *ijime*. Selain itu, juga ditinjau fungsi penggunaan *danseigo* oleh tokoh pria bernama Bakugo Katsuki dalam *anime* "Boku no Hero Academia" season 1. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan analisis korpus data dengan sumber datanya berasal dari *anime*. Dalam proses analisis data, digunakan teori pragmatik dan sosiolinguistik peristiwa tutur "*SPEAKING*" yang dikembangkan oleh Dell Hymes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *danseigo* oleh tokoh pria terdapat dalam pemilihan *ninshou daimeishi*, *shuujoshi*, dan *kandoushi*. Penggunaan *ninshou daimeishi* terdapat sebanyak 4 jenis, yaitu *ore*, *omee*, *temee*, dan *yatsu*. Penggunaan *shuujoshi* terdapat sebanyak 4 jenis, yaitu *ka*, *na*, *ze*, dan *zo*. Penggunaan *kandoushi* terdapat sebanyak 7 jenis, yaitu *oi*, *kora*, *hora*, *aa-?*, *aa? !*, *naa*, dan *kuso*. Fungsi penggunaan *danseigo* antara lain: meningkatkan derajat penutur dan menurunkan derajat lawan bicara, sebagai penanda adanya rasa marah atau kesal, memberikan penegasan atau penekanan dalam perintah maupun larangan, serta digunakan untuk menghardik atau mengejek lawan bicara. Kemudian, Penelitian yang telah dilakukan oleh Putri, Anwar, Dewi (2023) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Ragam Danseigo Oleh Anggota Vtuber Holostars Uproar!!* Dalam Program 「ジャンプアッロー!! *janpuappuroo!!*」 (Kajian Sosiolinguistik). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan jenis-jenis penanda *danseigo* serta fungsinya, serta menganalisis faktor-faktor sosial yang mendorong penggunaan penanda *danseigo* oleh anggota VTuber UPROAR!! dalam program acara 「ジャンプアッロー!! *janpuappuroo!!*」. Sumber data yang digunakan berasal dari percakapan anggota Vtuber Holostars UPROAR!! dalam episode 1, 2, 3, 8, dan 12 dari program 「ジャンプアッロー!! *janpuappuroo!!*」. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mendengarkan secara bebas, berbicara, dan mencatat. Teknik analisis data menggunakan metode kontekstual. Metode ini digunakan untuk mengklasifikasikan dan menganalisis penanda *danseigo* serta mencari faktor sosial yang mendasari penggunaannya dengan mempertimbangkan konteks yang terjadi. Dalam penelitian ini ditemukan 12 data. Dari 12 data tersebut, terdapat 6 data berupa *ninshou daimeishi* (*boku*, *ore*, *bokutachi*, *omae*, *omaera*, dan *koitsu*), 3 data *kandoushi* (*oi*, *ee*, *aa*), dan 3 data *shuujoshi* (*zo*, *ze*, *kana*). Berdasarkan aspek kebahasaan, penanda *danseigo* memiliki fungsi sebagai berikut: 1) menyatakan keputusan, 2) menekankan ungkapan, 3) mereaksi pendapat, 4) menyatakan pendapat, 5) menunjukkan kata perintah, 6) menunjukkan adanya persuasi, 7) menyatakan imbauan kepada lawan bicara, 8) menanggapi pendapat lawan bicara, 9) menyatakan perasaan senang, 10) menambah kekuatan, 11) menunjukkan pertanyaan kepada seseorang, dan 12) menunjukkan kemauan. Ditemukan sebanyak 12 faktor sosial yang mendorong penggunaan penanda *danseigo*. Dari 12 faktor tersebut, 7 faktor terkait dengan faktor *uchi*, dan 5 faktor terkait dengan faktor situasi.

Beberapa poin yang menjadi perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah, penelitian-penelitian terdahulu umumnya memiliki cakupan yang masih terbatas, misalnya hanya berfokus pada salah satu penanda ragam bahasa. Selain itu, kajian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan penanda ragam bahasa masih relatif sedikit dilakukan. Pada penelitian ini ruang lingkupnya diperluas lagi yaitu meneliti semua penanda *danseigo* yaitu dari *ninshou*

daimeishi, *shuuujoshi*, dan *kandoushi* serta meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *danseigo*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi secara alami tanpa manipulasi terhadap variabel. Penelitian ini berfokus pada interpretasi makna dari data kualitatif, seperti kata-kata, perilaku, atau dokumen, dengan peneliti sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2019:206). Data pada penelitian ini adalah percakapan pada tokoh laki-laki yang mengandung *danseigo* pada *anime Horimiya*.

Sumber data pada penelitian penulis menggunakan dua teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik simak dan catat. Menurut Mahsun (2017:91-92) Teknik Simak dijelaskan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan observasi langsung terhadap peristiwa bahasa yang terjadi, tanpa interaksi langsung dengan subjek penelitian. Teknik catat adalah cara yang digunakan untuk mencatat percakapan sebagai sumber informasi. Menurut Mahsun (2017:93), teknik ini merupakan tahap lanjutan yang dilakukan saat menerapkan metode simak.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- (1) Peneliti membaca dan mempelajari referensi maupun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan *danseigo* serta kajian tentang sosiolinguistik.
- (2) Peneliti menyimak percakapan dalam *anime Horimiya* secara cermat untuk menemukan penggunaan *danseigo*. Penyimakan dilakukan dengan teliti untuk memastikan agar bisa memperoleh data sebanyak-banyaknya.
- (3) Penggunaan *danseigo* yang telah ditemukan kemudian dicatat secara rinci.
- (4) Dicatat juga faktor-faktor yang mempengaruhi kesantunan penggunaan *danseigo* dalam *anime Horimiya*.
- (5) Setiap data penggunaan *danseigo* yang telah ditemukan diberi penomoran untuk mempermudah selama proses analisis dan penyajian hasil.

Berikut tahapan analisis data dalam penelitian ini:

- (1) Reduksi Data
- (2) Penyajian Data
Penulis akan menyajikan data menggunakan narasi deskriptif dengan cara, yaitu:
 - (a) Menyertakan paragraf percakapan yang mengandung penggunaan *danseigo*.
 - (b) Mendeskripsikan penggunaan *danseigo* tersebut.
 - (d) Memaparkan dinamika sosial antar karakter ketika *danseigo* tersebut digunakan.
 - (4) Memaparkan faktor-faktor sosial yang mempengaruhi kesantunan penggunaan *danseigo* tersebut.
- (3) Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang dibuat harus didasarkan pada data yang telah dianalisis secara teliti dan memadai. Penulis menarik kesimpulan dengan cara:

- (a) Menganalisis penggunaan *danseigo* berdasarkan dinamika sosial antar karakternya.
- (b) Mengaitkan hasil penelitian dengan teori linguistik Jepang menurut Chaer (2010) tentang sociolinguistik.

