

**REPRESENTASI *DANSEIGO* SEBAGAI BAHASA MASKULIN
DALAM ANIME *HAIKYUU!!*
(KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)**

Suharno¹

Institut Prima Bangsa Cirebon¹
Sansuha423@gmail.com¹

Citra Dewi²

Institut Prima Bangsa Cirebon²
Citrastibainvada@gmail.com²

Nursyifa Azzahro³

Institut Prima Bangsa Cirebon³
Nursyifa@ipbcirebon.ac.id³

Riwayat Artikel:

Diterima 14 Juni 2026;

Direvisi 15 Juni 2026;

Disetujui 25 Juni 2026.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen linguistik *danseigo* yang digunakan oleh karakter pria dalam anime *Haikyuu!!* yang akan dianalisis menggunakan teori Chino (2010), Takanao (1999) dan Adnyani (2020) dan mendeskripsikan bagaimana penggunaan *danseigo* tersebut merepresentasikan sifat maskulinitas menggunakan teori Cejka dan Eagly (1999). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena ragam bahasa pria (*danseigo*) dalam masyarakat Jepang yang mencerminkan konstruksi gender maskulin, yang turut direpresentasikan dalam media populer seperti anime sebagai salah satu sarana pembentukan karakter dan interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode simak dan teknik catat. Data berupa tuturan tokoh dalam anime *Haikyuu!!* Season 1 episode 1 dan 2 yang mengandung penanda *danseigo*, seperti *kandoushi* (interjeksi), *ninshou daimeishi* (pronomina persona), dan *shujoshi* (partikel akhir kalimat). Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi pola penggunaan bahasa dan kaitannya dengan stereotip maskulinitas dalam interaksi antar tokoh. Hasil analisis didapatkan 5 data yang setelah dianalisis ditemukan penanda *danseigo* *ninshou daimeishi* 3 data, *shujoshi* 4 data, *kandoushi* 1 data dan sifat maskulinitas yang muncul yaitu *dominant* 3 data, *aggressive* 3 data, *competitive* 2 data, *unexcitable* 2 data, dan *courageous* 2 data. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan elemen linguistik *danseigo* dalam anime tidak hanya mencerminkan identitas gender tokoh, tetapi juga membentuk citra maskulinitas secara kompleks melalui bahasa. Temuan ini menegaskan bahwa interaksi verbal dalam anime berperan penting dalam membangun karakter dan menampilkan stereotip maskulin, sekaligus menunjukkan hubungan erat antara bahasa, identitas gender, dan konstruksi sosial dalam media populer.

Kata kunci: *Danseigo, Maskulinitas, Sociolinguistik, Anime Haikyuu, Bahasa Jepang, Gender.*

PENDAHULUAN

Keberagaman dalam masyarakat, termasuk identitas gender, memengaruhi cara seseorang mengidentifikasi dirinya dalam kaitannya dengan gender dan memiliki dampak signifikan terhadap cara mereka berbicara serta menggunakan bahasa. Hal ini dikarenakan bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga merefleksikan usia, kelas sosial, etnis, dan identitas gender mereka, serta sikap terhadap topik atau lawan bicara (Holmes et al., 2022). Sociolinguistik meneliti bagaimana bahasa mencerminkan, memengaruhi, dan dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial seperti kelas, gender, usia, etnisitas, dan identitas sosial (Wardhaugh & Fuller, 2015). Penelitian ini tidak hanya fokus pada variasi bahasa, tetapi juga pada bagaimana variasi tersebut mencerminkan norma dan nilai sosial yang ada dalam masyarakat.

Dalam masyarakat penutur bahasa Jepang khususnya, bahasa gender dibagi menjadi dua, yaitu *danseigo* dan *joseigo* atau ragam bahasa pria dan Wanita (Pramandhani, 2021). Penutur pria biasanya menggunakan *danseigo* sedangkan penutur wanita menggunakan *joseigo* (Vancelin dkk. 2024). Perbedaan ini mencakup pilihan kata, struktur kalimat, hingga intonasi yang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Adapun aspek kebahasaan dari *danseigo* dan *joseigo* ini dapat dilihat dari penggunaan ragam bahasa hormat (*keigo*), penggunaan partikel akhir kalimat (*shuujoshi*), kata ganti orang (*ninshoo daimeishi*), interjeksi (*kandoushi*), dan sebagainya (Mutan, 2024; Owaki & Kim, 2022; Sudjianto & Dahidi, 2022).

Danseigo merupakan ragam bahasa lisan yang umumnya digunakan oleh laki-laki karena memiliki karakteristik yang terkesan kuat (Pramandhani, 2021). Contoh kata yang termasuk dalam *danseigo* dalam bahasa Jepang antara lain *ore*, *boku*, dan *omae*. Selain itu, partikel yang sering muncul di akhir kalimat (*shuujoshi*) seperti *zo* dan *ze* juga menjadi ciri khasnya. Bentuk bahasa ini biasanya digunakan dalam situasi informal, sedangkan dalam konteks formal hampir tidak ditemukan perbedaan mencolok antara cara berbicara pria dan wanita (Takamizawa, dalam Zein, 2022).

Karakteristik *danseigo* dalam bahasa Jepang dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek kebahasaan yang mencerminkan identitas maskulin penuturnya. Menurut Chino (2010), salah satu ciri khas *danseigo* terlihat pada penggunaan *shuujoshi* (partikel akhir kalimat) seperti *zo*, *ze*, *sa*, *na*, dan *kana*. Partikel-partikel ini berfungsi untuk mengekspresikan maskulinitas melalui nuansa tegas, kuat, maupun santai dalam tuturan. Misalnya, *zo* digunakan untuk menegaskan atau memberi tekanan kuat, *ze* untuk penegasan yang lebih halus, *sa* untuk memberi nuansa santai atau opini, *na* untuk mengekspresikan emosi atau meminta persetujuan, serta *kana* untuk menunjukkan keraguan atau refleksi diri. Penggunaan *shuujoshi* ini memperlihatkan bagaimana penutur laki-laki mengekspresikan sikap, emosi, dan posisi sosial dalam interaksi.

