

RAGAM BAHASA PRIA (*DANSEIGO*) DAN WANITA (*JOSEIGO*) DALAM DRAMA *LIAR GAME MUSIM KEDUA EPISODE 1 & EPISODE 2*.

Fajar Nurrahman Yudhana Putra

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fajar.18048@mhs.unesa.ac.id

Dr. Ina Ika Pratita, M.Hum.

Dosen Pembimbing Artikel

Abstract

This study examines the use of various Japanese languages in terms of speaker gender or *Danseigo* 「男性語」 and *Joseigo* 「女性語」 which are found in the 2nd season of Japanese drama *Liar Game*. As for research on the variety of male and female languages, it is included in the realm of the Sociolinguistics discipline. The purpose of this research is to find out the differences between the varieties of male and female languages spoken by the characters in the drama *Liar Game Season Two*. Data collection will be carried out using a qualitative descriptive method. The method of data collection is done by watching films, and only data related to research will be taken. This research has produced some findings on speech data based on the grouping of male and female language varieties used by the characters in the play. Based on the results of research related to the variety of men's language or *danseigo* and women's variety or *joseigo*, it was found that the variety of male language tends to be rougher than the variety of female language. The variety of men's language is rarely found in formal situations, and is only spoken in daily activities. Meanwhile, the variety of women's language tends to be more refined in terms of the choice of vocabulary and speech tone, and seems more polite than the variety of men's language.

Keywords: *danseigo*, *joseigo*, qualitative descriptive.

要旨

本研究では、ドラマ『라이어ゲーム』の第 2 シーズンに登場する「男性語」と「女性語」について、話者の性別に着目した日本語の使い分けを検討する。男性語と女性語の多様性に関する研究については、社会言語学という学問分野に含まれる。本研究の目的は、ドラマ『라이어ゲーム シーズン 2』の登場人物が話す男性語と女性語の品種の違いを明らかにすることである。データ収集は定性的記述で行われる。データ収集の方法は映画を見ることで行い、研究に関連するデータのみを取る。本研究では、劇中の登場人物が使用する男性語種と女性語種のグループ分けに基づき、発話データに関するいくつかの知見を得る。男性語と女性語に関連する研究結果から、男性語は女性語の多様性よりも荒い傾向があることが判明した。男性語は、フォーマルな場面ではほとんど見られず、日常的な活動の中でしか話されることがない。一方、女性語の言葉遣いは、男性語の言葉遣いに比べて、語彙の選択や話し方のトーンが洗練されている傾向があり、より丁寧な印象がある。

キーワード：男性語、女性語、定性的記述

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan salah satu media komunikasi bagi manusia. Dalam hubungannya dengan aspek kebahasaan, ada disiplin ilmu yang mengkaji mengenai kebahasaan. Salah satunya adalah sosiolinguistik yang merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan penelitian mengenai bahasa dan penuturnya atau kemasyarakatan. Kridalaksana (1978:94) (dalam Chaer dan Agustina, 2010) menyebutkan bahwa Sosiolinguistik merupakan salah satu disiplin ilmu yang mempelajari ciri dan

berbagai variasi bahasa, serta hubungannya dengan para bahasawan dengan ciri fungsi dari varian bahasa tersebut didalam masyarakat bahasa.

Variasi atau ragam Bahasa merupakan salah satu bidang yang dikaji dalam ilmu sosiolinguistik. Hartman dan Stork (1972) (dalam Chaer dan Agustina, 2010) menyebutkan bahwa variasi Bahasa didasarkan pada beberapa kriteria, antara lain (1) latar belakang geografi dan sosial dari penutur, (2) medium yang digunakan, dan (3) pokok yang dibicarakan. Bahasa Jepang mempunyai karakteristik tersendiri dan mempunyai keberagaman

dalam penggunaan bahasa tersebut, seperti perbedaan penggunaan jenis bahasa berdasarkan gender atau jenis kelamin dari penutur bahasa tersebut. Dalam bahasa Jepang ragam berdasarkan jenis kelamin dibedakan menjadi dua jenis, antara lain ragam bahasa pria atau *Danseigo* 「男性後」, dan ragam bahasa wanita atau *Joseigo* 「女性後」.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2003: 203), penggunaan ragam bahasa Jepang, baik *Danseigo* 「男性後」 dan *Joseigo* 「女性後」 sangat jarang digunakan pada situasi resmi. Penggunaan bahasa ini hanya digunakan dalam situasi yang tidak resmi dan cenderung digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Lebih lanjut, seringkali ragam bahasa ini menyulitkan penutur asing yang akan mempelajari bahasa ini, terlebih di Indonesia sendiri tidak ada pembedaan penggunaan bahasa berdasarkan gender. Perbedaan antar dua varian bahasa ini dapat diamati dari beberapa aspek kebahasaan antara lain penggunaan partikel akhiran yang dipakai pada akhir kalimat atau *Shuujoshi* 「終助詞」, pronomina persona atau *ninshou daimeishi* 「人称代名詞」, interjeksi atau *kandoushi* 「感動詞」 dan lain sebagainya. Penggunaan ragam bahasa *danseigo* maupun *joseigo* juga dapat ditemukan dalam siaran radio atau program-program televisi seperti drama, film, dan lain sebagainya serta dalam media cetak seperti komik, novel, dan cerpen.

