

ANALISIS KONJUNGSI PADA GAME GENSIN IMPACT

Ulil Absor Abdillah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ulilabsor.20022@mhs.unesa.ac.id

Didik Nurhadi

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
didiknurhadi@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research aims to describe the form and function of conjunctions or setsuzokushi in the structure of Japanese sentences with voice-over data sources from Naganohara Yoimiya's character in the Genshin Impact game version 2.0 with its characteristic of always using kansai dialect. The formulation of this research problem is how the form and function of conjunctions or setsuzokushi in Japanese sentences using kansai dialect in the voice-over of Naganohara Yoimiya's character. The method used in this research is descriptive qualitative. The data obtained were 50 kansai dialect data from voice-over, of the 50 data there were 20 kansai dialect data that contained conjunctions or setsuzokushi. There are 10 junsetsugata conjunctions, 6 gyakusetsugata conjunctions, 2 tenkangata conjunctions, and 2 rensagata conjunctions. From the 50 data, there are 20 conjunctions that match the form and function of each conjunction category found.

Keywords: Conjunction, Setsuzokushi, Voice-over, Kansai Dialect.

要旨

本研究では、常に関西弁を使うという特徴を持つ『幻影異聞録ver.2.0』の長野原宵宮の音声データを用いて、日本語の文章構造における接続詞・接続節（せつぞくし）の形式と機能を記述することを目的とする。課題は、長野原宵宮の関西弁を用いた日本語の文章において、接続詞や接続節の形式と機能がどのように変化しているのかを明らかにすることである。本研究で用いた方法は記述的質的方法である。得られたデータは、関西弁データ50件であり、そのうち接続詞・接続節を含む関西弁データは20件であった。順接形接続詞が10個、逆接形接続詞が6個、転接形接続詞が2個、連接形接続詞が2個である。50のデータから、それぞれの接続詞のカテゴリーに合致する形式と機能を持つ接続詞が20個見つかった。

キーワード: 接続詞、接続節、節回し、吹き替え、関西弁。

PENDAHULUAN

Konjungsi atau setsuzokushi adalah kelas kata dalam kelompok *jiritsugo*, yang artinya tidak berubah, menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:170). *Setsuzokushi* kelas kata tidak dapat menjadi SPOK yang sebagian pembelajar sudah tahu yaitu subjek, predikat, objek, atau keterangan yang menerangkan kata lainnya. Dilihat dari sudut pandang ini, dapat menyambungkan kalimat lain dan menunjukkan hubungan antara isi ungkapan sebelumnya dan isi ungkapan berikutnya. Selain itu, *Setsuzokushi* termasuk jenis kata yang penting dan sulit dipelajari karena jumlahnya yang banyak, artinya yang hampir identik, dan fungsinya yang berbeda. *Setsuzokushi* terdiri dari bagian kohesi dengan tanda-tanda yang menunjukkan hubungan antar bagian dalam teks sehingga dapat dipahami. Banyak *setsuzokushi* yang memiliki makna yang sama baik dalam bahasa tulis maupun lisan, jadi mereka dapat disubstitusi dengan makna yang

sama.

Setsuzokushi atau kata sambung juga diperlukan untuk mengetahui hubungan antarkalimat dengan kalimat sehingga dapat menyampaikan atau menerima informasi dengan baik (*Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 2021:114). Kali ini, klausa yang berhubungan dengan *setsuzokushi* adalah kalimat majemuk bertingkat yang terdiri dari klausa atas, atau induk, dan klausa bawah, atau anak. Konjungsi sangat penting dalam kalimat karena jika kata penghubung tidak digunakan sesuai dengan fungsinya, pembaca tidak akan memahami kalimat yang padu dan tidak akan mengetahui makna kata dari kalimat.