Hasil kesimpulan menjelaskan bagaimana penggunaan *danseigo* berdasarkan dinamika sosial antar karakternya dalam *anime Horimiya* serta bagaimana faktor-faktor sosial yang mempengaruhi kesantunan penggunaan *danseigo* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Diperoleh 5 data dalam penelitian ini. Dari 5 data tersebut ditemukan 19 penggunaan penanda *danseigo* yang terdiri dari 8 penggunaan *ninshou daimeishi*, 6 penggunaan *shuujoshi*, 5 penggunaan *kandoushi*. Dari 5 data tersebut juga ditemukan 17 faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* tersebut yaitu terdiri dari 5 faktor keakraban, 4 faktor usia, 0 faktor keanggotaan kelompok atau yang biasa disebut *uchi soto*, 3 faktor jenis kelamin dan 5 faktor situasi.

No	Data	Penanda <i>danseigo</i>	Faktor pengaruh
1	イシカワ : あのさ。もう少しで ホリの誕生日なんだ。 <i>Ishikawa: Ano sa. Mou sukoshi de hori no tanjoubi nanda.</i> ‘Ishikawa : ngomong-ngomong, ulang tahun Hori segera tiba.’ ミヤムラ : え。そうなの。 <i>Miyamura : E. Sounano?</i> ‘Miyamura : Benarkah?’ イシカワ : 3月終わりなんだよ。 <i>Ishikawa: Sangatsu owarinandayo.</i> ‘Ishikawa: Ulang tahunnya pada akhir maret.’	<i>Shuujoshi sa dan kana</i>	Keakraban, jenis kelamin, usia, situasi

ミヤムラ：春休み中 ってことか。

Miyamura : Haruyasumichuutte koto ka.

‘Miyamura : Saat liburan musim semi, ya?’

イシカワ：何かあげようと思ってんだけど
さなんかさ1回振られたのにぶっちゃけ
ぐぜような。

*Ishikawa : Nanika ageyou to
omottendakedo sa nankasa ikkai furareta
noni buccakeguzeyouna.*

‘Ishikawa: Meski aku ingin memberinya
hadiah, tetapi aku sudah ditolaknya
sekali aku pasti menyebalkan baginya.’

ミヤムラ：そんなことないんじゃないか
な。あげたいというものいけないことじゃ
ないし。

*Miyamura: Sonna koto nainjanaikana
agetaiteiu mono ikenai koto janaishi.*

‘Miyamura : ngga mungkin. memberinya
hadiah juga bukan hal yang buruk.’

イシカワ：でもホリが喜ぶものって全然
わかんないんだよな。

*Ishikawa : Demo hori ga yorokobu
monotte zenzen wakannaindayona.*

‘Ishikawa : namun, aku tak tahu apa yang
dia inginkan.’

ミヤムラ：気持ちだよ。何でもいいん
じゃない。アクセーとか。

*Miyamura: Kimochi dayo. Nandemo
iinjanai. Akusee toka.*

‘Miyamura : Yang paling penting adalah
niatmu. Apa saja boleh. Perhiasan saja.’

イシカワ：いや アクセーは重いだろう。

Ishikawa : Iya. Akusee wa omoidarou.

‘Ishikawa : Itu terlalu mahal!’

2 ミヤムラ:俺2個も食えないし。

Miyamura : Ore niko mau kuenashi.

‘Miyamura: Aku juga tak bisa makan dua.’

センゴク: 俺はそういがかかりか。

Sengoku : Ore wa souiu gakarika

‘Sengoku: Jadi, aku ‘tempat sampah’ kalian?’

ミヤムラ:ごめんね。

Miyamura: Gomen ne.

‘Miyamura: Maaf ya.’

センゴク:あれ、ミヤムラ君舌が白くなってるぞ。

Sengoku: Are, Miyamura kun shita ga shirokunatteruzo.

‘Sengoku: Miyamura lidahmu menjadi putih.’

ミヤムラ:アイスは食べたからかな。会長は。

Miyamura: Aisu wa tabetakara kana. Kaichou wa.

‘Miyamura: Apakah karena es krim? Kalau ketua?’

イシカワ:あ、緑めっちゃ緑。いいなお前らだけ楽しんで。どそ俺だけむっちゃくそうだよ。

Ishikawa: A, midori meccha midori. Iina omaera dake tanoshinde. Doso ore dake mucchaku soudayo.

‘Ishikawa: Lidahmu menjadi hijau sekali. Kalian berdua senang sekali. Hanya lidahku yang tidak berwarna.’

Jishoo daimeishi ore, shuujosshi zo, taishou daimeishi omaera

Keakraban, jenis kelamin, usia dan situasi.

- 3 ミヤムラ:あ、俺が三年に進級事。お前出席にするたりなかった。
Miyamura: A, ore ga sannen ni shinkyuu koto. Omae shusseki ni suru tarinakatta.
‘Miyamura: Maksudmu tentang aku yang naik kelas 3? Dengar-dengar kau sering absen.’
シンド:おい。しげをばか、いつも彼女連れて歩いてんじゃん。
Shindo: Oi. Shige o baka, itsumo kanojo tsurete aruitenjan.
‘Shindo: Astaga, bukan itu bodoh! Bukankah kau sering berjalan bersama pacarmu.’
- 4 ホリ:こんなに狼狽えるミヤムラ初めて見たな。
Hori: Konnani urotaeru miyamura hajimete mita na.
‘Hori: Aku pertama kali melihatmu sepanik ini.’
ミヤムラ:ええ、いや。もう本当ばかなんだよこいつがさ。
Miyamura: Ee, iya. Mou hontou baka nandayo koitsu ga sa.
‘Miyamura: Tidak. Anak itu memang sangat bodoh.’
- 5 ユリコ:どうしましょう今日の夕飯あなたの分だけないわ。
Yuriko: Doushimashou kyou no yuuhan anata no bun dake nai wa.
‘Yuriko: Bagaimana ini? Tak ada porsi makan malam untukmu.’
キョスケ:まじかよ。
Kyosuke: Maji ka yo.
‘Kyosuke: Benarkah?’
- jishoo daimeishi ore, taishou daimeishi omae, kandoushi yobikake oi.* Keakraban, usia, jenis kelamin dan situasi.
- Kandoushi outou ee dan iya, tashou daimeishi koitsu, shuujoshi sa* Keakraban, usia, situasi.
- Kandoushi outou ee dan iya, jishoo daimeishi ore.* Keakraban, situasi

ユリコ: キョコ、ソウタ、私、イズミ君。

*Yuriko: Kyoko, Souta, Watashi,
Izumi-kun.*

‘Yuriko: Kyoko, Souta, Watashi, Izumi.’