Penelitian ini mengkaji mengenai bagaimana bentuk penggunaan ragam bahasa Jepang dari segi jenis kelamin penutur atau gender atau *danseigo* 「男性語」 dan *joseigo* 「女性語」 yang terdapat pada drama Jepang Liar Game Musim Kedua. Drama Liar Game menceritakan tentang sebuah permainan yang penuh dengan tipuan atau kebohongan, dimana para tokoh yang menjadi peserta dalam permainan ini harus cermat memecahkan teka-teki dari permainan yang penuh dengan jebakan. Drama ini mempunyai banyak pemeran dengan karakteristik penutur bahasa yang berbeda, sehingga dalam penelitian mengenai *Danseigo* 「男性語」 dan *Joseigo* 「女性後」 diharapkan menjadi lebih mudah dalam memahami penggunaan kedua varian bahasa Jepang tersebut.

Adapun perbedaan penuturan antara tokoh pria dan wanita dapat dilihat dari contoh ujaran berikut ini :

- (1) 「俺には 関係ない。それは あいつが決めることだ。」
 “Itu tidak ada hubungannya denganku. Dia yang memutuskan.”
- (2) 「でも わたしは知らなかったのです」

“Tapi aku tidak tahu...”

Perbedaan antara penuturan tokoh pria dan wanita nampak pada penggunaan pronomina persona (*ninshou daimeishi*) dan juga partikel akhiran atau (*shuujoshi*). Pada contoh data pertama terlihat penggunaan kosakata yang lebih kasar dibandingkan dengan data kedua.

Seperti penggunaan pronomina 「俺には」 yang berarti saya, dibandingkan dengan 「わたし」 yang digunakan oleh tokoh wanita. Penggunaan pronomina “ore” merupakan bagian dari *danseigo* yang merupakan varian lebih kasar daripada *joseigo*. Varian *danseigo* tidak pernah digunakan pada situasi formal seperti di perkantoran maupun penulisan dokumen resmi. Kemudian penggunaan *shuujoshi* yang berbeda antara tokoh pria dan wanita. Penggunaan *shuujoshi* pada ragam bahasa wanita mempertahankan bentuk formal seperti “desu”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah antara lain :

1. Bagaimana bentuk ragam bahasa pria atau *Danseigo* yang dituturkan oleh para tokoh dalam drama Liar Game Musim Kedua menurut teori Sudjianto dan Ahmad Dahidi ?
2. Bagaimana bentuk ragam bahasa wanita atau *Joseigo* yang dituturkan oleh para tokoh dalam drama Liar Game Musim Kedua menurut teori Sudjianto dan Ahmad Dahidi ?
3. Bagaimana jika penutur menuturkan ragam bahasa dari lawan jenis menurut teori Sudjianto dan Ahmad Dahidi ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk ragam bahasa pria atau (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita atau (*joseigo*) yang dituturkan para tokoh dalam drama Liar Game musim kedua berdasarkan aspek kebahasaan antara lain penggunaan partikel akhir pada kalimat, penggunaan pronomina persona, serta penggunaan interjeksi pada ujaran para tokoh dalam drama ini.

Terdapat penelitian terdahulu mengenai *Danseigo* dan *Joseigo* antara lain adalah jurnal penelitian oleh Nursyafani, Fitrawati, dan Nova Yulia dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang yang berjudul “Penggunaan *Danseigo* dan *Joseigo* Dalam Komik *Fairytail* Karya Hiro Mashima” dengan objek penelitian berupa komik *Fairytail* karya Hiro Mashima, kemudian jurnal penelitian oleh Siti Murtati, dan Nova Yulia dari Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang yang berjudul “Analisis *Shuujoshi* Sebagai Penanda *Joseigo* dan *Danseigo* Dalam Komik *Conan* Volume 92 Karya Gosho Aoyama” dengan objek penelitian berupa komik *Conan* Volume 92 karya Gosho Aoyama., serta jurnal penelitian oleh Fransiska Nimas JP, dan Lina Rosliana dari Jurusan Sastra Jepang, Universitas Diponegoro Semarang dengan judul “*Danseigo* (Bahasa Pria) dan *Joseigo* (Bahasa Wanita) Dalam Komik “*Chibimarukochan*”” dengan objek penelitian berupa komik yang berjudul *Chibimarukochan*. Persamaan dari penelitian terdahulu adalah meneliti mengenai ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*), kemudian perbedaan dari penelitian terdahulu terdapat pada pelesapan dan penggantian unsur sebuah kalimat dari tuturan yang ditemukan pada drama *Liar Game Musim Kedua* untuk mengetahui bagaimana jika kalimat tersebut dituturkan oleh lawan jenis.

TEORI

1. Drama

Drama menurut Wiyanto (2002:3) menjelaskan bahwa drama memiliki dua pengertian, arti luas dan arti sempit. Secara garis besar, teater dapat diartikan sebagai semua jenis pertunjukan, termasuk sebuah cerita yang dimainkan di depan banyak orang. Tegasnya, drama adalah kisah hidup seseorang yang diproyeksikan ke atas panggung, berdasarkan naskah, didukung oleh set, pencahayaan, musik dan kostum, serta diekspresikan dalam bentuk dialog dan aksi. Artinya, drama dalam arti luas mencakup pertunjukan tradisional dan pertunjukan modern, sedangkan drama dalam arti sempit hanya mengacu pada drama modern.