Alasan mengapa meneliti *setsuzokushi* atau kata sambung dikarenakan adanya kesulitan pembelajar bahasa Jepang dalam menuangkan pikiran, gagasan, dan ide yang menyangkut kata sambung dalam tulisan, bacaan, dan lisan. Sehingga mendorong penelitian-penelitian yang

seperti itu, tetapi sangat disayangkan penelitian-penelitian seperti itu belum banyak yang meneliti. Terkadang pembelajar bahasa Jepang asal menggunakannya tanpa mengetahui peran dan fungsi kata sambung tersebut, sehingga

hasil dari keterampilan berbahasa Jepang yang seperti keterampilan menulis, membaca, dan berbicara tidak menjadi kalimat yang padu dan efektif. Selain itu pula kurangnya pemahaman siswa tentang penggunaan *setsuzokushi* atau kata sambung disebabkan oleh kurangnya indikator yang khusus tentang penelitian kata sambung sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam menggunakan kata sambung. Karena alasan itulah mengapa peneliti melakukan penelitian tentang kata sambung atau *setsuzokushi*.

Menurut Kridalaksana dan Harimurti (2009), dialek adalah jenis bahasa yang digunakan di daerah tertentu (dialek regional) atau oleh masyarakat tertentu (dialek sosial). Dialek-dialek ini berbeda dalam tata bahasa, kosa kata, fonologi, dan pelafalan. Perbedaan ini tidak menghentikan orang untuk memahami satu sama lain dalam satu bahasa; mereka tetap dalam kesatuan linguistik yang sama. Pada setiap negara tentu memiliki kebudayaan dan bahasa masing-masing, tetapi hanya sebagian negara yang memiliki berbagai macam bahasa atau bahasa pada wilayah tertentu, mulai dari aksen, nada dan pengucapannya. Di negara Jepang ternyata memiliki bahasa yang cukup berbeda atau dengan kata lain jenis bahasa khusus pada wilayah tertentu salah satunya yaitu dialek *kansai* atau lebih dikenal dengan dialek Osaka.

Mengapa struktur kalimat yang terdapat *setsuzokushi* atau konjungsi harus dipelajari dan dipahami oleh pembelajar bahasa Jepang? Alasannya yaitu tidak lain karena seperti yang diketahui bahwa suatu bahasa salah satunya yaitu bahasa Jepang mempunyai aturan yang sangat spesifik terkait konteks penggunaan kalimat dengan *setsuzokushi* atau kata sambung yang ada, bahasa Jepang mengakomodir konteks kalimat yang spesifik dengan menggunakan ungkapan, tatabahasa, dan kosakata yang spesifik pula. *Setsuzokushi* atau kata sambung juga tidak akan terlepas pada bentuk ungkapan, karangan, teks, dialog dalam bahasa Jepang dengan memperhatikan aturan-aturan yang bersifat ilmiah agar dapat dipahami pembelajar bahasa Jepang maupun *native speaker* bahasa Jepang.

Pada penelitian ini peneliti terfokuskan *setsuzokushi* atau konjungsi pada dialek *kansai-ben* di dalam *game* yang cukup populer di Jepang bahkan di dunia yaitu *Genshin Impact* versi 2.0 yang partikelnya di tengah dengan mencari makna yang terdapat pada *voice-over* dari tokoh fiksi Naganohara Yoimiya yang berbentuk dialek *kansai*. *Voice-over* sendiri yaitu rekaman suara dari karakter yang ada di *game*, kemudian di pasangkan

ke dalam *game* itu sendiri biasanya terdapat pada info karakter dengan tujuan untuk menyampaikan dialog, narasi atau cerita, dan reaksi karakter terhadap sesuatu. Hal itu bertujuan untuk membantu para pemain untuk menerima suatu informasi terkait dengan karakter tersebut

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana bentuk konjungsi pada dialek *kansai* yang terdapat dalam *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya pada *Game Genshin Impact* versi 2.0? 2) Bagaimana fungsi konjungsi pada struktur kalimat dialek *kansai* pada *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya pada *Game Genshin Impact* versi 2.0?

Selain itu terdapat beberapa tujuan penelitian tujuan pada penelitian ini. 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk konjungsi dialek *kansai* yang terdapat dalam *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya pada *Game Genshin Impact* versi 2.0. 2) Mendeskripsikan fungsi konjungsi pada struktur kalimat dialek *kansai* pada *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya pada *Game Genshin Impact* versi 2.0.