ミヤムラ: ええ、いや。俺は帰りますの
で。

*Miyamura: **Ee, iya. Ore wa**
kaerimasunode.*

‘Miyamura: Oh, tidak. Aku akan segera
pulang.’

Tabel (1). Rekapitulasi Penanda *Danseigo* dalam Anime Horimiya

Data	<i>Ninshou daimeishi</i>	<i>Shuujoshi</i>	<i>Kandoushi</i>	Jumlah
Data 1	-	4	-	4
Data 2	4	1	-	5
Data 3	2	-	1	3
Data 4	1	1	2	4
Data 5	1	-	2	3
Total	8	6	5	19

Berdasarkan tabel (1) penggunaan penanda *danseigo* dalam anime *Horimiya* terdiri atas tiga bentuk, yaitu *ninshou daimeishi*, *shuujoshi*, dan *kandoushi*. Berdasarkan jumlah kemunculannya, *ninshou daimeishi* merupakan penanda yang paling banyak ditemukan, diikuti oleh *shuujoshi* dan *kandoushi*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *danseigo* dalam data penelitian didominasi oleh penggunaan *ninshou daimeishi*.

Tabel (2). Rekapitulasi Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Danseigo* dalam Anime *Horimiya*

Data	Keakraban	Usia	Hubungan Sosial	Jenis Kelamin	<i>Uchi Soto</i>	Situasi
Data 1	✓	✓	-	✓	-	✓
Data 2	✓	✓	-	✓	-	✓
Data 3	✓	✓	-	✓	-	✓
Data 4	✓	✓	-	-	-	✓
Data 5	✓	-	-	-	-	✓
Total	5	4	0	3	0	5

Berdasarkan hasil analisis terhadap 5 data, ditemukan 3 jenis penanda *danseigo*, yaitu *ninshou daimeishi*, *shuujoshi*, dan *kandoushi*. Penanda tersebut muncul dalam berbagai konteks percakapan antartokoh. Dari sisi faktor sosial, penggunaan *danseigo* berkaitan dengan beberapa kondisi, terutama hubungan keakraban dan situasi komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *danseigo* dalam anime *Horimiya* tidak hanya berkaitan dengan karakteristik kebahasaan laki-laki, tetapi juga dipengaruhi oleh hubungan sosial antara penutur dan lawan tutur serta konteks terjadinya percakapan.

B. Pembahasan

Karakteristik *danseigo* lebih lanjut dijelaskan Adnyani (2020:110-113) yaitu; (1) Penggunaan pronomina persona pertama: *ore, washi, boku, jibun*. Penggunaan pronomina persona kedua: *kimi, omae, teme, kisama*. Penggunaan pronomina persona ketiga: *yatsu, koitsu, soitsu, aitsu*. (2) Penggunaan partikel akhir kalimat atau *shuujoshi*: *ze, zo, yo, da, dane, dayo, dana, dayone, darou*. (3) *Keigo* kurang digunakan dalam percakapan santai, prefiks *o* dan *go* kurang digunakan. (4) Adverbial jarang digunakan oleh pria. (5) Kalimat Imperatif: *bentuk -rou; -rou + yo; -ru + na; -ru + na + yo*.

Ninshou daimeishi memiliki kategori seperti yang telah dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100). *Ninshou daimeishi* dibagi menjadi 3 kategori, yaitu; pronomina persona pertama atau *jishoo daimeishi* yaitu *watashi, ore, jibun, boku, atashi, uchi, washi, ware*, dan *oira*. Pronomina persona kedua atau *taishou daimeishi* yaitu *anata, anta, omae, temee, kimi*, dan *kisama*. Pronomina persona ketiga atau *tashou daimeishi* yaitu *kare, kanojo, kono kata, sono hito, aitsu, koitsu*, dan *dare*.

Menurut Chino (dalam Isfaroh dkk., 2013), 終助詞 *Shuujoshi* adalah partikel akhir kalimat dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk memberikan nuansa atau penekanan tertentu pada kalimat yang diucapkan. Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) menjelaskan penggunaan *shuujoshi* serta mengelompokkan *shuujoshi danseigo* yaitu *shuujoshi* かな *kana*, な *na*, さ *sa*, い *i*, ぜ *ze*, ぞ *zo*, ものか / もんか *monoka / monka*.

Takanao (dalam Muflih & Masrokhah, 2024) menjelaskan bahwa *kandoushi* tidak hanya menyatakan impresi atau emosi, tetapi juga berfungsi untuk mengucapkan salam. *Kandoushi* memiliki peran penting dalam pembicaraan untuk mengekspresikan perasaan pembicara secara maksimal dan memperjelas ekspresi dalam ujaran, sehingga membantu lawan bicara lebih memahami kondisi perasaan pembicara. Terdapat beberapa jenis *kandoushi* menurut Takanao (dalam Muflih & Masrokhah, 2024) yaitu; *kandoushi kandou* contohnya *おう ou*, やあ *yaa*, あら *ara*, そら *sora*, はあ *haa*, あれ? *are?*, ほら *hora*, ホホ *ho*, やれやれ *yareyare*, え *e*, ええ *ee*, まあ *maa*, いや *iya*, なに! ? *nani!?*. *Kandoushi yobikake* contohnya *さあ saa*, おい *oi*, ellow *ou*, やあ *yaa*, やい *yai*, もしもし *moshimoshi*, それ *sore*. *Kandoushi outou* contohnya *はい hai*, いいえ *iie*, ellow *ou*, ええ *ee*, うん *un*, いや *iya*, そう *sou*. *Kandoushi aisatsugo* contohnya *さようなら sayounara*, ありがとう *arigatou*, こんにちは *konnichiha*, こんばんは *konbanha*, おはよう *ohayou*, おやすみなさい *oyasuminasai*.