2. Sociolinguistik

Menurut Chaer dan Agustina (2010: 4), sociolinguistik adalah cabang interdisipliner dari sosiologi dan linguistik, dan subjeknya adalah hubungan antara bahasa dan faktor sosial dalam masyarakat. Sociolinguistik juga dipahami sebagai ilmu yang mempelajari ciri, sifat serta keragaman bahasa dari berbagai bahasa tersebut dalam suatu komunitas bahasa dan hubungannya dengan ahli bahasa atau penutur bahasa.. Beberapa permasalahan dalam masalah sociolinguistik menurut Chaer dan Agustina (2010:5) sebagai berikut :

1. Identitas sosial pembicara, diketahui dari subjek apa, siapa dan hubungannya dengan lawan bicara. Ini dapat memengaruhi pemilihan kode saat berbicara kepada orang lain. Pemilihan kode tuturan dapat dipengaruhi oleh identitas pembicara maupun identitas pendengar.
2. Lingkungan sosial di mana peristiwa bahasa terjadi dapat memengaruhi pilihan kode dan gaya bahasa seseorang.
3. Analisis diakronis dan sinkronis dialek sosial sebagai gambaran dialek sosial, maupun yang hanya terbatas pada waktu tertentu atau tidak pada periode waktu tertentu.
4. Berbagai penilaian sosial penutur mengenai bentuk-bentuk perilaku tuturan.
5. Derajat variasi atau linguistik artinya bahasa menjadi sangat bervariasi karena heterogenitas anggota masyarakat bahasa, adanya perbedaan fungsi sosial politik bahasa dan kelengkapan kode.
6. Aplikasi Praktis Studi Sociolinguistik adalah disiplin yang mempelajari penggunaan sociolinguistik untuk memecahkan masalah sosial praktis. Contoh: pengajaran bahasa, standarisasi bahasa, penerjemahan dan pengelolaan konflik sosial yang timbul dari konflik bahasa.

3. Pemilihan Bahasa

Menurut Fasold (1984) dan Chaer dan Agustina (2010), studi pilihan bahasa dapat didasarkan pada tiga disiplin ilmu yang berbeda:

pendekatan sosiologis, sosial, psikologis, dan antropologis. Lebih lanjut menurut Fasold (1984) dan Chaer dan Agustina (2010), pilihan bahasa adalah suatu keadaan dimana penutur dua bahasa atau lebih yang berbeda harus memilih bahasa mana yang akan digunakan.

4. Ragam Bahasa

Menurut Bachman dalam Savana (2012), keragaman bahasa adalah perbedaan bahasa menurut siapa yang digunakan, topik yang dibahas, hubungan antara penutur dan pendengar, dan lingkungan sosial. Ragam bahasa dibagi menjadi dua kategori menurut Felicia dalam Savana (2012) antara lain :

1. Berdasarkan sarana, yaitu dibedakan menjadi bahasa lisan dan tulisan. Bahasa lisan adalah bahasa yang dituturkan oleh penutur bahasa tersebut, seperti pada saat orang berbicara. Di sisi lain, bahasa tulisan merupakan varietas yang digunakan dalam media cetak seperti koran, majalah, poster, dll.
2. Berdasarkan situasi dan pemakaian.

Sedangkan Hartman dan Stork (1972) dalam Chaer dan Agustina membedakan variasi atau ragam bahasa berdasarkan beberapa kategori , antara lain :

1. Dari segi penutur terdapat dua ragam bahasa yaitu Idiolek, Dialek, dan Kronolek.

Menurut konsep idiolek, setiap orang memiliki variasi bahasa yang berbeda. Jika kita sudah mengenal atau mengenal seseorang, kita bisa mengetahui siapa orang tersebut tanpa harus melihatnya. Dan ini terjadi bahkan ketika variasi dua dialek, yaitu variasi linguistik atau variasi dari penutur yang jumlahnya relatif besar, ditemukan di suatu tempat, wilayah atau wilayah tertentu. Secara konseptual, kronolek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok sosial pada waktu tertentu. Misalnya, bahasa Indonesia yang digunakan dulu berbeda dengan sekarang.

2. Dari segi pemakaian atau disebut fungsiolek, ragam atau register.

Variasi ini bergantung pada penggunaan dalam bidang tertentu, gaya, atau tingkatan keformalan serta penggunaan sarana. Misalnya ragam bahasa yang digunakan dalam jurnalistik, ragam bahasa yang digunakan dalam militer, dan ragam bahasa yang digunakan dalam ilmu pengetahuan.

3. Dari segi keformalan.

Apabila dibagi menurut keformalannya, Martin Joos (1967) dalam Chaer dan Agustina (2010) mengemukakan beberapa lima macam ragam atau variasi bahasa, antara lain :

1. Ragam Beku (Merupakan varian sangat formal untuk situasi hikmat, serta acara resmi).
2. Ragam Resmi atau Ragam Formal (Dapat digunakan dalam kegiatan korespondensi,

pidato tingkat negara, pertemuan resmi, dan sebagainya).

3. Ragam Usaha atau Ragam Konsultatif (bahasa yang sering digunakan dalam rapat atau percakapan di sekolah, atau situasi yang berorientasi pada hasil atau produksi).
 4. Ragam santai atau ragam kasual (Gaya bahasa yang digunakan dalam suasana santai).
 5. Ragam akrab atau ragam intim (varian yang digunakan oleh mereka yang memiliki hubungan dekat, seperti keluarga atau teman dekat.).
4. Dari segi sarana

Ada dua jenis variasi dalam hal media atau saluran: varian verbal dan tertulis, atau perubahan bahasa dengan menggunakan berbagai instrumen atau media seperti telegraf atau telepon.