Peneliti menemukan beberapa telaah pustaka untuk dijadikan bahan referensi sehingga penelitian ini dapat memberikan informasi terbaru dan melengkapi penelitian yang sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini berjudul "Analisis Pemakaian Dialek *Kansai* dalam *Game Genshin Impact*" oleh Muhammad Raihan (2023). Terdapat beberapa persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raihan yaitu meneliti dialek *kansai* dalam *voice-over* pada karakter Naganohara Yoimiya pada *game Genshin Impact*. Penelitian yang relevan berikutnya yaitu penelitian berjudul "Struktur Teks Karangan Bahasa Jepang: Analisis pada Karangan Mahasiswa Angkatan 2013" oleh Didik Nurhadi (2017). Penelitian ini meneliti struktur teks karangan bahasa Jepang pada mahasiswa angkatan 2013 salah satu aspek yang terkait dalam penelitian ini adalah kata sambung atau konjungsi, selain itu penelitian ini mengeksplorasi bagaimana kata sambung atau *setsuzokushi* diklasifikasikan dengan kategori sesuai dengan konteksnya. Terdapat delapan kategori yang dimasukkan pada penelitian ini yaitu menjadi *Tenkagata* (penambahan), *Junsetsugata* (sebab-akibat), *Gyakusetsugata* (pertentangan), *Taihigata* (perbandingan), *Doretsugata* (pengulangan), *Hosokugata* (pelengkapan), *Tenkangata* (peralihan topik), dan *Junbangata* (pengurutan).

Menurut Ichikawa dan Sakuma (dalam Nurhadi 2017:82-83) terdapat berbagai macam klasifikasi kata sambung antarkalimat dalam delapan kategori yaitu sebagai berikut.

Junsetsugata, merupakan kata sambung antarkalimat ketika kalimat pertama sebagai sebab, alasan atas akibat yang akan diungkapkan pada kalimat keduanya. *Dakara*, *desukara*, *shitagatte*, dan *sono tame* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Gyakusetsugata merupakan kata sambung antarkalimat ketika pernyataan atau isi kalimat sebelumnya

bertentangan dengan pernyataan atau isi kalimat sesudahnya. *Shikashi, keredomo, daga, demo, dan ga* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Tenkagata merupakan kata sambung antarkalimat ketika kalimat kedua menambahkan maknanya pada kalimat sebelumnya. *Soshite, sorekara, mata, dan sara ni* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Taihigata merupakan kata sambung antarkalimat untuk membandingkan isi atau makna kalimat pertama dan kalimat berikutnya. Jenis kata sambungnya seperti *ippou-tahou, gyakuni, kaette, dan mata wa* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Tenkangata merupakan kata sambung untuk mengalihkan topik pembicaraan yang berbeda dalam komunikasi. *tokoro de, sate, sore dewa* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Douretsugata merupakan kata sambung yang menghubungkan dua kalimat yang makna atau isinya dianggap sama. *Sunawachi, tsumari, tatoeba, toku ni* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Hosokugata merupakan kata sambung antarkalimat yang mana kalimat kedua melengkapi makna atau isi kalimat pertama. *Nazenara, nao, chinami ni* adalah contoh *setsuzokushi* yang masuk dalam kategori ini.

Rensagata adalah merupakan bentuk penyambungan antarkalimat dengan tidak menggunakan kata sambung. Klasifikasi ini merupakan realisasi dari bentuk koherensi teks melalui hubungan implisit seperti hubungan antara pertanyaan dan jawaban, latar dan simpulan, penjelasan dan pernyataan sikap/pendapat.

METODE

Sumber penelitian ini yaitu *game Genshin Impact* yang di dalamnya terdapat *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya yang berbentuk dialek kansai dan mengandung konjungsi dan itulah yang akan di analisis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis kualitatif. Menurut Mahsun (2005:280) analisis kualitatif berfokus pada paradigma berpikir induktif, yaitu suatu paradigma yang bertitik tolak dari yang khusus ke yang umum. Artinya konseptualisasi, kategorisasi dan deskripsi analisis kualitatif dikembangkan atas dasar kejadian yang terjadi di lapangan, dalam konteks penelitian ini berarti dasar analisis penelitian ini

dikembangkan dari kejadian yang terjadi di sekitar karakter yang saling berinteraksi.

Pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Moleong (2005:6) mengemukakan pendapatnya bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena mengenai pengalaman subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi mereka. tindakan, dan lain-lain, secara keseluruhan, serta dengan cara menjelaskan menggunakan kata-kata dan bahasa, dalam konteks khusus yang alami melalui penggunaan berbagai metode alam. Mencari, mengumpulkan, dan menganalisis data yang diperlukan untuk penulisan adalah semua metode yang digunakan untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini fokus utama adalah mengklasifikasikan bentuk dan menganalisis fungsi konjungsi pada struktur kalimat dalam *voice-over* karakter Naganohara Yoimiya yang berbentuk dialek kansai pada *game Genshin Impact*.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan metode simak dan Teknik catat. Menurut mahsun (2014:92) metode simak adalah suatu metode penyediaan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan dari bahasa yang diteliti untuk memperoleh data, menyimak dalam hal ini tidak hanya secara lisan namun juga secara tulis. Beliau juga menambahkan bahwa teknik catat adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat hasil simak data pada kartu data. Teknik ini merupakan teknik lanjutan dari teknik simak yang memperhatikan baik secara lisan maupun secara tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dan kedua yang dianalisis melalui teori dari Ichikawa dan Sakuma (dalam Nurhadi 2017:82-83) tentang fungsi konjungsi atau *setsuzokushi*. Sedangkan Bentuk *setsuzokushi* dalam versi dialek kansai dan *setsuzokushi* dalam versi Bahasa Jepang standar, bersumber dari situs www.weblio.jp dan www.kokoro-vj.org. Berikut adalah klasifikasi bentuk dan fungsi *setsuzokushi* pada dialek kansai yang telah ditemukan:

1. Junsetsugata

Berfungsi sebagai penghubung antar kalimat, yaitu kalimat pertama sebab dan kalimat kedua ialah akibat.

a) *せやから/だから (Seyakara/Dakara)*

は ひ き ぎ すきま も
- 晴れた日に木々の隙間から漏れてくる
ひかり ふ き おも
光 で、踏んだら消えると思うたらい
あし こう の
つも足の甲に乗っかってくんねん。せ
ふ
やから、なんべんもなんべんも踏むんや
せいこう ため
けど、成功した試しがあらへん...

Terjemahan: Pada hari yang cerah, cahaya itu seperti menembus dari celah-celah daun, dan aku selalu berpikir kalau aku

menginjaknya, itu akan hilang, **dikarenakan** itu nyatanya malah selalu bertengger di punggung kakiku. Karena itu, aku mencoba menginjaknya berulang kali, tapi tidak pernah berhasil...

- 花火に 驚かされた経験があるらしいて、どうしても火をつけたがらんかったんや。

ふふ、せやから、あの子には遠くのほうから。うちが上げた花火を見てもらうしかあらへんな

Terjemahan: dia punya pengalaman buruk yang membuatnya terkejut dengan kembang api, jadi dia sama sekali tidak mau menyalakannya. Haha, **karena itu**, aku hanya bisa membiarkannya melihat kembang api yang aku nyalakan dari kejauhan

- 短冊は、過去を振り返りたい人の門を開けるための鍵。

せやから「長野原」の花火職人の仕事は、みんなの門を開く手助けをすることなんや

Terjemahan: Tanzaku adalah kunci untuk membuka gerbang bagi mereka yang ingin menengok masa lalu. **Karena itu**, pekerjaan para pengrajin kembang api dari 'Naganohara' adalah membantu membuka gerbang tersebut bagi semua orang

- あんたが生まれたことをみんな感謝しとる。せやから、騒がしい方がええ。みんなに祝ってもらうんや！さあ、おめでとうさん！

Terjemahan: Semuanya bersyukur karena kamu telah lahir. **Karena**

itu, rayakam saja! Biarkan semuanya ikut merayakan! Selamat ulang tahun, Ya!

b) ほんで/それで (Honde/Sorede)

- 子供を横から見とったらふと思いついたんや、水に浮かぶ花火を作れへんかなーって。ほんで誕生したのが「金魚花火」や！

Terjemahan: saat aku melihat anak-anak bermain menangkap ikan mas, tiba-tiba aku terpikirkan, 'Gimana kalau bikin kembang api yang bisa mengapung di air?' **dengan begitu**, lahirlah 'Kembang Api Ikan Mas' buatanku!