Takanao (dalam Wardany et al., 2022) menjelaskan bahwa *danseigo* juga dapat diidentifikasi melalui penggunaan *kandoushi* (interjeksi), yaitu ungkapan spontan untuk menyampaikan perasaan. *Kandoushi* dalam bahasa Jepang diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu *kandou* (ungkapan emosi seperti kagum atau terkejut), *outou* (respon atau jawaban), *yobikake* (panggilan atau ajakan), dan *aisatsugo* (ungkapan salam). Penggunaan interjeksi ini tidak hanya mencerminkan ekspresi emosional, tetapi juga menunjukkan karakteristik gender penutur, di mana laki-laki cenderung menggunakan bentuk yang lebih tegas dan kasual sesuai konteks situasi.

Adnyani (2020) mengemukakan bahwa *danseigo* turut tercermin dalam penggunaan *ninshoo daimeishi* (pronomina persona). Variasi kata ganti dalam bahasa Jepang memiliki nuansa sosial yang kuat dan berkaitan dengan identitas penutur. Laki-laki umumnya

menggunakan pronomina seperti *boku*, *ore*, dan *jibun* untuk orang pertama, serta *omae*, *kimi*, hingga bentuk yang lebih kasar seperti *teme* dan *kisama* untuk orang kedua. Untuk orang ketiga, digunakan bentuk seperti *aitsu*, *koitsu*, dan *soitsu* yang dapat mengandung kesan akrab maupun merendahkan bergantung pada konteks. Hal ini menunjukkan bahwa pronomina dalam *danseigo* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk referen, tetapi juga sebagai penanda hubungan sosial dan representasi maskulinitas.

Cejka dan Eagly (dalam Airlangga, 2017) mengemukakan bahwa maskulinitas dapat dikaji melalui beberapa kerangka stereotip, salah satunya adalah aspek sifat yang mencerminkan karakter psikologis individu. Dalam penelitian ini, fokus diarahkan pada stereotip maskulinitas berdasarkan sifat, karena aspek ini paling relevan dalam menganalisis perilaku dan tuturan tokoh. Berdasarkan aspek sifat, maskulinitas ditandai oleh beberapa karakter utama, yaitu *competitive*, *unexcitable*, *dominant*, *adventurous*, *aggressive*, dan *courageous*. Sifat *competitive* menunjukkan kecenderungan untuk bersaing dan keinginan kuat untuk menjadi yang terbaik. Sifat *unexcitable* menggambarkan ketenangan serta kemampuan mengendalikan emosi dalam berbagai situasi. Sifat *dominant* berkaitan dengan kemampuan mengontrol situasi atau orang lain, sedangkan *adventurous* mencerminkan keberanian dalam mencoba hal baru dan menghadapi risiko. Selain itu, sifat *aggressive* menggambarkan kecenderungan untuk bertindak tegas, keras, atau memaksakan kehendak dalam situasi tertentu. Sifat *courageous* menunjukkan keberanian dalam menghadapi rasa takut, tekanan, maupun bahaya. Keenam sifat ini menjadi indikator penting dalam mengidentifikasi representasi maskulinitas, khususnya dalam konteks analisis bahasa dan perilaku tokoh.

Penggunaan variasi bahasa berbasis gender ini juga sering ditampilkan dalam media hiburan Jepang sebagai cerminan realitas sosial. *Anime* sebagai salah satu produk budaya populer Jepang menjadi media yang merepresentasikan fenomena bahasa tersebut (Srimulyani, 2021). *Anime* adalah animasi dari Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan karakter-karakter dalam berbagai macam tempat dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, dalam Iswari, 2024). *Anime* merefleksikan nilai-nilai serta norma sosial masyarakat Jepang melalui interaksi antar tokohnya. Nilai-nilai seperti penghormatan kepada orang tua, pentingnya etos kerja, budaya kehormatan, serta pertentangan antara kolektivisme dan individualisme kerap menjadi tema yang diangkat dalam berbagai cerita anime. Selain itu, anime juga sering menampilkan penggunaan bahasa dan ekspresi khas Jepang yang mencerminkan kekayaan budaya bahasa Jepang. Contohnya, kata-kata seperti “*arigatou*” yang berarti terima kasih, atau “*itadakimasu*” yang diucapkan sebelum makan, merupakan bentuk ungkapan budaya yang umum ditampilkan (Shintaku, dalam Gama, 2024).

Hubungan antara anime dan budaya Jepang sangat kuat dan saling berpengaruh. *Anime* bukan sekadar produk budaya populer Jepang, tetapi juga menjadi cerminan serta penguat nilai-nilai, tradisi, dan berbagai aspek budaya dalam masyarakat Jepang (Lamarre, dalam Gama 2024). Banyak anime menampilkan unsur budaya Jepang seperti perayaan festival, upacara tradisional, dan kehidupan sehari-hari di kota-kota Jepang. Sebagai contoh, dalam genre *slice-of-life*, penonton dapat menyaksikan bagaimana tokoh-tokoh dalam cerita merayakan tradisi seperti festival Obon atau hanami (MacWilliams, dalam Gama 2024).

Salah satu anime yang menarik untuk diteliti adalah *Haikyuu!!*, sebuah anime bertema olahraga voli yang menampilkan berbagai karakter dengan kepribadian dan gaya bicara yang unik. *Anime* ini tidak hanya menyajikan aksi olahraga yang dinamis tetapi juga menggambarkan interaksi antar karakter dengan penggunaan bahasa yang mencerminkan *gender* mereka. Berikut contohnya:

Contoh data (1)

Pada saat Hinata melakukan smash bola terkena blok pemain dari tim kageyama dan terpental keluar lapangan. Kunimi sebagai pemain belakang yang menjaga bola tidak serius mengejar bola karena menurutnya tim musuh hanya akan menambah 1 poin saja dan tidak akan berpengaruh bagi timnya yang sudah menang jauh terpaut 16 poin. Menurut Kunimi hanya keajaiban jika tim musuh bisa membalikan keadaan, namun dengan tegas Kageyama menegurnya bahwa 1 poin yang Kunimi sia siakan itu bukan dari sebuah keajaiban tapi dari hasil permainan yaitu dari Hinata yang menyetak 1 poin tadi. Kunimi dengan sedikit meremehkan perkataan Kageyama berkata:

いや、まあそりゃそうなんだけどさ

iya maa sorya sou nanda kedo sa
'ga, ya memang sih begitu, tapi kan'

(Haikyuu!!, season 1 episode 1, 00:16:46)

Pada contoh data (1) ditemukan penggunaan *danseigo* dalam bentuk *kandoushi* dan *shuujoshi*, yaitu *iya*, *maa*, dan *sa*. Berdasarkan klasifikasi Takanao (dalam Wardany, 2022), *iya* termasuk ke dalam kategori *outou* (respon) yang digunakan untuk menyatakan penolakan, sedangkan *maa* termasuk dalam kategori *kandou* yang berfungsi mengekspresikan perasaan seperti heran atau reaksi emosional. Dalam ujaran tersebut, Kunimi menggunakan *iya* untuk menunjukkan penolakan terhadap pernyataan Kageyama, serta *maa* untuk mengekspresikan respons berupa rasa heran atau penerimaan secara tidak langsung terhadap situasi yang terjadi. Selain itu, terdapat penggunaan *shuujoshi sa* yang menurut Chino (2010) berfungsi untuk memberikan nuansa santai serta menegaskan pendapat dengan cara yang tidak terlalu keras. Penggunaan *sa* dalam ujaran ini memperkuat kesan kasual dan menunjukkan bahwa penutur menyampaikan pendapatnya dengan nada yang ringan, namun tetap mengandung penegasan.

Dalam kalimat ini terdapat tiga elemen khas *danseigo*, yaitu *kandoushi iya*, yang menandakan penolakan, *kandoushi maa*, yang menunjukkan reaksi santai atau bingung, serta *shujoshi sa*, partikel akhir kalimat yang umum digunakan oleh pria untuk memberikan kesan santai atau mengungkap pendapat pribadi. Kalimat yang diucapkan Kunimi secara keseluruhan terdengar datar, kurang bersemangat, dan hampir tidak memperlihatkan emosi bahkan saat dia sedang mendapat teguran keras dari Kageyama. Sikap dan cara berbicara seperti itu dengan jelas mencerminkan karakter *unexcitable* dalam maskulinitas, yaitu ketenangan saat menghadapi situasi yang secara sosial atau emosional cukup menekan. Kunimi tidak menunjukkan rasa marah, tidak melawan secara emosional, serta tidak menjawab teguran Kageyama dengan reaksi yang keras. Dia tetap santai, bahkan terkesan malas. Reaksinya cenderung pasif dan tidak terpengaruh secara emosional, mencerminkan tipe maskulinitas yang tidak ekspresif, tidak agresif, dan cenderung menahan diri dari keterlibatan emosional yang berlebihan. Dia tidak merasa harus membela diri dengan kuat atau menunjukkan kemampuannya dalam situasi yang dianggapnya remeh. Ini merepresentasikan sifat *unexcitable* yang sesuai dengan pendapat Cejka dan Eagly.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan *danseigo* telah dilakukan oleh Zein (2022) dengan judul *Analisis Penggunaan Danseigo dan Joseigo dalam Manga "Kanojo, Okarishimasu" Volume 19 Karya Miyajima Reiji*. Penelitian ini berfokus pada analisis penggunaan *shuujoshi* sebagai penanda *danseigo* dan *joseigo* dalam dialog tokoh *manga*.

Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik pencatatan data, serta mengacu pada teori Chino (2010). Hasil penelitian menunjukkan adanya penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh pria seperti *~na*, *~kana*, dan *~sa*, serta *shuujoshi joseigo* seperti *~no* dan *~wa* oleh tokoh wanita. Selain itu, ditemukan pula penyimpangan penggunaan *shuujoshi*, yaitu penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh wanita dan *shuujoshi joseigo* oleh tokoh pria, yang menunjukkan fleksibilitas penggunaan

bahasa gender dalam konteks tertentu.

Penelitian lain yang berkaitan dengan *danseigo* yaitu Analisis Fungsi *Shuujoshi Danseigo* dan *Joseigo* dalam *Anime Karigurashi no Arrietty* yang dilakukan oleh Amelia dkk. (2024), dengan hasil penelitian sebagai berikut: Berdasarkan data yang telah diperoleh dari dialog antar tokoh dalam *anime Karigurashi no Arrietty*, ditemukan penggunaan *shuujoshi danseigo* dan *joseigo* sebanyak 69 tuturan dari 50 dialog. Adapun *shuujoshi danseigo* yang ditemukan yaitu *~zo* sebanyak 5 tuturan, *~na* sebanyak 5 tuturan, dan *~kana* sebanyak 12 tuturan. Sedangkan *shuujoshi joseigo* yang ditemukan di antaranya *~wa* sebanyak 38 tuturan, *~wane* sebanyak 6 tuturan, *~wayo* sebanyak 1 tuturan, dan *~kashira* sebanyak 12 tuturan. *Shuujoshi danseigo* dan *joseigo* pada *anime Karigurashi no Arrietty* ini digunakan sesuai dengan gender karakter. metode yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif dengan teknik Simak bebas libat cakap (SBLC).