5. *Danseigo dan Joseigo*

Dalam Sudjianto dan Dahidi (2004 : 203) dijelaskan bahwa bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki ragam berdasarkan gender atau jenis kelamin penutur. *Danseigo* 「男性語」 merupakan ragam bahasa yang dituturkan oleh pria, sedangkan *Joseigo* 「女性語」 merupakan ragam bahasa yang dituturkan oleh Wanita. Lebih lanjut menurut Sudjianto dan Dahidi (2004 : 203) dalam situasi formal kedua ragam bahasa tersebut jarang digunakan, sehingga penggunaannya hanya terbatas pada kehidupan sehari-hari. Ragam bahasa ini juga digunakan dalam siaran radio atau program televisi seperti drama, film, dan lain sebagainya. Ragam bahasa ini juga dapat dilihat dalam media cetak seperti cerita pendek, komik, novel, majalah, dan lain sebagainya.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004 : 208) terdapat beberapa indikator yang menentukan dapat dilihat untuk membedakan ragam bahasa *Danseigo* dan *Joseigo*, antara lain :

1. Pronomina Persona atau *Ninsho Daimeshi*

Penggunaan pronomina persona atau *Ninsho Daimeshi* dalam bertutur merupakan salah satu bagian penanda penutur tersebut merupakan pria atau Wanita. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2014:206) hal ini dapat dilihat pada kata *Boku* dan *Atashi*. Baik *Boku* dan *Atashi* memiliki arti “saya” dalam bahasa Indonesia, atau “*Watashi*” dalam bahasa Jepang standar. *Daimeshi* sendiri digunakan sebagai kata tunjuk untuk diri sendiri, orang lain dan lain sebagainya tanpa menyebutkan nama benda tersebut. Adapun *Ninsho Daimeshi* terdapat 3 jenis antara lain :

- *Jishoo* dipakai untuk menunjuk diri sendiri atau orang pertama serta yang berhubungan diri sendiri seperti kepemilikan. Misalnya : *Watashi*, *Watakushi*, *Boku*, *Ore*, *Watashitachi*, *Oretachi* dan lain sebagainya.

- *Taishoo* dipakai untuk menunjuk pada lawan bicara atau orang kedua dan yang berhubungan dengan lawan bicara. Misalnya *Anata*, *Komo*, *Omae*, *Anatagata*, dan lain sebagainya.

- *Tashoo* dipakai untuk dipakai untuk menunjukkan benda atau orang ketiga selain lawan bicara dan pembicara. *Tashoo* sendiri dibagi kedalam *kinshoo* (benda atau orang ketiga yang dekat dengan orang pertama atau diri sendiri), *chuusho* (benda atau orang ketiga yang dekat dengan lawan bicara), *ensho* (benda yang dekat atau orang ketiga dengan orang lain atau orang ketiga), dan *futeishoo* (digunakan untuk menunjuk benda atau orang ketiga yang tidak diketahui secara pasti oleh lawan bicara). Misalnya : *konokata*, *sonokata*, *koitsu*, *aitsu*, *kare*, dan lain sebagainya.

2. Interjeksi atau *Kandooshi*

Menurut Shimizu Yoshiaki (2000 :50) dalam Putra (2016:12) *Kandooshi* merupakan kata-kata yang mengungkapkan perasaan dari pembicara maupun kata-kata yang menyatakan panggilan ataupun jawaban terhadap orang lain. Menurut Iwabuchi (1985:65-66) dalam Putra (2016:13) *Kandooshi* terdapat 3 jenis, antara lain *Kandooshi* yang menyatakan perasaan haru seperti *aa*, *ara*, *oyaoya*, *chikushoo*, *hatena*, *dore*, dan *are*, kemudian *kandooshi* yang mengandung panggilan terhadap orang lain seperti *moshi*, *kora*, *kore*, *nee*, *saa*, *hora*, dan *Kandooshi* yang mengandung sebuah jawaban seperti *iie*, *hai*, serta *un*.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:169) interjeksi atau *Kandooshi* merupakan salah satu kelas kata atau *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuk, serta tidak dapat digunakan sebagai subjek, keterangan, maupun konjungsi dalam sebuah kalimat.

3. Partikel yang ada pada akhir kalimat atau *Shuujoshi*

Shuujoshi umumnya dipakai pada bagian akhir kalimat untuk menyatakan maksud dari sebuah kalimat (kalimat pertanyaan, larangan, seruan, perasaan, dan lain sebagainya). Beberapa jenis *Shuujoshi* antara lain *ka*, *kashira*, *na*, *naa*, *zo*, *tomo*, *yo*, *ne*, *wa*, *no*, dan *sa*. Chino (1996:120) dalam Manzil (2018) menyebutkan beberapa *Shuujoshi* yang digunakan dalam *joseigo* atau ragam bahasa Wanita, antara lain 「わ」 dan 「かしら」. Menurut Bunkachou (1978:29) dalam Putra (2016:19) *Shuujoshi* merupakan partikel-partikel yang digunakan pada akhir kalimat yang menyatakan perasaan ataupun pertanyaan dari pembicara. *Shuujoshi* juga berfungsi sebagai penambah arti dari sebuah kalimat.

6. Penyimpangan dalam Penggunaan *Danseigo* dan *Joseigo*

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:209) dalam Alamsyah (2022) penyimpangan dalam penggunaan *Danseigo* dan *Joseigo* umumnya ditemukan dalam penjualan alat-alat kecantikan, atau acara rumah tangga dalam siaran televisi dimana pria menggunakan beberapa kalimat atau kosakata dari *joseigo* dan begitu pula sebaliknya ditemukan wanita berbicara dengan menggunakan kosakata dari *danseigo* ketika berbicara kepada teman sebaya.

Lebih lanjut menurut Restyawan (2022) mengatakan bahwa bahasa dapat berubah seiring dengan perubahan yang terjadi di masyarakat. di satu sisi, penggunaan *danseigo* dan *joseigo* dalam hal tidak dapat dipaksakan apabila dianggap suatu hal yang biasa saja, disisi lain ada juga yang menganggap penggunaan tersebut sebagai penyimpangan kebahasaan karena tidak sesuai dengan kaidah kebahasaan seperti gramatikal, dan lain sebagainya.