- 子供の遊びに付きおうてる内にいつの間にか勝負しとるんや。ラーメンのスープ一気飲み勝負とか、表情を変えんとどっえんとどっちが梅干し食えるかとか、ほんで他の子供たちは横でどっちが勝つか予想したり、応援したりする。

Terjemahan: Sambil menemani anak-anak bermain, tanpa sadar malah jadi adu tanding. Contohnya seperti berlomba minum kuah ramen sekali teguk sekaligus, atau siapa yang bisa makan umeboshi tanpa bereaksi. **Dengan begitu** anak-anak yang lainnya yang menyaksikan akan memprediksi siapa yang akan menang dan juga menyemangati mereka.

- 花火を下で知りおうた人たちが成長して、ほんで年を取って老いていく、彼らがかつての花火を打ち上げた時、空を照らすんは在りし日の姿

Terjemahan: Orang-orang yang dulu mengenali kembang api sejak dari kecil di bawah kembang api hingga mereka tumbuh dewasa, **dan** menua seiring waktu. Mereka kembali menyalakan kembang api yang pernah mereka lihat dalam riwayat hidup mereka, Kembang api itu menerangi langit-langit dan dengan melihatnya sekali lagi membayangkan memori masa lalu dari mereka.

c) やさかい/だから (Yasakai/Dakara)

- うちとは正^{せい}反^{はん}対^{たい}の性格^{せいかく}や
さ^こか^まい、困^{こま}った時^{とき}は彼^{かれ}に助^{たす}
け^{もと}を求^{もと}めることにするわ
Terjemahan: **karena** sifatnya benar-benar berlawanan denganku, nanti kalau aku ada masalah, aku akan meminta bantuannya.
- 子^こ供^{ども}にけっ^{にん}こ^ぎう人^{にん}気^きなんや。
せ^まや^{ぎら}け^まど負^まけ^{ぎら}ず嫌^{きら}い^まやさ^まかい。
子^こ供^{ども}の遊^{あそ}びに付^つきお^つうて^つる
内^{うち}にいつ^まの間^まにか勝^{しょう}負^ぶしと
るんや
Terjemahan: Dia cukup populer di kalangan anak-anak. **Karena** dia juga orang yang nggak suka dengan yang namanya kalah dalam suatu tantangan atau perlombaan. Sambil menemani anak-anak bermain, tanpa sadar malah jadi adu tanding
- 私^{かん}って考^{かん}え^{かん}ない^{かん}だ^{かん}から、思^{おも}
ったことをす^{くち}ぐ口^{くち}に出^だしてし
ま^{くち}う^だんだ
Terjemahan: Sesuatu yang terpikirkan olehku langsung keluar dari mulutku. **Karena** aku ini tipe orang yang nggak terlalu mikir

2. Gyakusetsugata

Berfungsi sebagai penghubung antar kalimat ketika pernyataan atau isi kalimat sebelumnya bertentangan dengan pernyataan atau isi kalimat sesudahnya.

a) セやけど/だけど (Seyakedo/Dakedo)

- ほ^{せん}なら^{たい}みんな、船^{ふね}隊^{たい}の船^{ふね}が
と
飛^とんで^とった^とって^とび^とく^とり^とし^とと
った^とよ、あ^とは^とは^とっ^と！セ^とや^とけ^とど、
ホ^ほク^くト^とね^ねえ よ^よろ^ろこ
北^{ほく}斗^と姉^ねちゃん^ねは^はめ^めっ^めち^ちや喜^き
ん^おど^くった^くで、贈^おり^く物^くは^くこ^くう
で^いなく^いち^いや^いって^い言^いう^いと^いった、
へ^いへ^いへ

Terjemahan: Mereka semua kaget, tidak percaya ciptaan kembang

apiku yang berbentuk kapal yang bisa terbang, hahaha! **Namun** Kakak beidou sangat senang dan puas, dia bilang, 'Ini baru namanya hadiah,' hahaha.