Penelitian selanjutnya yang relevan dilakukan oleh Iswari (2024) dengan judul *Analisis Penggunaan Shuujoshi Danseigo oleh Tokoh Pria dalam Anime "Saiki Kusuo no Sai Nan" Episode 1–3*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis dan fungsi *shuujoshi danseigo* yang digunakan oleh tokoh pria dalam anime tersebut. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak catat dan instrumen kartu data. Teori yang digunakan merujuk pada Sudjianto (2007), Chandra (2009), dan Noguchi (2020). Hasil penelitian menunjukkan adanya empat jenis *shuujoshi danseigo*, yaitu *~sa*, *~ze*, *~zo*, dan *~darou*, dengan fungsi dominan sebagai penegas dalam tuturan, selain fungsi mengajak, menarik perhatian, dan menyampaikan kemungkinan.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya terutama pada objek dan fokus kajian. Zein (2022) meneliti penggunaan *danseigo* dan *joseigo* dalam manga *Kanojo, Okarishimasu* volume 19 karya Miyajima Reiji, Amelia dkk. (2024) mengkaji fungsi *shuujoshi danseigo* dan *joseigo* dalam anime *Karigurashi no Arrietty*, serta Iswari (2024) meneliti penggunaan *shuujoshi danseigo* oleh tokoh pria dalam anime *Saiki Kusuo no Sai Nan* episode 1–3. Penelitian ini berfokus pada identifikasi elemen-elemen *danseigo* serta analisis penggunaannya dalam merepresentasikan sifat maskulinitas karakter dalam anime *Haikyuu!!*, sehingga memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan penelitian sebelumnya yang hanya menitikberatkan pada *shuujoshi*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam hal fokus kajian terhadap *danseigo* serta penggunaan metode deskriptif dengan pendekatan sosiolinguistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati (Bogdan & Taylor dalam Anwar dkk, 2021). Pendekatan deskriptif digunakan untuk menguraikan dan menjelaskan penanda linguistik *danseigo* serta penggunaannya dalam merepresentasikan sifat maskulinitas karakter pria. Untuk menjawab rumusan masalah, penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik, yaitu cabang linguistik yang mengkaji hubungan antara bahasa dan masyarakat serta penggunaan bahasa dalam berbagai konteks sosial (Holmes & Wilson, 2022:1).

Data penelitian ini berupa kalimat bahasa Jepang yang mengandung elemen linguistik *danseigo*, sedangkan sumber data berasal dari anime *Haikyuu!!* Season 1, khususnya episode 1 dan 2, yang bertemakan olahraga bola voli. Pemilihan anime ini didasarkan pada dominasi

karakter pria, terutama anggota tim voli Karasuno, yang secara intensif menggunakan ragam bahasa pria atau *danseigo*, sehingga memudahkan pengumpulan data yang relevan. Penelitian ini menggunakan teori stereotip maskulinitas dari Cejka dan Eagly sebagai kerangka analisis untuk mengidentifikasi sifat-sifat maskulinitas yang direpresentasikan melalui tuturan verbal para karakter.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat, yaitu dengan menyimak dialog maupun monolog para karakter, mencatat tuturan yang mengandung penanda *danseigo*, serta melakukan reduksi data untuk memilih kalimat yang sesuai dengan fokus penelitian (Sudaryanto dalam Nurseptiani et al., 2024); Mahsun dalam (Ghifari et al., 2024). Selanjutnya, data dianalisis menggunakan metode Bagi Unsur Langsung (BUL), yaitu teknik analisis dengan membagi satuan lingual menjadi unsur-unsur pembentuknya agar dapat diidentifikasi elemen linguistik *danseigo* serta penggunaannya dalam merepresentasikan sifat maskulinitas. Proses analisis dilakukan secara sistematis dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, mengidentifikasi elemen linguistik yang muncul, serta menarik simpulan untuk menjawab rumusan masalah, sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas dan menyeluruh mengenai representasi *danseigo* sebagai bahasa maskulin dalam anime *Haikyuu!!*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini penulis akan memaparkan penanda *danseigo* dan representasi maskulinitasnya pada anime *Haikyuu!!*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu 5 data yang terdiri dari penanda *danseigo* *ninshou daimeishi* 3 data, *shuujoshi* 4 data, *kandoushi* 1 data dan sifat maskulinitas yang muncul yaitu *dominant* 3 data, *aggressive* 3 data, *competitive* 2 data, *unexcitable* 2 data, dan *courageous* 2 data.

Pada data (1), ditemukan penggunaan *kandoushi oi* dan *shuujoshi na* dalam tuturan 「おいおい...入って早々エース宣言か！いい度胸だな！」 yang merepresentasikan sifat *dominant*, *aggressive*, dan *competitive*. Tuturan tersebut menunjukkan sikap menantang, percaya diri, serta dorongan untuk bersaing. Pada data (2), penggunaan *ninshou daimeishi omae* dan *koitsu* dalam tuturan 「お前はこいつの三年間を何もしらないくせに」 mencerminkan sifat *aggressive*. Penggunaan kata seperti *omae* dan *koitsu* memberikan kesan kasar dan konfrontatif terhadap lawan bicara. Pada data (3), penggunaan *shuujoshi na* dalam tuturan 「確かに翔ちゃんのジャンプすごいもんな」 merepresentasikan sifat *unexcitable* dan *courageous*. Tuturan ini menunjukkan sikap tenang serta pengakuan terhadap kemampuan orang lain. Pada data (4), ditemukan penggunaan *ninshou daimeishi teme* dan *shuujoshi zo* dalam tuturan 「てめえー、セッターはチームの司令塔だぞ！試合中、いちばん多くボールに触れるのがセッターだぞ！」 yang merepresentasikan sifat *competitive*, *aggressive*, dan *dominant*. Tuturan ini menunjukkan penekanan yang kuat, sikap tegas, serta dominasi dalam menyampaikan peran penting dalam tim. Pada data (5), penggunaan *ninshou daimeishi yatsu* dan *shuujoshi na* dalam tuturan 「個人技で勝負挑んで負ける自己中なヤツがセッターじゃ、チームが勝てないからな。」 merepresentasikan sifat *unexcitable*, *dominant*, dan *courageous*. Tuturan ini menunjukkan penyampaian yang tenang namun tegas dalam menilai situasi serta menekankan pentingnya kerja sama tim.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis menganalisis penanda *danseigo* yang terdapat dalam anime *haikyuu!!* menggunakan teori Chino (2010), Takanao (1999) dan Adnyani (2020) dan

mendeskripsikan bagaimana penggunaan *danseigo* tersebut merepresentasikan sifat maskulinitas menggunakan teori Cejka dan Eagly (1999).

Data (1)

Pada saat anak kelas 3 Sawamura, Sugawara, dan Tanaka bertemu dengan Hinata yang ternyata masuk ke sekolah mereka, Hinata menjadi sangat antusias memperkenalkan dirinya yang akan menjadi pemain yang terbaik dan menjadi pemain *ace* atau pemain yang paling diandalkan dalam tim. Hal ini memicu kekesalan Tanaka sebagai senior kelas 3 dengan penuh kekesalan dan nada yang tegas Tanaka berkata:

おいおい...入って早々エース宣言か！いい度胸だな！

Oioi... haitte sōsō ēsu sengen ka! Ī dokyōda na!