Dalam analisisnya, peneliti menemukan contoh data percakapan dalam anime *Horimiya* yang mengandung penggunaan *danseigo* serta faktor yang melatarbelakangi penggunaannya, yaitu sebagai berikut:

Contoh data

Konteks :

Hori baru sampai dan masuk ke kelas, kemudian menanyakan Miyamura dimana kepada Ishikawa. Percakapan antara Hori dan Ishikawa terjadi di ruang kelas pada pagi hari, suasana santai karena kelas belum dimulai. Ishikawa (penutur) berbicara pada Hori (lawan tutur). Ishikawa bertujuan memberitahu Hori bahwa Miyamura khawatir padanya. Berawal dari Hori yang bertanya dimana Miyamura kepada Ishikawa, kemudian Ishikawa menjawab bahwa Miyamura sudah datang, dan dia sangat khawatir karena Hori sakit. Ishikawa berbicara dengan nada santai. Berbicara dengan lisan dalam percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai atau informal. Percakapan santai dan obrolan sesama teman.

ホリ:ミヤムラは?

Hori: Miyamura wa?

‘Hori: Miyamura dimana?’

イシカワ:来てるぞ。あいつもホリの風邪心配しててさ。

Ishikawa: Kiteru zo aitsu mo hori no kaze shinpaishitetesa.

‘Ishikawa: Dia sudah datang. Dia sangat khawatir karena kau sakit.’

(*Anime Horimiya Episode 5, 04:11*)

Pada contoh data terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *ninshou daimeishi aitsu*. *Aitsu* merupakan salah satu bentuk *tashou daimeishi*. Sebagaimana dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100) *tashou daimeishi* adalah pronomina orang ketiga, juga disebut kata ganti orang ketiga, yang digunakan untuk menunjuk seseorang yang menjadi pokok pembicaraan dari orang pertama dan orang kedua, atau orang yang sedang dibicarakan. Ditemukan juga penggunaan *shuujoshi sa*, merupakan *shuujoshi* yang menurut Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) berfungsi untuk memberikan penekanan pada suatu tuturan. Kemudian ditemukan juga pada contoh data *shuujoshi zo*, yang menurut Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) dan Adnyani (2020:110-113) termasuk dalam *shuujoshi* khas laki-laki dan berfungsi untuk menegaskan pernyataan dengan nada kuat atau ekspresif.

Pada contoh data faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* yaitu faktor keakraban, usia, dan situasi. Berdasarkan Mizutani (1987:3-14), bahasa yang santun akan dipakai umumnya ketika bicara kepada orang lain, yaitu orang yang tidak dikenal sebelumnya, atau saat pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Usia juga mempengaruhi penggunaan bahasa, bahasa yang santun akan cenderung digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua usianya dan akan menggunakan bahasa yang santai ketika berbicara dengan yang sebaya atau lebih muda. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan penanda-penanda *danseigo* pada contoh data dipengaruhi oleh dekatnya hubungan antara Ishikawa dan Hori. Kedekatan hubungan Ishikawa dengan Miyamura juga membuat Ishikawa dengan santai menggunakan *aitsu* untuk menyebut Miyamura di depan Hori. Selain itu, usia

mereka yang sebaya serta situasi yang santai juga mempengaruhi Ishikawa untuk menggunakan bahasa yang santai.

Dalam penelitian ini penulis menganalisis tentang penggunaan *danseigo* dengan menggunakan teori dari Adnyani, Terada, Chino, Takanao serta faktor yang mempengaruhi penggunaan *danseigo* dengan teori dari Mizutani.

Data (1)

Konteks:

Miyamura dan Ishikawa sedang bermain tenis meja saat jam pelajaran penjas sambil membicarakan tentang ulang tahun Hori. Percakapan terjadi antara Ishikawa dan Miyamura saat sedang bermain tenis meja pada jam Pelajaran penjas dengan suasana santai. Ishikawa (penutur) berbicara pada Miyamura (lawan tutur). Ishikawa bermaksud bertanya kepada Miyamura dan bertujuan untuk mendapatkan jawaban atas kebingungannya untuk memberikan apa kepada Hori sebagai hadiah saat ulang tahunnya Hori. Ishikawa memberitahu Miyamura bahwa ulang tahun Hori akan segera tiba yaitu pada akhir maret saat liburan musim semi, kemudian dia bertanya kepada Miyamura hadiah apa yang cocok untuk Hori, karena selain Ishikawa yang pernah ditolak sekali oleh Hori, dia juga tidak tahu hadiah apa yang bisa membuat Hori senang. Ishikawa berbicara kepada Miyamura dengan santai dan sedikit kebingungan. Disampaikan dalam bentuk lisan dalam percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai dan informal kepada Miyamura. Komunikasi yang santai dan obrolan sehari-hari.

イシカワ : あのさ。もう少しで ホリの誕生日なんだ。

Ishikawa: Ano sa. Mou sukoshi de hori no tanjoubi nanda.

‘Ishikawa : ngomong-ngomong, ulang tahun Hori segera tiba.’

ミヤムラ : え。そうなの。

Miyamura : E. Sounano?

‘Miyamura : Benarkah?’

イシカワ : 3月 終わりなんだよ。

Ishikawa: Sangatsu owarinandayo.

‘Ishikawa: Ulang tahunnya pada akhir maret.’

ミヤムラ : 春休み中 ってことか。

Miyamura : Haruyasumichuutte koto ka.

‘Miyamura : Saat liburan musim semi, ya?’

イシカワ : 何かあげようと思ってんだけどさなんかさ1回振られたのにぶっちゃけぐぜような。

Ishikawa : Nanika ageyou to omottendakedo sa nankasa ikkai furareta noni buccakeguzeyouna.

‘Ishikawa: Meski aku ingin memberinya hadiah, tetapi aku sudah ditolaknya sekali aku pasti menyebalkan baginya.’

ミヤムラ : そんなことないんじゃないかな。あげたいというもののいけないことじゃないし。

Miyamura: Sonna koto nainjanai kana agetaiteiu mono ikenai koto janaishi.

‘Miyamura : ngga mungkin. memberinya hadiah juga bukan hal yang buruk.’

イシカワ : でもホリが喜ぶものって全然わかんないんだよな。

Ishikawa : Demo hori ga yorokobu monotte zenzen wakannaindayona.