- 昔^{むかし}、夏^{なつ}祭^{まつ}りの件^{けん}で遅^{おそ}く^{おそ}まで相^{そう}談^{だん}
した^{つか}ことがあ^{せん}った^{とう}ん^さや^そけ^そど、く^かた^かく^かた^かに
疲^{つか}れて^{せん}も^{とう}う^さた^さから^さ銭^{せん}湯^{とう}に^さ誘^さった^さん^さや
...セ^{かの}や^のけ^{じょ}ど^{せん}彼^{とう}女^お「銭^お湯^お」が^お大^お勢^おで
は^{はい}い^ふろ^ろし^しし^しゅ^しん^しかん^{かん}か^かお^おま
入^まる^ま風^{ふう}呂^{りょ}やと知^しった^し瞬^{しゅん}間^{かん}、顔^{かお}を真^ま
っ^か赤^かに^かし^かて^かも^かう^かて

Terjemahan: Dulu, saat kami berdiskusi soal festival musim panas sampai larut malam, jadi capek sekali, maka dari itu kuajak dia ke 'sentō' ... **namun** begitu dia tahu kalau 'sentō' itu pemandian umum, wajahnya langsung memerah

- 一^{じん}つ^{じん}や^{じゃ}った^{まつ}か神^{ぐう}社^じの祭^じり^{さま}で、宮^{ぐう}司^じ様^{さま}
の^{ても}た^はめ^なに^な手^は持^なち^な花^は火^なを^な用^{よう}意^いして^いく^いれ^いつ
て^あ綾^あ華^かち^かゃ^かん^かに^か頼^{たの}ま^{たの}れた^{たの}こ^{たの}が^{たの}あ^あった^あ
ん^{ぐう}や...セ^{ぐう}や^じけ^じど、宮^{ぐう}司^じ様^{さま}つ^{まつ}て^{まつ}祭^{まつ}り^{まつ}に^{まつ}
し^しゅ^しっ^しせ^しき^しじん^{じん}じ^じゃ^{じゃ}け^けい^けい^けだ^だい^だ
出^{しゅ}席^しする^しさ^しか^しい、神^{じん}社^じの境^{けい}内^{だい}に^{だい}
す^すわ^すわ
座^ざり^ざっ^ざき^きり^きや^きろ^ろ？

Terjemahan: Suatu ketika, saat ada festival di kuil, aku pernah diminta Ayaka-chan untuk menyiapkan jenis kembang api yang bisa dipegang untuk Guuji-sama... **Tetapi**, Guuji-sama kan menghadiri festival hanya untuk duduk di area kuil, bukan?

- 子^こ供^{ども}にけっ^{にん}こ^ぎう人^{にん}気^きなんや。セ^こや^こけ^こど
負^まけ^{ぎら}ず嫌^まい^{ぎら}や^まさ^まかい。子^こ供^{ども}の遊^{あそ}びに付^つ
き^まお^まう^まて^まる^ま内^{うち}にいつ^まの間^まにか勝^{しょう}負^ぶし
と^{しょう}る^ぶん^ぶや

Terjemahan: Dia cukup populer di kalangan anak-anak. **Tapi** dia juga orang yang nggak suka dengan yang namanya kalah dalam suatu tantangan atau perlombaan. Sambil menemani anak-anak bermain, tanpa sadar malah jadi adu tanding

- も^もん^んど^どに^ど爆^{ばく}弾^{だん}作^{づく}り^{づく}得^{とく}意^いな^こ子^こが^こお^こる^こん
や^はて^は！？爆^{ばく}弾^{だん}も^は花^は火^なも^な似^にた^によ^にう^にな^にも^にん
や^はし^は、花^は火^な作^はり^なも^な天^{てん}才^{さい}か^{さい}も^{さい}し^{さい}れ^{さい}へ^{さい}ん
な^{いち}、一^{いち}度^ど会^あう^あて^あみ^あたい^あも^あん^あや^あわ^あ、あ^あっ^あ、

せやけど...^{こども ばくだん}子供に爆弾は
^{きけん}危険やあらへん？^{もんど ひと}モンドの人

^いはなんも言わへんの？

Terjemahan: Ada anak di Mondstadt yang jago bikin bom, katamu?! Bom dan kembang api kan mirip-mirip, jadi mungkin dia juga jenius dalam bikin kembang api. Aku jadi pengen ketemu dia, deh, **namun...** bukannya bom itu berbahaya buat anak-anak? Kenapa orang-orang di Mondstadt nggak bilang apa-apa?