‘Hei! hei! baru masuk udah mau jadi ace, nyalimu gede juga ya!’

(Haikyuu!!, season 1 episode 2, 00:05:16)

Pada data (1) penulis menemukan penanda *danseigo* berupa *kandoushi oi*. *Kandoushi oi* sering digunakan oleh pria karena memiliki kesan yang kasar dan tegas. Penanda ini sering digunakan ketika ingin memanggil atau menegur seseorang (Takanao 2022). Dalam kalimat diatas Tanaka menggunakan kata *oi* untuk menegur Hinata yang terang terangan mengatakan ingin menjadi *ace*. Selain itu ditemukan penanda *danseigo* berupa *shujoshi na*. Partikel ini digunakan untuk menunjukkan perasaan, meminta persetujuan orang lain, memperkuat pendapat maupun perintah, dan menyatakan larangan secara tegas (Chino 2010). Pada konteks diatas Tanaka menggunakan partikel *na* untuk menunjukan perasaan kekesalannya terhadap Hinata yang baru masuk tim voli disekolah tersebut namun sudah berani mengatakan hal seperti itu.

Dalam kalimat ini, Tanaka memperlihatkan karakter yang dominan. Sebagai murid kelas tiga, Tanaka secara sosial memiliki posisi lebih senior dibanding Hinata yang baru masuk. Dia menggunakan posisinya itu untuk mendominasi dan mengatur arah percakapan, terutama saat Hinata mengungkapkan impian besarnya untuk menjadi *ace*. Pemakaian *oi* di awal kalimat berfungsi sebagai penegasan posisi sosial dan kekuasaan verbal Tanaka. Dia mengendalikan arah interaksi dengan menginterupsi pernyataan Hinata dan mengalihkan fokus pembicaraan kepadanya, yang menunjukkan dominasi dalam sebuah interaksi sosial. Selain mendominasi, cara bicara Tanaka juga mencerminkan sifat agresif, terutama dalam bentuk verbal. Kalimatnya tegas, jelas, dan tanpa basa basi. Dia tidak menggunakan kata-kata yang lembut atau menjauhi konflik, melainkan secara langsung mengungkapkan ketidaksukaannya terhadap perkataan Hinata. Teriakan *oi* dan suara menantang seperti “*ī dokyōda na!*” (nyalimu gede juga ya!) menunjukkan bahwa Tanaka tidak segan untuk menghadapi atau menekan orang yang dianggapnya sudah melampaui batas. Gaya bicara ini menegaskan bahwa Tanaka memiliki kesan maskulin yang tegas dan tak ragu untuk mengkritik secara terbuka. Dalam pernyataan itu juga terlihat sifat kompetitif. Reaksi Tanaka yang kesal terhadap ungkapan Hinata menunjukkan bahwa dia merasa terdorong secara langsung. Posisi *ace* merupakan posisi paling terhormat dalam tim, sehingga ucapan Hinata yang baru bergabung dan langsung menargetkan posisi itu dianggap sebagai tantangan. Tanggapan Tanaka menunjukkan bahwa dia memiliki keinginan untuk menjaga status dan kehormatan dalam tim, serta tidak ingin posisi sebagai *ace* dianggap remeh oleh junior yang belum terbukti kehebatannya. Sifat sifat yang di representasikan oleh Tanaka sesuai dengan pendapat Cejka dan Eagly tentang stereotip gender yaitu, *dominant*, *agresive*, dan

kompetitive.

Data (2)

Hanya butuh 1 point lagi untuk kemenangan tim Kageyama dalam pertandingan ini. Izumi melakukan servis untuk memulai pertandingan dan servis tersebut diterima langsung oleh pemain lawan. Namun bola langsung melambung kembali ke tim Hinata dan langsung diterima dengan baik. Izumi sebagai setter bersiap untuk mengumpan kepada Hinata namun sayangnya bola lepas dan melambung kebelakang padahal Hinata berada didepannya. Kageyama yang ingin mengblok serangan Hinata terkejut karena bola tiba tiba diumpan kebelakang padahal tidak ada orang disana. Namun dengan cepat Hinata berlari mengejar bola yang melambung kebelakang tersebut dan memukulnya sekuat tenaga. Hal ini membuat kageyama terkejut dengan reflek Hinata yang mengejar bola tersebut. Namun bola tidak masuk dan permainan berakhir dengan kemenangan tim Kageyama. Dari kejadian tersebut Kageyama merasa heran dengan hinata yang sebelumnya ia remehkan ternyata bisa mengejutkannya dengan refleknya yang bagus mengejar bola yang tidak seharusnya bisa dipukul dalam keadaan seperti itu. Dengan rasa ingin tahunya Kageyama bertanya kepada Hinata apa yang sudah dia lakukan selama 3 tahun ini. Namun Kouji yang merasa Kageyama ingin merendahkan Hinata lagi tidak terima dan berkata dengan keras. Berikut kalimat yang diucapkan Kouji:

お前はこいつの三年間を何もしらないくせに

'omae ha koitsu no san nen kan wo nanimo shiranai kusen'

'lu tidak tahu apapun bagaimana dia melewatinya selama 3 tahun ini'

(Haikyuu!! Season 1, episode 1, 00:18:21)

Pada data (2) ditemukan penanda berupa *ninshou daimeshi* yaitu *omae* yang digunakan untuk kata ganti orang kedua yang memiliki kesan kasar. Namun dalam suasana akrab pemakaian *omae* tidak terasa kasar, bahkan dapat menunjukkan keakraban (Adnyani 2020). Dalam kalimat tersebut Kouji menggunakan *omae* untuk menunjuk Kageyama dan memiliki kesan yang kasar. Selain itu ditemukan penanda *danseigo ninshou daimeshi* berupa *koitsu* yang digunakan untuk kata ganti orang ketiga. Kata ganti orang ketiga ini terdiri dari kata *kono* dan *yatsu*. *Koitsu* memiliki kesan permusuhan antar pria tapi bisa menunjukan kesan akrab untuk teman dekat (Adnyani 2020). Dalam konteks ini kouji menggunakan kata *koitsu* bukan untuk merendahkan Hinata namun justru membelanya dengan emosi yang kuat dan spontan.