‘Ishikawa : namun, aku tak tahu apa yang dia inginkan.’

ミヤムラ : 気持ちだよ。何でもいいんじゃない。アクセーとか。

Miyamura: Kimochi dayo. Nandemo iinjanai. Akusee toka.

‘Miyamura : Yang paling penting adalah niatmu. Apa saja boleh. Perhiasan saja.’

イシカワ : いや アクセーは重いだろう。

Ishikawa : Iya. Akusee wa omoidarou.

‘Ishikawa : Itu terlalu mahal!’

(*Anime Horimiya* episode 2, 19:06)

Pada data (1) terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *shuujoshi sa* dan *kana*, *sa* merupakan *shuujoshi* yang menurut Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) berfungsi untuk memberikan sebuah penekanan pada ucapan, dan *kana* yang dipakai untuk menunjukkan keraguan atau menunjukkan perasaan bertanya.

Pada data (1) faktor yang mempengaruhi penggunaan *shuujoshi sa* dan *kana* adalah faktor keakraban, jenis kelamin, usia, situasi. Menurut Mizutani (1987:3-14), bahasa yang santun biasanya digunakan ketika berbicara dengan orang asing, yaitu orang yang belum pernah dikenal sebelumnya, atau saat pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Selain itu, jenis kelamin juga mempengaruhi penggunaan bahasa yang digunakan, akan cenderung menggunakan bahasa yang santai ketika penutur dan lawan tutur berjenis kelamin sama. Usia juga mempengaruhi penggunaan bahasa, bahasa yang santun akan cenderung digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua usianya dan akan menggunakan bahasa yang santai ketika berbicara dengan yang sebaya atau lebih muda. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan penanda-penanda *danseigo* oleh Ishikawa dan Miyamura pada data (1) dipengaruhi oleh keakraban mereka yang mana dalam *anime* diceritakan mereka adalah teman sekelas, cukup dekat dan sering berinteraksi. Usia mereka yang sebaya, situasi yang santai sambil bermain tenis meja saat percakapan terjadi dan percakapan sesama pria, membuat mereka menggunakan bahasa yang santai.

Data (2)

Konteks:

Miyamura, Sengoku, Ishikawa sedang ngobrol di lingkungan sekolah. Percakapan terjadi antara Miyamura, Ishikawa dan Sengoku di lingkungan sekolah dengan suasana santai jam pulang sekolah. Miyamura (penutur) berbicara kepada Ishikawa (lawan tutur) dan Sengoku (lawan tutur). Bertujuan untuk meminta tolong kepada Sengoku agar menghabiskan es krim. Miyamura berkata kepada Sengoku bahwa dia tidak bisa kalau harus menghabiskan 2 es krim, Sengoku menjawab bahwa dia ternyata menjadi tempat sampahnya Miyamura, kemudian Sengoku memberitahu Miyamura kalau lidahnya menjadi putih, Miyamura menjawab mungkin karena memakan es krim, kemudian dia bertanya bagaimana dengan lidahnya Sengoku, kemudian Ishikawa langsung bicara kalau lidah Sengoku berwarna sangat hijau dan mengeluh karena Miyamura dan Sengoku gembira karena bisa makan es krim sedangkan dia tidak bisa. Miyamura berbicara dengan nada santai. Berbicara dengan bentuk lisan dalam percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai kepada sesama teman. Percakapan santai antar teman seperti obrolan sehari-hari.

ミヤムラ:俺2個も食えないし。

Miyamura : **Ore** niko mau kuenaiishi.

‘Miyamura: Aku juga tak bisa makan dua.’

センゴク: 俺はそういがかりか。

Sengoku : Ore wa souiu gakarika

‘Sengoku: Jadi, aku ‘tempat sampah’ kalian?’

ミヤムラ:ごめんね。

Miyamura: Gomen ne.

‘Miyamura: Maaf ya.’

センゴク:あれ、ミヤムラ君舌が白くなってるぞ。

Sengoku: Are, Miyamura kun shita ga shirokunatteruzo.

‘Sengoku: Miyamura lidahmu menjadi putih.’

ミヤムラ:アイスは食べたからかな。会長は。

Miyamura: Aisu wa tabetakara kana. Kaichou wa.

‘Miyamura: Apakah karena es krim? Kalau ketua?’

イシカワ:あ、緑めっちゃ緑。いいなお前らだけ楽しんで。どそ俺だけむっちゃくそうだよ。

Ishikawa: A, midori meccha midori. Iina omaera dake tanoshinde. Doso ore dake mucchaku soudayo.

‘Ishikawa: Lidahmu menjadi hijau sekali. Kalian berdua senang sekali. Hanya lidahku yang tidak berwarna.’

(Anime Horimiya eps 4, 3:15)

Pada data (2) terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *ninshou daimeishi ore*. *Ore* merupakan salah satu bentuk *jishoo daimeishi* sebagaimana dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100), serta dikategorikan sebagai bentuk *danseigo* oleh Adnyani (2020:110-113). Pronomina ini umum digunakan oleh laki-laki Jepang dalam situasi informal dan sering kali mengandung kesan maskulin, kuat, dan percaya diri. Berbeda dengan *boku* yang lebih sopan dan lembut, *ore* lebih menunjukkan afirmasi terhadap diri sendiri dalam konteks hubungan sosial yang setara atau di mana penutur ingin menegaskan eksistensinya. Selain itu digunakannya juga *ninshou daimeishi omae*. Pronomina ini tergolong ke dalam *taishou daimeishi* yang sering digunakan oleh laki-laki dalam situasi informal. *Omae* memiliki nuansa keakraban, tetapi juga dapat terdengar kasar atau dominan tergantung pada hubungan sosial dan konteks percakapan. Kemudian ditemukan juga pada data (2) *shuujoshi zo*, yang menurut Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) dan Adnyani (2020:110-113) termasuk dalam *shuujoshi* khas laki-laki dan berfungsi untuk menegaskan pernyataan dengan nada kuat atau ekspresif.