- ^{ぎゅうにゅう の}牛乳や。飲んだらお腹が
^{はなびたいかい}花火大会 ^{み たい}みに
^{どん どん}ドンドンッ！ってなあってまう

^{ぎゅうにゅう}んや。せやけど、牛乳が
^{はい りょうり かし}入った料理とか菓子はずん
^{へいき}ぜん平気でな

Terjemahan: Susu, kalau diminum, perutku rasanya langsung bergejolak kayak kembang api, 'dungdung!' gitu. **Namun** anehnya, makanan atau kue yang pakai susu sih nggak masalah sama sekali.

3. Tenkangata

Berfungsi sebagai penghubung antarkalimat ketika mengalihkan topik pembicaraan yang berbeda dalam komunikasi.

a) ほな/じゃあ (Hona/Jaa)

- ^{はなび みお}そもさん——！花火を見終わ
^{あと ついたち さいご}った後、その一日の最後に
^{なに ま せいはい}は何が待ってる？正解は—
^{ゆめ なか はなび み}—夢の中でも花火が見れる、
 でした〜！^{ほな、さいなら}！

Terjemahan: Gimana menurutmu? Setelah menonton kembang api, apa yang membuatmu menunggu? Jawabannya adalah...kamu juga bisa melihat kembang api di dalam mimpi! **Kalau gitu**, sampai jumpa!

- ^{た げんき}うまいもん食べたら、元気が
^{で げんき}出るもんや、そんで元気が出
^{つぎ ものがたり かた}たら、次は物語を語りと

^{ものがたり えら}うなる、ほな、ええ物語、選んどく
 な！

Terjemahan: Jika makan makanan enak, pasti jadi semangat, dan kalau semangat sudah muncul, dam jika semangat udah muncul pasti ingin bercerita sesuatu. **Kalau begitu**, aku akan ceritakan cerita yang bagus, pilih yang kamu mau!

4. Rensagata

Tidak memiliki bentuk konjungsi atau kata sambung secara khusus, namun klasifikasi ini merupakan realisasi dari bentuk koherensi teks melalui hubungan implisit seperti hubungan antara pertanyaan dan jawaban, latar dan simpulan, penjelasan dan pernyataan sikap/pendapat.

a) ほなら/そうしたら (honara/soushitara)

- ^{せんいん め まえ はなび う}船員たちの目の前でその花火を打ち
^あ上げたんや。^{せんたい}ほならみんな、船隊の
^{ふね と}船が飛んでったってびっくりしとった
 よ、あははっ！

Terjemahan: Saat aku menyalakan kembang api yang besar itu tepat di depan para kru kapal. **Dengan begitu**, semua kaget dan tidak percaya ciptaan kembang apiku yang berbentuk kapal yang bisa terbang, hahaha!

- ^{ぐうじさま はなび あそ き}宮司様がどうやって花火で遊ぶのか
^{まつ ちゅう かんさつ}になって、祭り中ずっと観察しと

^{あやか}ったんや、ほなら綾華ちゃんがうちのと
^{ぐうじさま まんぞく}こにきて。「宮司様とても満足され

^いておりました」って言うて...えっ？もう
^{はなび あそ}花火で遊んだん？ってなって...もしか
^{み ぐうじさま}して、うちが見とったのは宮司様やあ
 らへんかったのかな？

Terjemahan: Aku jadi penasaran sih gimana Guuji-sama bermain kembang api, jadi selama festival aku terus memperhatikannya. **Maka dari itu**, Ayaka-chan datang padaku dan berkata, 'Guuji-sama' sangat puas.' Eh? Jadi Guuji-sama sudah bermain kembang api? mungkin yang kuperhatikan selama ini bukan Guuji-sama?