Dalam kalimat tersebut Kouji mencerminkan dengan jelas sifat maskulinitasnya yang *aggressive*. Namun dalam konteks ini agresif yang dimaksud bukan secara fisik melainkan dalam bentuk verbal yang keras sebagai bentuk pembelaan terhadap Hinata. Hal ini dapat dilihat kalimat yang diucapkan oleh Kouji yang menggunakan kata kasar *omae* kepada Kageyama dan *koitsu* kepada Hinata. Kalimat yang diucapkan kouji membentuk gaya bicara yang menyerang dan penekanan terhadap lawan bicara yaitu Kageyama. Meskipun Kageyama tidak menyampaikan pertanyaannya dengan nada meremehkan secara langsung, Kouji menanggapi hal itu sebagai bentuk penghakiman terhadap Hinata, sehingga dia bereaksi dengan nada keras dan emosional. Ini juga diperkuat oleh Kouji yang sebenarnya adalah pemain bola yang diajak oleh Hinata untuk membantunya untuk ikut lomba volly dan selama ini yang membantu Hinata untuk berlatih volly. Kouji yang bukan pemain volly berani menentang dan membela Hinata didepan Kageyama yang dianggap pemain yang hebat pada saat itu tidak takut sama sekali dan sebaliknya bertindak agresif untuk membela Hinata.

Dalam data ini Kouji merepresentasikan sifat *aggressive* yang sesuai dengan teori stereotip maskulin menurut Cejka dan Eagly.

Data (3)

Tim Hinata yang sudah memasuki lapangan lebih dulu dikejutkan oleh kedatangan tim dari Kageyama yang memiliki julukan tim terbaik pada saat itu. Teriakan penonton yang menyerukan nama tim dari Kageyama membuat Hinata dan timnya merasa minder dan bertanya-tanya apakah mereka akan melawan tim yang kuat tersebut. Namun Hinata tidak peduli, dia yakin pasti timnya dapat mencetak poin dan teman setimnya Iwaizumi meyakinkan pendapat Hinata dengan berkata:

確かに翔ちゃんのジャンプすごいもんな
tashikani shou chan no jyanpu sugoi mon na
'benar juga, lompatan shoyo menakjubkan'

(Haikyuu!! Season 1, episode 1, 00:05:27)

Pada data (3) penulis menemukan kalimat yang memiliki *shuujioshi na* yang biasa digunakan oleh pria. Partikel ini digunakan untuk menunjukkan perasaan, meminta persetujuan orang lain, memperkuat pendapat maupun perintah, dan menyatakan larangan secara tegas (Chino 2010). Dalam tuturan ini Izumi menggunakannya untuk memperkuat pendapat Hinata yang merasa bahwa timnya akan tetap bisa mencetak poin tidak peduli lawannya seorang raja sekalipun.

Dalam tuturan diatas memperlihatkan bahwa Izumi sedang meyakinkan Hinata sekaligus memperkuat pendapatnya. Hal ini mencerminkan maskulinitas Izumi dalam bentuk dukungan verbal yang lugas dan tegas. Alih-alih terjebak dalam rasa rendah diri seperti rekan-rekan satu tim lainnya, Izumi malah mengungkapkan dukungan total dan menegaskan potensi yang mereka miliki. Hal itu menguatkan keyakinan Hinata bahwa tim mereka masih bisa mencetak poin meskipun menghadapi lawan yang tangguh. Keberaniannya tercermin dalam sikap mental yang menolak ketakutan dan malah mengedepankan kekuatan internal tim dalam hal ini, kemampuan luar biasa Hinata dalam melakukan lompatan. Partikel akhir *na* juga menambahkan nuansa maskulin yang menegaskan emosi kepercayaan diri dan penguatan afirmasi. Dia tidak sekadar mengungkapkan kekaguman, tetapi juga menegaskan bahwa lompatan Hinata adalah senjata yang patut diandalkan. Ini bukan sekadar pujian tanpa makna, tapi dukungan emosional dan keberanian untuk mempercayai tim sendiri di tengah tekanan. Latar belakang Izumi juga sebagai pemain basket, memperkuat citra maskulinitasnya. Meskipun Izumi adalah bagian dari tim voli Hinata, karakteristiknya juga menunjukkan bahwa dia memiliki pengalaman dan kemampuan fisik yang kuat sebagai pemain basket yang terbiasa dengan kerja sama tim dan komunikasi yang baik dalam tim. Hal ini terlihat dari gaya bicaranya yang tidak bertele-tele dan yakin terhadap timnya akan mencetak poin, seperti yang terlihat dalam tuturan diatas. Dengan demikian Izumi mencerminkan 2 sifat maskulinitas yang dikemukakan oleh Cejka dan Eagly yaitu sifat *unexcitable* ketenangan dan sifat *courageous* keberanian.

Data (4)

Kageyama dan Hinata berada diluar arena latihan setelah menyampaikan keinginan seriusnya menantang para senior untuk membuktikan pertemanan dan kerja sama mereka. Para senior

khususnya Sawamura menerima tantangan tersebut namun dengan syarat jika mereka kalah Kageyama akan diberi hukuman yaitu tidak diperbolehkan bermain volley dalam posisi setter selama masih ada anak kelas 3 disitu. Hal itu membuat Kageyama merasa kesal karena dari dulu dia sangat menginginkan posisi sebagai setter dan dia berlatih keras untuk itu. Namun Hinata yang melihat Kageyama kesal justru merasa aneh. Padahal selain setter pun dengan kemampuan Kageyama sekarang bisa mengambil posisi penyerang. Kageyama yang mendengar hal ini menjadi tambah kesal dan emosi kepada Hinata. Kageyama dengan emosi dan menarik tubuh Hinata berkata:

てめえー、セッターはチームの司令塔だぞ！試合中、いちばん多くボールに触れるのがセッターだぞ！

Temee, settā wa chīmu no shireitōda zo! Shiai-chū, ichiban ōku bōru ni fureru no ga settāda zo!