Pada data (2) faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* yang digunakan oleh Miyamura, Ishikawa dan Sengoku adalah faktor keakraban, jenis kelamin, usia dan situasi. Menurut Mizutani (1987:3-14), bahasa yang santun akan dipakai umumnya ketika bicara pada orang lain, yaitu orang yang tidak dikenal sebelumnya, atau saat pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Selain itu, percakapan antar orang yang bergender sama, besar kemungkinan lebih akrab dibandingkan percakapan antara pria dan wanita. Dan juga perbedaan dalam penggunaan bahasa antara laki-laki dan perempuan adalah salah satu ciri khas ragam bahasa Jepang yang dinamakan *danseigo* dan *joseigo*. Secara umum, bahasa yang digunakan oleh wanita biasanya lebih hormat dan lebih lembut dibandingkan bahasa yang digunakan oleh pria. Sementara itu, bahasa yang digunakan oleh pria cenderung lebih kasar dan kurang sopan. Usia juga mempengaruhi penggunaan bahasa, bahasa yang santun akan cenderung digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua usianya dan akan menggunakan bahasa yang santai ketika berbicara dengan yang sebaya atau lebih muda. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan penanda-penanda *danseigo* pada data (2) dipengaruhi oleh hubungan mereka yang sudah akrab dan usia mereka yang sebaya, sehingga mereka menggunakan bahasa yang santai dan maskulin satu sama lain. Selain itu, percakapan sesama pria dan situasi yang santai juga mempengaruhi mereka untuk menggunakan bahasa yang santai dan maskulin.

Data (3)

Konteks:

Miyamura bertemu Shindo di jalan setelah lama tidak berjumpa. Shindo adalah teman dekat Miyamura dan teman sekelas Miyamura saat masa SMP. Percakapan terjadi antara Miyamura dengan Shindo di jalan, suasananya santai karena Miyamura sedang berjalan-jalan di hari libur. Miyamura (penutur) berbicara kepada Shindo (lawan tutur). Miyamura bertujuan untuk memberitahu Shindo bahwa dirinya mendengar rumor bahwa Shindo sering tidak masuk sekolah. Miyamura bertanya kepada Shindo apakah Shindo sedang membicarakan dirinya yang sudah naik ke kelas 3, kemudian Miyamura juga berbicara kepada Shindo bahwa dia mendengar rumor kalau Shindo sering tidak masuk sekolah, kemudian Shindo menjawab dan sedikit berteriak menyebut Miyamura bodoh, Shindo berkata maksud dia bukan itu dan bertanya kepada Miyamura yaitu bukannya Miyamura sering berjalan dengan Hori. Miyamura berbicara dengan nada santai. Berbicara dengan lisan dalam percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai dan maskulin kepada Shindo. Percakapan sesama teman dan termasuk obrolan sehari-hari.

ミヤムラ:あ、俺が三年に進級事。お前出席にするたりなかった。

Miyamura: A, **ore** ga sannen ni shinkyuu koto. **Omae** shusseki ni suru tarinakatta.

‘Miyamura: Maksudmu tentang aku yang naik kelas 3? Dengar-dengar kau sering absen.’

シンド:おい。しげをばか、いつも彼女連れて歩いてんじゃん。

Shindo: **Oi**. *Shige o baka, itsumo kanojo tsurete aruitenjan.*

‘Shindo: Astaga, bukan itu bodoh! Bukankah kau sering berjalan bersama pacarmu.’

(*Anime Horimiya* Episode 4, 10:21)

Pada data (3) terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *ninshou daimeishi omae* dan *ore*. *Ore* merupakan salah satu bentuk *jishoo daimeishi* sebagaimana dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100), serta dikategorikan sebagai bentuk *danseigo* oleh Adnyani (2020:110-113). Pronomina ini umum digunakan oleh laki-laki Jepang dalam situasi informal dan sering kali mengandung kesan maskulin, kuat, dan percaya diri. Berbeda dengan *boku* yang lebih sopan dan lembut, *ore* lebih menunjukkan afirmasi terhadap diri sendiri dalam konteks hubungan sosial yang setara atau di mana penutur ingin menegaskan eksistensinya. Sedangkan *omae* tergolong ke dalam *taishou daimeishi* yang sering digunakan oleh laki-laki dalam situasi informal. *Omae* memiliki nuansa keakraban, tetapi juga dapat terdengar kasar atau dominan tergantung pada hubungan sosial dan konteks percakapan. Kemudian ditemukan juga pada data (3) penggunaan *kandoushi oi* yang termasuk dalam *kandoushi* jenis *yobikake*. Penggunaan *oi* ini sesuai dengan penjelasan Takanao (dalam Muflih & Masrokhah, 2024) bahwa *oi* digunakan untuk memanggil atau menarik perhatian lawan bicara.

Pada data (3) faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* yaitu faktor keakraban, usia, jenis kelamin dan situasi. Berdasarkan Mizutani (1987:3-14), bahasa yang santun akan dipakai umumnya ketika berbicara kepada orang lain, yaitu orang yang tidak dikenal sebelumnya, atau saat pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Usia juga mempengaruhi penggunaan bahasa, bahasa yang santun akan cenderung digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua usianya dan akan menggunakan bahasa yang santai ketika berbicara dengan yang sebaya atau lebih muda. Selain itu, jenis kelamin juga mempengaruhi penggunaan bahasa yang digunakan, akan cenderung menggunakan bahasa yang santai ketika penutur dan lawan tutur berjenis kelamin sama. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan penanda *danseigo* pada data (3) dipengaruhi oleh hubungan Miyamura dan Shindo yang dekat. Mereka berdua adalah teman dekat dan teman sekelas juga semasa SMP. Selain itu, usia mereka yang sebaya, percakapan antar sesama pria dan situasi yang santai juga turut mempengaruhi mereka untuk menggunakan bahasa yang santai dan maskulin.

Data (4)

Konteks:

Miyamura sedang main di rumah hori, dan Shindo menelepon Miyamura. Percakapan antara Miyamura dan Hori terjadi di rumah Hori tepatnya di kamar Hori, suasana santai karena Miyamura sedang berkunjung dan main ke rumah Hori. Miyamura (penutur) berbicara

kepada Hori (lawan tutur). Miyamura bertujuan untuk mengelak dari Hori yang terus penasaran tentang Shindo. Diawali Hori yang berkata kepada Miyamura bahwa dirinya pertama kali melihat Miyamura sepanik ini, dan Miyamura menjawab tidak ada apa-apa dan berkata bahwa Shindo memang konyol seperti itu. Miyamura berbicara dengan nada panik. Berbicara dengan lisan dalam bentuk percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai dan informal. Percakapan santai dan obrolan sehari-hari.