METODE

Penelitian diawali dengan melakukan observasi terlebih dahulu dengan menonton objek yang diteliti, yakni drama *Liar Game* musim kedua episode 1 dan episode 2. Kemudian mencari referensi-referensi yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau sumber Pustaka. Setelah mendapatkan informasi lalu akan ditentukan rumusan-rumusan masalah yang akan dikaji. Setelah itu akan dilakukan analisis data dan informasi yang diperoleh dalam melakukan penelitian. Penelitian akan dilakukan dengan metode Deskriptif Kualitatif. Adapun data yang akan diteliti akan berupa ujaran atau dialog yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam drama *Liar Game* musim kedua episode 1 dan episode 2.

Metode pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode simak. Menurut Sudaryanto (2015: 203) metode simak merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyimak objek penelitian yang dijadikan sumber data. Lebih lanjut, adapun jenis teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dari objek penelitian merupakan teknik simak bebas libat cakap, menurut Sudaryanto (2015 : 204) penggunaan teknik simak bebas libat cakap atau (SBLC) berarti penelitian dilakukan dengan tidak terlibat dalam dialog, konversasi atau imbal-wicara dari tokoh yang melakukan pembicaraan.

Selain teknik berikutnya yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik catat. Teknik catat dilakukan dengan mencatat data temuan dari objek penelitian. Adapun data dari objek penelitian yang diambil untuk dicatat adalah tuturan para tokoh dari drama *Liar Game* musim kedua.

Kemudian tahapan yang diambil untuk melaksanakan pengambilan serta menganalisis data sebagai berikut :

1. Menyimak drama untuk pengambilan data.
Langkah pertama adalah pengambilan data dengan cara menyimak drama, Adapun teknik pengambilan data adalah teknik catat dan teknik

simak bebas libat cakap (SBLC) karena peneliti tidak terlibat langsung kedalam percakapan.

2. Pembuatan kartu data yang dihasilkan setelah menyimak drama dan pengambilan data.
Adapun langkah kedua adalah membuat kartu data berdasarkan temuan dari drama *Liar Game* musim kedua.
3. Klasifikasi atau pengelompokkan data berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.
Setelah data terkumpul peneliti akan melakukan pengelompokkan data berdasarkan kategori yang telah ditetapkan.
4. Membuat kesimpulan berdasarkan hasil penelitian.
Pembuatan kesimpulan akan dilakukan setelah data terkumpul dan telah diklasifikasikan berdasarkan teori yang ditetapkan.

Sedangkan untuk teknik analisis data akan menggunakan metode agih dengan teknik dasar adalah teknik bagi unsur langsung (BUL) serta teknik lanjutan yang berupa teknik lesap dan teknik ganti. Menurut Sudaryanto (2015:18) metode agih adalah metode analisis dimana alat penentunya adalah bagian dari bahasa itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penelitian mengenai ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*) terdapat pada table dibawah ini :

Tabel 1. Tabel Data Ragam Bahasa Pria (*danseigo*) dan Tabel Data Ragam Bahasa Wanita (*joseigo*) dalam drama *Liar Game Musim Kedua*

No.	Episode	Data yang termasuk kedalam <i>Danseigo</i>	Data yang termasuk kedalam <i>Joseigo</i>
1.	Episode 1	28 data	6 data
2.	Episode 2	41 data	2 data

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh data ragam bahasa pria (*danseigo*) sebanyak 28 data pada episode 1 dan 41 data pada episode 2, sedangkan ragam bahasa wanita (*joseigo*) ditemukan 6 data pada episode 1, dan 2 data pada episode 2.

Adapun contoh data yang diperoleh dari drama *Liar Game Musim Kedua* antara lain sebagai berikut,:

Danseigo

Data 2

「いや。むしろ その方がこっちは 戦いやすい。」

“*Iya. Mushiro sonokata ga kotchi wa tataakai yasui.*”

“**tidak.** bukan itu Yang satu ini mudah untuk dilawan.”

(*Liar Game Season 2 Episode 1, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:38:03,320 --> 00:38:07,330*).

Data diatas termasuk kedalam *danseigo* karena terdapat interjeksi berupa penolakan “*iya*” yang berarti

tidak. Apabila dituturkan oleh wanita maka terjadi penyimpangan penggunaan bahasa.

Joseigo

Data 6

「でも わたしは知らなかったのです」

“*Demo watashi wa shiranakatta nodesu*”

“Tapi aku tidak tahu...”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:01:30,520 --> 00:01:34,530).

Data diatas termasuk kedalam *joseigo* karena menggunakan pronomina persona berupa “*watashi*” yang berarti saya. Adapun apabila dituturkan oleh pria maka masih dapat berterima, namun terkesan formal. Pria menggunakan “*ore*” ketika berbicara pada teman sebaya.

B. Pembahasan

1. *Danseigo*

Danseigo, merupakan ragam bahasa pria yang menjadi salah satu ragam bahasa Jepang berdasarkan gendernya. Berdasarkan penelitian terhadap drama *Liar Game* musim kedua ditemukan beberapa contoh dialog tokoh berdasarkan beberapa indikator seperti pronomina persona atau *Ninsho Daimeishi*, Penggunaan ragam bahasa hormat atau *keigo*, Penggunaan interjeksi, serta partikel yang ada di akhir kalimat atau *Shuujoshi*.

1. Pronomina Persona (*Ninsho Daimeishi*)

Beberapa dialog yang termasuk dalam kategori Pronomina Persona atau *Ninsho Daimeishi* antara lain sebagai berikut :

Data 1

「俺は 2 年前 L I A R G A M E の主催者に会った。」

“*Ore wa 2-nen mae Liar Game no shusai-sha ni atta.*”

Terjemahan : Dua tahun lalu, saya bertemu dengan penyelenggara *Liar Game*.