‘Sialan kau, setter adalah inti dari tim!, yang paling sering menyentuh bola dalam pertandingan juga adalah setter!.

(Haikyuu!! Season 1, episode 2, 00:18:03)

Pada data (4) penulis menemukan penanda *danseigo* berupa *ninshou daimeishi* yaitu kata *temee*. Kata *temee* bersifat kasar dan termasuk kedalam bentuk bahasa pria. Kata ini digunakan pada situasi tidak formal, mengandung nada merendahkan dan konfrontatif (Adnyani 2020). Dalam konteks diatas Kageyama menggunakan *temee* karena merasa posisi setter diremehkan oleh Hinata sehingga dia bereaksi dengan sikap yang konfrontatif. Selain itu ditemukan juga penanda *danseigo* berupa *shuuji zo*. Partikel *zo* memiliki kesan yang lebih tegas. Menunjukkan perintah atau ancaman, dan memberi kekuatan kata dalam memberanikan diri atau mendesak diri sendiri (Chino 2010). Dalam hal ini Kageyama memberi kekuatan kata dalam kalimat dia yang diucapkannya. Sifat *kompetitif* tampak sangat kuat dari kalimat yang diucapkan Kageyama terhadap perannya sebagai setter. Dia tidak hanya mengungkapkan keinginan untuk menjaga posisi itu, tetapi juga secara verbal membela peran atau posisi tersebut dalam struktur permainan. Kageyama memandang posisi setter tidak sekadar sebagai peran teknis, melainkan sebagai pusat kontrol dan identitasnya dalam tim. Bagi dirinya, kehilangan posisi itu berarti kehilangan kekuasaan, kehormatan, dan peran sentral dalam pertandingan, sehingga dia merasa terancam dan bertekad untuk mempertahankannya.

Dalam konteks ini dan penggunaan kata dalam kalimat, Kageyama menunjukkan tiga ciri maskulinitas yang jelas, yaitu *kompetitif*, *agresif*, dan *dominan*. Sifat *aggressive* tampak jelas dari cara Kageyama menanggapi komentar Hinata. Dia menunjukkan emosi yang meledak-ledak, secara fisik menarik tubuh Hinata, dan menggunakan kata ganti kasar *temee* yang penuh kemarahan dan tekanan emosional. Nada suaranya yang tinggi serta pengulangan partikel *zo* menambah kekuatan dalam pernyataannya. Tindakan ini menunjukkan bahwa Kageyama tidak ragu menunjukkan konfrontasi ketika posisinya direndahkan atau harga dirinya terganggu. Dengan demikian Kageyama dalam konteks dan kalimat yang digunakannya merepresentasikan 3 sifat yaitu, *competitive*, *agresive*, dan *dominant*. Ini sesuai dengan kerangka stereotip maskulin yang dijelaskan oleh Cejka dan Eagly.

Data (5)

Setelah Sawamura kembali dari kantor guru dia langsung menasehati Hinata dan Kageyama. Sawamura mengatakan bahwa mereka berdua sekarang ada teman dalam 1 tim yang sama. Namun Hinata dan Kageyama masih berseteru dan saling menyalahkan. Hal ini membuat Sawamura kehilangan kesabaran dan mengeluarkan Hinata dan Kageyama keluar lapangan

dan sampai mereka belum akur atau berteman mereka tidak akan diperbolehkan masuk lapangan kembali ataupun mengikuti latihan. Mereka berdua saling menyalahkan diluar lapangan namun pada akhirnya hingga malam tiba, Hinata dan Kageyama ingin membuktikan pertemanan mereka berdua dengan bermain volley antara anak baru dan senior. Anak kelas 3 pun menerima tantangan tersebut dengan catatan kalau mereka berdua kalah Kageyama tidak boleh bermain diposisi setter untuk kedepannya karena menurutnya Kageyama belum berubah dari sifatnya yang egois. Hal ini membuat Kageyama marah dan emosi karena selama ini posisi dia bermain adalah setter. Namun dengan tenang Sawamura menanggapi dan berkata:

個人技で勝負挑んで負ける 自己中なヤツがセッターじゃ、チームが勝てないからな。

Kojingi de shōbu idonde makeru jiko-chūna Yatsu ga settā ja,, chīmu ga katenaikara na ‘kalau setternya adalah orang egois yang menantang pertandingan dengan mengandalkan kemampuan individu lalu kalah, tim tidak akan bisa menang’

(Haikyuu!! Season 1, episode 2, 00:17:02)

Pada data (5) penulis menemukan penanda *danseigo* berupa *ninshou daimeshi* yaitu *yatsu*. Kata *yatsu* merupakan kata ganti untuk orang ketiga dan merujuk pada orang yang dibicarakan. Biasa digunakan pada bawahan dan bersifat kasar (Adnyani 2020). Dalam konteks diatas kata *yatsu* yang digunakan Sawamura merujuk pada Kageyama yang dianggapnya masih egois. Selain itu ditemukan juga *shujoshi na*. Partikel akhir *na* biasa digunakan oleh pria, menunjukkan perasaan, meminta persetujuan orang lain, memperkuat pendapat maupun perintah, dan menyatakan larangan secara tegas (Chino 2010). Sawamura menggunakan partikel akhir *na* untuk memperkuat pendapatnya bahwa jika Kageyama masih bermain egois tim tidak akan bisa menang.