ホリ:こんなに狼狽えるミヤムラ初めて見たな。

Hori: Konnani urotaeru miyamura hajimete mita na.

‘Hori: Aku pertama kali melihatmu sepanik ini.’

ミヤムラ:ええ、いや。もう本当ばかなんだよこいつがさ。

Miyamura: Ee, iya. Mou hontou baka nandayo koitsu ga sa.

‘Miyamura: Tidak. Anak itu memang sangat bodoh.’

(*Anime Horimiya Episode 4, 11:04*)

Pada data (4) terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *ninshou daimeishi koitsu*. *Koitsu* merupakan salah satu bentuk *tashou daimeishi*. Sebagaimana dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100) *tashou daimeishi* termasuk pronomina orang ketiga atau disebut juga sebagai kata ganti orang ketiga, yang dipakai untuk menunjuk seseorang sebagai topik utama dalam percakapan antara orang pertama dan orang kedua, atau disebut sebagai orang yang sedang dibicarakan. Ditemukan juga penggunaan *shuujoshi sa*, merupakan *shuujoshi* yang menurut Chino (dalam Irawan & Mael, 2021) berfungsi untuk memberikan penekanan pada suatu ucapan. Kemudian ditemukan juga penggunaan *kandoushi* berjenis *outou* yaitu *ee* dan *iya*, yang menurut Takanao (dalam Muflih & Masrokhah, 2024) *ee* dan *iya* digunakan untuk memberikan reaksi atau tanggapan atas tuturan lawan tutur.

Pada data (4) faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* yaitu faktor keakraban, usia, situasi. Berdasarkan Mizutani (1987:3-14), bahasa yang santun akan dipakai umumnya ketika berbicara kepada orang lain, yaitu orang yang tidak dikenal sebelumnya, atau saat pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Usia juga mempengaruhi penggunaan bahasa, bahasa yang santun akan cenderung digunakan ketika berbicara kepada orang yang lebih tua usianya dan akan menggunakan bahasa yang santai ketika berbicara dengan yang sebaya atau lebih muda. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan penanda-penanda *danseigo* pada data (4) dipengaruhi oleh hubungan Miyamura dan Hori yang dekat, sehingga Miyamura menggunakan bahasa yang lebih santai. Karena Miyamura dengan

Shindo adalah teman dekat, jadi dia menggunakan *koitsu* untuk menyebut Shindo di depan Hori dari pada menggunakan *kare* yang lebih halus. Selain itu, usia Miyamura dan Hori yang sebaya dan situasi yang santai juga mempengaruhi Miyamura untuk menggunakan bahasa yang santai dan maskulin.

Data (5)

Konteks:

Yuriko yaitu Ibunya Hori dan Istri dari Kyosuke pulang bekerja saat mereka sedang ngobrol. Yuriko terkejut bahwa Kyosuke sedang pulang ke rumah. Percakapan antara Miyamura, Yuriko, dan Kyosuke terjadi di rumah Hori tepatnya di ruang keluarga, suasananya santai karena Miyamura sedang main ke rumah Hori dan kebetulan Kyosuke dan Yuriko sedang ada di rumah. Miyamura (penutur) berbicara pada Kyosuke dan Yuriko (lawan tutur). Miyamura bertujuan untuk memberitahu Yuriko dan Kyosuke bahwa dia sebentar lagi akan pulang. Berawal dari Yuriko yang bingung dan berkata pada Kyosuke kalau porsi makan malamnya tidak cukup untuk Kyosuke, kemudian Kyosuke bertanya memastikan apakah benar tidak ada porsi makan malam untuknya, kemudian tidak lama Miyamura bicara pada Kyosuke dan Yuriko kalau dirinya sebentar lagi akan pulang. Miyamura berbicara dengan nada santai. Berbicara dengan lisan dalam percakapan langsung. Menggunakan bahasa yang santai tapi masih sopan. Percakapan santai dalam situasi informal.

ユリコ: どうしましょう今日の夕飯あなたの分だけないわ。

Yuriko: Doushimashou kyou no yuuhan anata no bun dake nai wa.

‘Yuriko: Bagaimana ini? Tak ada porsi makan malam untukmu.’

キョスケ: まじかよ。

Kyosuke: Maji ka yo.

‘Kyosuke: Benarkah?’

ユリコ: キョコ、ソウタ、私、イズミ君。

Yuriko: Kyoko, Souta, Watashi, Izumi-kun.

‘Yuriko: Kyoko, Souta, Watashi, Izumi.’

ミヤムラ: ええ、いや。俺は帰りますので。

Miyamura: Ee, iya. Ore wa kaerimasunode.

‘Miyamura: Oh, tidak. Aku akan segera pulang.’

(*Anime Horimiya Episode 5, 13:45*)

Pada data (5) terdapat penanda *danseigo* yaitu penggunaan *ninshou daimeishi ore*. *Ore* merupakan salah satu bentuk *jishoo daimeishi* sebagaimana dijelaskan oleh Terada (dalam Sudjianto & Dahidi, 2007:100) serta dikategorikan sebagai bentuk *danseigo* oleh Adnyani (2020:110-113). Pronomina ini umum digunakan oleh laki-laki Jepang dalam situasi informal dan sering kali mengandung kesan maskulin, kuat, dan percaya diri. Berbeda dengan *boku* yang lebih sopan dan lembut, *ore* lebih menunjukkan afirmasi terhadap diri sendiri dalam konteks hubungan sosial yang setara atau di mana penutur ingin menegaskan eksistensinya. Kemudian ditemukan juga penggunaan *kandoushi* berjenis *outou* yaitu *ee* yang menurut Takanao (dalam Muflih & Masrokhah, 2024) digunakan untuk memberikan respon atau reaksi terhadap tuturan lawan bicara.

Pada data (5) faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda *danseigo* oleh Miyamura adalah faktor keakraban dan situasi. Menurut Mizutani (1987:3-14), bahasa yang sopan akan digunakan umumnya saat berbicara kepada orang asing, yaitu orang yang belum dikenal sebelumnya, atau ketika pertama kali berjumpa seseorang. Cenderung akan menggunakan bahasa yang lebih kasual dan santai jika dengan orang yang cukup dekat. Situasi juga mempengaruhi seperti apa bahasa yang digunakan, akan cenderung digunakan bahasa yang santai ketika situasinya santai dan informal, dan akan cenderung digunakan bahasa yang santun ketika situasinya formal atau resmi. Penggunaan *jishoo daimeishi ore* oleh Miyamura dipengaruhi oleh sudah akrabnya hubungan dia dengan Yuriko, karena pada episode sebelum-sebelumnya dia menggunakan *jishoo daimeishi jibun* ketika bicara dengan Yuriko. Selain itu, situasi yang santai juga mempengaruhi Miyamura untuk menggunakan bahasa yang santai tapi masih sopan.