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:12:35,460 --> 00:12:39,460)

Dalam kutipan tersebut menunjukkan bahwa pronomina persona dari salah satu dialog tersebut adalah 「俺は」 atau “*ore*” atau dalam bahasa Indonesia berarti “saya”. Adapun apabila kalimat diatas digantikan dengan pronomina persona *joseigo*, maka akan menghasilkan kalimat dibawah ini :

*「あたしは 2 年前 L I A R G A M E の主催者に会った。」

*「わたくしは 2 年前 L I A R G A M E の主催者に会った。」

Pronomina persona pada kalimat diatas digantikan dengan penggunaan pronomina seperti “*watakushi*” ataupun “*atashi*”, karena penutur dari kalimat tersebut adalah tokoh pria maka tidak dapat berterima, sehingga akan terjadi penyimpangan karena kedua pronomina tersebut termasuk kedalam kategori *joseigo* atau ragam bahasa wanita. Adapun apabila pronomina persona dihilangkan, maka akan berubah menjadi :
*「2 年前 L I A R G A M E の主催者に会った。」

Jika pronomina persona dihilangkan maka kalimat tersebut masih dapat berterima, karena penghilangan pronomina persona akan mempersingkat penuturan. Pronomina persona tersebut termasuk kedalam kategori *Jishoo* atau kata tunjuk diri sendiri.

2. Interjeksi atau *Kandooshi*

Interjeksi menunjukkan perasaan atau panggilan yang dilontarkan oleh seorang tokoh. Kata-kata tersebut terselip dalam setiap dialog antar tokoh. Dalam drama tersebut terdapat Interjeksi atau *Kandoushi* yang termasuk ke dalam ragam bahasa yang dilontarkan oleh pria seperti contoh kutipan berikut :

Data 2

「いや。むしろ その方がこっちは 戦いやすい。」

“*Iya. Mushiro sonokata ga kotchi wa tataikai yasui.*”

“**tidak.** bukan itu Yang satu ini mudah untuk dilawan.”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, (*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:38:03,320 --> 00:38:07,330)

Dalam kutipan diatas menunjukkan sanggahan yang dilontarkan oleh tokoh pria yang ditunjukkan dari kata 「いや」 atau “*iya*” yang dalam bahasa Indonesia berarti tidak. Adapun apabila digantikan dengan “*いいえ*” maka masih dapat berterima, namun cenderung lebih formal seperti contoh kalimat dibawah ini :

*「いいえ。むしろ その方がこっちは 戦いやすい。」

Adapun apabila *kandoushi* diatas dihilangkan seperti 「むしろ その方がこっちは 戦いやすい。」 masih dapat berterima, namun tidak jelas apakah tokoh tersebut sependapat atau tidak dengan lawan bicara. Karena *kandoushi* tersebut digunakan untuk menunjukkan respon tidak sependapat dari tokoh terhadap lawan bicara.

Kemudian terdapat interjeksi lain seperti 「じゃあ」 “*jyaa*” seperti dalam kutipan dialog tokoh berikut :

Data 3

「じゃあ 俺も 3枚 換えます。」

"Jyaa ore mo 3-mai kaemasu."

"Saya akan menukar 3 juga."

(*Liar Game Season 2 Episode 2*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:39:10,320 --> 00:39:13,320)

「じゃあ」memiliki arti kemudian, atau lalu dalam bahasa Indonesia. Kata tersebut juga memiliki arti yang sepadan dengan "kalau begitu" dalam bahasa Indonesia.

3. Partikel yang ada dalam akhir kalimat atau Shuujoshi.

Beberapa contoh kutipan dialog yang mengandung *Shuujoshi* antara lain sebagai berikut :

Data 4

「俺には 関係ない。それは あいつが決めることだ。」

"Ore ni wa kankeinai. Sore wa aitsu ga kimeru kotoda."

"Itu tidak ada hubungannya denganku. Dia yang memutuskan."

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:13:00,490 --> 00:13:05,490).

Data 5

「これは 練習だよ。もっと 思い切って いこうぜ！」

"Kore wa renshūda yo. Motto omoikitte ikou ze!"

"Ini Latihan. Lakukan Saja !"

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:30:38,340 --> 00:30:41,340).

Dalam kutipan dialog diatas, baik dialog satu maupun kutipan dialog kedua partikel akhir digunakan sebagai penekanan dari pernyataan tokoh. Adapun apabila digantikan oleh *shuujoshi* atau partikel akhiran seperti 「わ」atau 「わよ」maka akan menjadi seperti :

*「俺には 関係ない。それは あいつが決めることわ。」

Apabila *shuujoshi* digantikan dengan "wa" maka akan menjadi pola kalimat yang aneh karena penggunaan pronomina persona pada awal kalimat mencerminkan bahwa kalimat tersebut merupakan *danseigo* atau ragam bahasa pria. Sehingga akan terjadi penyimpangan terhadap kaidah kebahasaan apabila dituturkan oleh penutur wanita.

Kemudian terdapat *shuujoshi* 「さ」atau "sa" yang berfungsi sebagai respon yang bersifat kritis terhadap suatu pernyataan seperti pada kutipan dialog berikut :

「そう。そして 9発目。あいつは 自信満々で撃ったのさ。」

"Sō. Soshite 9 patsume. Aitsu wa jishinmanman de utta no sa."

"Itulah kenapa dia melepaskan tembakan kesembilan dengan sangat percaya diri."