Sawamura memperlihatkan sikap dominan melalui cara dia menguasai situasi yang mengganggu stabilitas tim. Dia tidak membiarkan pertikaian di antara anggota berlanjut, bahkan dengan tegas mengambil keputusan strategis yang mengikat, yaitu melarang dua pemain muda bermain. Penetapan syarat khusus dalam pertandingan internal bahwa Kageyama akan kehilangan posisinya jika kalah mengindikasikan bentuk dominasi sosial yang kuat, di mana dia tidak hanya berbicara, tetapi juga menetapkan aturan yang mengikat. Selain itu juga, keputusan Sawamura untuk menyatakan secara terbuka kemungkinan bahwa Kageyama tidak lagi berperan sebagai setter jika dia kalah juga mencerminkan sifat berani. Dia tidak ragu untuk menghadapi risiko perdebatan atau ketidaksukaan dari Kageyama, demi kebaikan tim secara keseluruhan. Sebagai seorang kapten, pernyataan tersebut mencerminkan keberanian moral serta kekuatan kepemimpinan. Dia sudah siap menghadapi reaksi emosional dari Kageyama untuk mempertahankan prinsip kolaborasi dalam tim. Dengan demikian Sawamura dari konteks dan pemilihan bahasa yang digunakannya mencerminkan sifat *unexcitable*, *dominant* dan sifat *courageous* yang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Cejka & Eagly.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu 5 data yang terdiri dari penanda *danseigo* berupa *ninshou daimeishi* sebanyak 3 data, *shuujoshi* sebanyak 4 data, dan *kandoushi* sebanyak 1 data. Penanda-penanda tersebut digunakan untuk

menegaskan sikap, posisi sosial, dan hierarki antar tokoh. Hal ini sejalan dengan teori Chino (2010) yang menyatakan bahwa *shuujoshi* seperti *zo*, *na*, dan *sa* berfungsi untuk memperkuat penegasan dan menunjukkan sikap penutur. Selain itu, penggunaan *kandoushi* sebagaimana dijelaskan oleh Takanao (dalam Wardany, 2022) mencerminkan ekspresi spontan yang menunjukkan respons emosional penutur. Sementara itu, penggunaan *ninshou daimeishi* seperti *ore*, *omae*, dan *koitsu* sesuai dengan pendapat Adnyani (2020) yang menekankan bahwa pronomina dalam bahasa Jepang tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk referen, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial dan identitas penutur. Dengan demikian, penggunaan penanda *danseigo* dalam anime ini menunjukkan cara karakter berinteraksi dalam konteks tim dan hierarki sosial, di mana senioritas, tanggung jawab, dan kompetisi menjadi faktor utama.

Dalam konteks tersebut, penggunaan *danseigo* secara konsisten merepresentasikan sifat-sifat maskulinitas, yaitu *dominant*, *aggressive*, *competitive*, *unexcitable*, dan *courageous* sebagaimana dikemukakan oleh Cejka dan Eagly. Dominasi verbal melalui penggunaan partikel tegas dan pronomina kasar mencerminkan sifat *dominant* dan *aggressive*, sedangkan dorongan untuk bersaing menunjukkan sifat *competitive*. Di sisi lain, penyampaian yang tetap tenang dalam situasi tertentu mencerminkan sifat *unexcitable*, serta keberanian dalam menghadapi tekanan menunjukkan sifat *courageous*. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi verbal dalam anime tidak hanya membentuk hubungan sosial, tetapi juga berfungsi sebagai sarana representasi identitas maskulin. Dengan demikian, penanda *danseigo* tidak hanya berperan sebagai variasi bahasa pria, tetapi juga sebagai alat linguistik yang efektif dalam merepresentasikan dan memperkuat karakter maskulinitas tokoh dalam cerita.

REFERENSI

- Adnyani, E. K. (2020). *Bahasa Jepang dan Gender: Sebuah Pengantar*. Nilacakra.
- Alisa Wardany S-, D., Bahasa Jepang, P., & Bahasa dan Seni, F. (2022). *ANALISIS KANDOUSHI PADA DANSEIGO DAN JOSEIGO DALAM FILM SHIRITSU BAKALEYA KOUKOU THE MOVIE KARYA YASUSHI AKIMOTO (KAJIAN PRAGMATIK)*.
- Arifbillah Anwar, A., & Dwi Hutami, L. (2021). REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM ANIME GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN KARYA IZUMI TSUBAKI (KAJIAN WACANA). *NIJI*, 3(1), 2355–2889. <https://doi.org/10.18510/jt.2021.xxx>
- Chino, N. (2010). *All About Particles: A Handbook of Japanese Function Word*. Kondansha USA.
- Ghifari, D. F., Jepang, S., & Hidayati, Y. (2024). *KANDOUSHI PADA ANIME JUJUTSU KAISEN: SEASON 2* (2023) (KAJIAN SEMANTIK). <https://carubanproceeding.ipbcirebon.ac.id/>
- Holmes, Janet, Wilson, & Nick. (2022). *An Introduction to Sociolinguistics*. <https://doi.org/10.4324/9780367821852>
- Ifi Gama, F. (2024). *PENGENALAN ANIME SEBAGAI BUDAYA POPULER JEPANG*.
- Iswari, I. P. (2024). Analisis Penggunaan Shuujoshi Danseigo Oleh Tokoh Pria dalam Anime “Saiki Kusuo No Sai Nan” episode 1-3. *Undiksha Repository*.
- Mutan, B. (2024). 國學院大學学術情報リポジトリ「K-RAIN」女性主人公の経済小説におけることばの性差の実態 について. 国学院大学日本語教育研究会. <https://doi.org/10.57529/0002001118>
- Nurseptiani, R., Anwar, A. A., & Fauzah, N. N. R. (2024). SHUJOSHI JOSEIGO DALAM CHANNEL YOUTUBE NAKARIISA DESU. *NIJI*.
- Owaki, A., & Kim, M. C. (2022). Analisis Karakteristik Tutur Berdasarkan Gender

- Menggunakan Korpus Percakapan. *J-Stage*, 251–252.
https://doi.org/https://doi.org/10.20742/pbsj.50.0_251
- Studi, P., Jepang, S., Bahasa, J., & Sastra, D. (2017). *REPRESENTASI MASKULINITAS PADA TOKOH SAITAMA DALAM MANGA ONE PUNCH MAN KARYA ONE SKRIPSI OLEH: REFANANTA AIRLANGGA NIM 135110200111034*.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2022). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint blanc.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. (2015). (*Blackwell textbooks in linguistics*) *An Introduction to Sociolinguistics*.
- Zein, H. Y. R. Y. (2022). Analisis Penggunaan Danseigo dan Joseigo dalam Manga “Kanojo Okurishimasu” Volume 19 Karya Miyajima Reiji. *Jurnal Hikari*.