SIMPULAN

Dari hasil analisis ditemukan 5 data. Dari 5 data tersebut ditemukan 19 penggunaan penanda *danseigo* yang terdiri dari 8 penggunaan *ninshou daimeishi*, 6 penggunaan *shuujooshi*, 5 penggunaan *kandoushi*. Dari 5 data tersebut juga ditemukan 17 faktor yang mempengaruhi penggunaan penanda-penanda *danseigo* tersebut yaitu terdiri dari 5 faktor keakraban, 4 faktor usia, 0 faktor keanggotaan kelompok atau yang biasa disebut *uchi soto*, 3 faktor jenis kelamin dan 5 faktor situasi. Dari 5 data tersebut faktor yang mendominasi adalah faktor keakraban dan situasi. Dapat disimpulkan bahwa faktor keakraban dan situasi sangat mempengaruhi dalam penggunaan *danseigo*.

REFERENSI

- Adnyani, K. E. K. (2020). Bahasa Jepang dan gender: Sebuah pengantar. Nilacakra.
- Chaer, Z. (2010). Sosiolinguistik: Perkenalan Awal. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chino, N. (2008). Partikel Penting Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Fauzah, N. N. R., Hidayati, Y., & Gunawan, T. K. (2022). *Kandoushi* pada Anime Shingeki No Kyojin: The Final Season (2020) (Kajian Semantik). Jurnal Pendidikan Bahasa, 11(2), 290–304. Retrieved from <https://journal.upgripnk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/4560>
- Hakiki, A & Masrokhah, Y. (2022). Penggunaan *Ninshou Daimeishi* pada Film Rurouni Kenshin Karya Nobohiro Watsuki (Tinjauan Kajian Sosiolinguistik). Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan, Vol 6, No 1. Retrieved from <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/45743>
- Hermawan, N., & Rosliana, L. (2013). Pronomina persona dalam novel Naifu dan terjemahannya dalam bahasa Indonesia. Japanese Literature, 2(3), 1–11. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/japliterature/article/view/3370>
- Irawan, D & Mael, M. R. (2021). Penggunaan *Shuujoshi Danseigo* dalam Serial Kartun Jepang Bleach, Nisekoi Season 2, dan Shokugeki No Souma. Mezurashii, Vol 3, No. 1.
- Isfaroh, A., Surono, S., & Rosliana, L. (2015). Analisis Pemakaian *Shuujoshi Ze Dan Zo* Dalam Kalimat Bahasa Jepang. Japanese Literature, 1(2), 3. Retrieved from <http://ejournal-sl.undip.ac.id/index.php/japliterature>
- Iwabuchi, K. (2003). *Nihongo Bunpou Sogo Handobukku* (日本語文法総合ハンドブック). Tokyo: Taishukan Shoten.
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM), 4(1), 21–27. Retrieved from <https://pkm.binamandiri.ac.id/index.php/jpmm/article/download/159/96/842>
- Machida, S. (1995). *Sociolinguistics: A Study of Language and Society*. Tokyo: Taishukan Publishing.
- Mahsun. (2017). Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya (2nd ed.). Depok: Rajawali Press.
- Martawijaya, A. P., & Ananda, T. D. (2023). Penerjemahan *danseigo* dan *joseigo* pada komik Meitantei Conan Volume 94 (Aoyama, 2017). Jurnal Soshum Insentif, 6(2), 75–88. Retrieved from <https://doi.org/10.36787/jsi.v6i2.1132>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills: Sage Publicatin.
- Mizutani, N. (1987). *How To Be Polite In Japanese*. Tokyo. The Japan Times.

- Muflih, A., & Masrokhah, Y. (2024). *Penggunaan Kandoushi Kandou pada Kanal Youtube Naka Riisa Desu (Kajian Sociolinguistik)*. Kiryoku, 8(2), 208–217.
<https://doi.org/10.14710/kiryoku.v8i2.208-217>
- Pramandhani, V. A. (2021). Makna ragam bahasa Jepang *danseigo* dalam komik Doraemon Volume 3. Jurnal CULTURE (Culture, Language, and Literature Review), 8(2), 132–141.
Retrieved from <https://scholar.archive.org/work/fycltf4cfnfwpidggo5qqk3tbu/access/wayback/https://unaki.ac.id/ejournal/index.php/jurnal-culture/article/download/269/245>
- Putra, F. N. Y. (2023). Ragam bahasa pria (*danseigo*) dan wanita (*joseigo*) dalam drama Liar Game musim kedua episode 1 & episode 2. Hikari: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang, 7(1). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50911>
- Putri, M. D., Anwar, A. A., & Dewi, C. (2023). Ragam *Danseigo* Oleh Aggota Vtuber Holostars Uproar!! Dalam Program 「ジャンプアッロー！！」 (Kajian Sociolinguistik). NIJI, Vol 5, No 2, 44-56.
- Sanjani, P. A., Adnyani, K. E. K., & Suartini, N. N. (2019). *Danseigo* oleh Tokoh Pria Bakugo Katsuki dalam Anime Boku No Hero Academia Season 1. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, Vol 5, No 3.
- Situmorang, L., Simanjuntak, D. S. R., Halawa, I. M., Br Tarigan, T., Pasaribu, T. F., Pandiangan, S. E. R., & Simbolon, M. H. (2024). Speaking Dell Hymes terhadap tindak tutur dalam tayangan video akun YouTube “Main Hakim Sendiri”. DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 4(2), 164–178. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v4i2.747>
- Sudjianto, A., & Dahidi, H. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Trudgill, P. (2000). *Sociolinguistics: An Introduction to Language and Society*. London: Penguin Books.
- Vancelin, N. M., Fayadh, S.A., & Zuliastutik, H. (2024). Penggunaan *Joseigo* dan *Danseigo* dalam manga *Kochimuite! Miiko*. Ayumi: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, 8(1), 45–60.
Retrieved from <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/ayumi/article/view/9548/4470>