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:52:16,340 --> 00:52:21,350).

2. Joseigo

Joseigo merupakan ragam bahasa wanita, didalam drama *Liar Game* musim kedua, ditemukan beberapa kutipan dialog yang akan dimasukkan sesuai dengan kriteria yang sama sesuai dengan *danseigo* seperti pronomina persona, interjeksi, dan partikel yang digunakan pada akhir kalimat.

1. Pronomina Persona atau Ninsho Daimeishi

Dalam kategori dialog yang termasuk ke dalam *Joseigo*, pronomina persona atau *ninsho daimeishi* terkesan lebih sopan seperti penggunaan 「私」 dalam kutipan dialog berikut ini :

Data 6

「でも わたしは知らなかったのです」

"Demo watashi wa shiranakatta nodesu"

"Tapi aku tidak tahu..."

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:01:30,520 --> 00:01:34,530).

Kata tunjuk orang pertama atau pronomina persona dari kutipan dialog tersebut adalah 「わたし」yang lebih sopan dari「俺」meskipun sama-sama memiliki arti "saya" dalam bahasa Indonesia, tetapi penggunaan 「わたし」lebih umum digunakan dalam kosakata formal. Pada dialog tersebut tokoh wanita Kanzaki Nao menggunakan kata tunjuk 「わたし」untuk menunjuk diri sendiri dibanding tokoh pria seperti Akiyama Shinichi maupun Fukunaga Yuji. Adapun penyimpangan akan terjadi apabila kata "*watashi*" digantikan oleh "*ore*" maka akan menjadi seperti :

*「でも おれは知らなかったのです」

Meski sama-sama memiliki arti "saya", namun dalam bahasa Jepang, penggunaan kata "*ore*" termasuk kedalam *danseigo*. Sedangkan untuk kata tunjuk terhadap lawan bicara atau *Taishoo*, ragam bahasa wanita atau *Joseigo* menggunakan 「あなた」untuk menunjuk kepada lawan bicara seperti kutipan dialog berikut ini :

Data 7

「つまり あなたは...」

"Tsumari anata wa..."

"Dengan begitu, anda..."

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:23:57,370 --> 00:23:59,370)

Hal tersebut dibuktikan dengan tokoh Eri yang merupakan tokoh wanita dalam drama *Liar Game* musim kedua, ia umumnya menggunakan anata untuk menunjuk kepada lawan bicara. Apabila digantikan dengan “*anta*” juga tidak dapat berterima apabila penutur merupakan seorang wanita.

2. Interjeksi atau Kandooshi

Kemudian dalam *Joseigo* terdapat perbedaan dalam penggunaan interjeksi antara lain sebagai berikut :

Data 8

「あれ？ でも 今の話って...」

“*Are? Demo ima no hanashi tte...*”

“**Eh?** Tapi itu hanya berlaku jika...”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:47:07,200 --> 00:47:10,200).

Tokoh Kanzaki Nao menggunakan interjeksi 「あれ」 ketika menunjukkan ekspresi kebingungan atau keheranan dimana dalam bahasa Indonesia sepadan dengan kata “Eh?”.

*「でも 今の話って...」

Kandooshi “*are*” apabila dihilangkan, maka tidak akan menunjukkan ekspresi tokoh tersebut, melainkan hanya menjadi sebuah pernyataan biasa.

3. Partikel yang terdapat pada akhir kalimat atau Shuujioshi.

Sedangkan dalam *Joseigo* partikel akhiran menggunakan 「ね」 seperti contoh kutipan dialog berikut :

Data 9

「もう。 相変わらずバカ正直だね 直ちゃんは。」

“*Mō. Aikawarazu baka shōjikida ne Nao-chan wa.*”

“Kamu benar-benar mudah percaya seperti biasanya ya, Nao-chan !”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:02:20,510 --> 00:02:23,510).

Fungsi dari *Shuujioshi* atau partikel akhiran 「ね」 dalam dialog ini adalah sebagai permintaan konfirmasi suatu pernyataan terhadap lawan bicara. Dalam bahasa Indonesia hal ini sepadan dengan kata “...ya?”. Kemudian juga terdapat *Shuujioshi* 「の」 yang berada pada akhiran kalimat tanya seperti kutipan dialog berikut :

Data 10

「期待してるんじゃないの？」

“*Kitai shi teru n janai no?*”

“Mungkin mereka mempunyai harapan?”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:24:34,410 --> 00:24:37,410).

Hal ini diucapkan oleh tokoh Eri ketika berdiskusi mengenai tim yang bertanding dalam

permainan tersebut. Partikel 「の」 berfungsi sebagai pelembutan sebuah pertanyaan yang biasanya dituturkan oleh wanita. *Shuujioshi* lainnya seperti 「かしら」 juga muncul dalam dialog tokoh Eri sebagai berikut :

Data 11

「何のことかしら？」

“*Nan no koto kashira?*”

“Apa yang kau bicarakan?”

(*Liar Game Season 2 Episode 1*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:23:31,410 --> 00:23:34,420).

Data 12

「そうかしら？」

“*Soukashira?*”

“Apa kau yakin?”

(*Liar Game Season 2 Episode 2*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:27:42,330 --> 00:27:45,340).

Shuujioshi tersebut digunakan untuk menunjukkan ketidakpastian terhadap suatu hal yang belum pasti. Tokoh Eri didalam drama ini menggunakan 「かしら」 ketika menanyakan sesuatu. Kemudian terdapat *shuujioshi* yang bersifat untuk melembutkan sebuah pernyataan seperti contoh kutipan dialog berikut :

Data 13

「案外 大番狂わせが起こるかもしれないわよ。」

“*Angai dai bankuruwase ga okoru kamo shirenai wa yo.*”

“Kita mungkin melihat kekesalan yang serius.”

(*Liar Game Season 2 Episode 2*, Dir. Matsuyama Hiroaki, 00:27:45,340 --> 00:27:50,340).

Shuujioshi tersebut sebenarnya merupakan *shuujioshi* 「わ」 atau “wa”. Namun mendapatkan penambahan 「よ」 atau “yo” untuk memberikan penekanan terhadap pernyataan tersebut. Walaupun begitu pernyataan tersebut masih bersifat lembut. Adapun apabila diganti dengan partikel akhiran “sa” tidak dapat berterima karena partikel akhiran tersebut termasuk kedalam ranah *danseigo*. seperti contoh dibawah ini :

*「案外 大番狂わせが起こるかもしれないさ。」

Dapat dilihat dari struktur kalimat tidak dapat berterima karena penutur merupakan seorang wanita, maka akan terjadi penyimpangan penggunaan bahasa, karena partikel tersebut merupakan *shuujioshi* dari ragam bahasa pria atau *danseigo*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai ragam bahasa pria (*danseigo*) dan ragam bahasa wanita (*joseigo*) didapatkan beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian terkait ragam bahasa pria atau *danseigo* dalam drama *Liar Game* musim kedua, ditemukan beberapa data berupa pronomina persona seperti *omae*, *ore*, *aitsura*, dsb. Kemudian dari sisi interjeksi, ditemukan beberapa kata seperti *Iya*, *jyaa*, dan *hora*, sedangkan partikel akhir seperti *sa*, *dayo*, dan *da*. Dari data temuan diatas, ragam bahasa pria umumnya terkesan lebih kasar dari sisi penggunaan pronomina persona (*ninshoo daimeishi*), interjeksi (*kandooshi*) serta partikel akhiran yang digunakan (*shuujoshi*). Oleh sebab itu ragam bahasa pria atau (*danseigo*) jarang digunakan dalam situasi yang formal seperti kegiatan rapat maupun persuratan resmi dan hanya digunakan dalam kegiatan sehari-hari, seperti pembicaraan kepada teman sebaya atau teman yang akrab saja. Berbicara dengan menggunakan ragam bahasa pria atau *danseigo* kepada orang yang lebih tua juga cenderung terkesan tidak sopan. Selain itu ditemukan beberapa hasil temuan sesuai dengan indikator pengelompokan ragam bahasa pria antara lain berjumlah 28 data pada episode 1 dan 41 data pada episode 2.
2. Sedangkan pada ragam bahasa wanita atau *joseigo* dalam drama *Liar Game* musim kedua, ditemukan beberapa hasil berupa pronomina persona seperti *watashi*, *anata*, kemudian interjeksi seperti *are*, dan partikel akhiran seperti *ne*, *kashira* serta *wayo*. Ragam bahasa wanita cenderung lebih halus dari sisi pemilihan kosa kata, serta nada bicara. Ragam bahasa wanita juga cenderung menggunakan kosakata berupa *keigo* yang digunakan dalam persuratan resmi maupun pembicaraan formal. Kemudian, data yang termasuk ke dalam *joseigo* atau ragam bahasa wanita adalah berjumlah 6 data pada episode 1 dan 2 data pada episode 2.
3. Beberapa kalimat tuturan tidak dapat berterima apabila dituturkan oleh lawan jenis, atau ada unsur yang digantikan atau dihilangkan, seperti penggunaan interjeksi, serta pronomina persona. Beberapa kalimat dapat berterima namun menghilangkan konteks dari kalimat yang dituturkan apabila dihilangkan, seperti interjeksi.

Saran

Menyadari banyaknya kendala serta keterbatasan dalam penelitian mengenai ragam bahasa pria dan wanita, peneliti berharap agar dapat menggunakan banyak sumber referensi serta membatasi penelitian agar penelitian tidak keluar pada jalurnya. Selain itu peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian berikutnya, adapun banyak bagian dari penelitian ini yang belum diteliti seperti perbedaan

dari sisi gramatikal serta penyimpangan di masyarakat dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Dzikry Junawan (2022). *Penyimpangan Penggunaan Ragam Bahasa Pria Oleh Tokoh Utama Wanita Dalam Manga Special A* (Doctoral dissertation, UNSADA).
- Chaer, Abdul., & Leonie, A. (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Manzil, L. D. (2018). *Penggunaan Ragam Bahasa Wanita Joseigo (女性語) oleh Tokoh Pria Bon Chan dan Ivankov Dalam Serial Anime Onepiece (ワンピース) Karya Eiichiro Oda*. Universitas Negeri Surabaya,
- Putra, B. (2016). *Ragam Bahasa Pria Dan Wanita Ditinjau Dari Partikel Akhir Yang Digunakan Dalam Serial Anime Hyouka Episode 3 Hingga 5* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Restyawan, R. (2022). *Penyimpangan Ragam Bahasa Pria Yang Digunakan Wanita Dalam Animasi Jepang Berjudul Kill La Kill* (Doctoral Dissertation, Universitas Nasional).
- Savana, A. F. (2012). Ragam Bahasa Dalam Iklan Ponsel Jepang. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 3(2).
- Sudaryanto, S. (2015). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa*. Yogyakarta: Appti.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar linguistik bahasa jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc, 250.
- Wiyanto, A. (2002). *Terampil bermain drama*. Grasindo.
- Yulia, N. (2018). Analisis *Shuujoshi* Sebagai Penanda *Joseigo* dan *Danseigo* dalam Komik Detektif Conan Volume 92 Karya Gosho Aoyama. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(5).