Klasifikasi Bentuk dan Fungsi dari Konjungsi atau setsuzokushi pada Dialek Kansai

No.	Kategori <i>Setsuzokushi</i>	Bentuk Konjungsi Dialek Kansai	Jumlah Data
1.	<i>Junsetsugata</i> , berfungsi sebagai penghubung sebab-akibat	せやから、ほんで、 やさかい	10
2.	<i>Gyakusetsugata</i> , berfungsi sebagai penghubung dua kalimat yang bertentangan	せやけど	6
3.	<i>Tenkangata</i> , berfungsi sebagai penghubung peralihan topik	ほな	2
4.	<i>Rensagata</i> , Tidak memiliki kata sambung khusus, namun merealisasikan dari bentuk koherensi teks melalui hubungan implisit seperti hubungan antara pertanyaan dan jawaban, latar dan simpulan, penjelasan dan pernyataan sikap/pendapat.	ほなら	2
Total			20

PENUTUP

Kesimpulan

Konjungsi atau *setsuzokushi* pada *voice-over* Yoimiya yang menggunakan dialek kansai dalam dia berkomunikasi dalam *game Genshin Impact* versi 2.0 yang di ciptakan dan dikembangkan oleh *hoyoverse*. Dari 50 data dari *voice-over* yang menggunakan dialek kansai, setelah ditelaah terdapat 20 data yang terdapat konjungsi setelah diklasifikasikan dan di analisis terdapat 10 data *junsetsugata*, 6 data *gyakusetsugata*, 2 data *tenkangata* dan 2 data *rensagata*.

Bentuk konjungsi atau *setsuzokushi* dalam dialek kansai terdapat *seyakara*, *honde*, *yasakai*, *seyakedo*, *hona*, dan *honara*. Sedangkan fungsi dari setiap konjungsi atau *setsuzokushi* dalam struktur kalimat dari data yang dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu *seyakara*, *honde*, dan *yasakai* termasuk dalam konjungsi *junsetsugata* yang berfungsi sebagai penghubung antarkalimat yang mengandung sebab pada kalimat sebelumnya, dan akibat pada kalimat sesudahnya. Kemudian *seyakedo* termasuk dalam konjungsi *gyakusetsugata* berfungsi sebagai penghubung antarkalimat ketika pernyataan atau isi kalimat sebelumnya bertentangan dengan pernyataan atau isi kalimat sesudahnya. Lalu, *hona* termasuk dalam konjungsi *tenkangata* yang berfungsi sebagai penghubung antarkalimat yang mengalihkan topik pembicaraan yang berbeda dalam komunikasi.

Terakhir yaitu *honara* termasuk di dalam konjungsi *rensagata* yang berfungsi sebagai penyambungan antarkalimat dengan tidak menggunakan konjungsi secara khusus, namun kategori ini merupakan realisasi dari bentuk koherensi teks melalui hubungan implisit seperti hubungan antara pertanyaan dan jawaban, latar dan simpulan, penjelasan dan pernyataan sikap/pendapat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari *game Genshin Impact* versi 2.0 yang di ciptakan dan dikembangkan oleh *Hoyoverse* pada dasarnya penelitian ini jauh dari kata sempurna. Namun bukan suatu kesalahan atau kekeliruan apabila peneliti ingin memberi masukan atau saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang mendalami kebahasaan dalam Bahasa Jepang. Berikut adalah saran yang peneliti berikan. Hendaknya pada penelitian kedepannya dapat memperdalam kembali mengenai konjungsi pada dialek kansai oleh karakter *game* Yoimiya dari *Genshin Impact* versi 2.0. Selain itu, diharapkan para peneliti kedepannya mengembangkan penelitian terkait, dikarenakan penelitian yang diteliti ini belum sepenuhnya bisa menggambarkan keseluruhan dari kategori konjungsi atau *setsuzokushi* yang telah dipaparkan pada *game Genshin Impact* versi 2.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono, A. M. (1998). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia* (Edisi ke-3). Balai Pustaka.
- Antari, L. P. S. (2019). Bahasa Indonesia sebagai identitas nasional Indonesia. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 8(1), 92–108.
- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.
- Ceriandara, B., & Hadiutomo, D. A. (2020). Penggunaan konjungsi *toshitemo* dan *ni shiro* dalam bahasa Jepang. (*tanpa nama jurnal*)
- Chaer, A. (2008). *Sintaksis Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik umum* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- DC Palter, & Slotsve, K. (2017). *Colloquial Kansai Japanese* (Revisi 2). Tuttle Publishing.
- Ide, S. (1989). Formal forms and discernment: Two neglected aspects of universals of linguistic politeness. *Multilingua*, 8(2–3), 223–248.
- Irawati, I. (2020). Analisis penggunaan kata penghubung dalam karangan deskripsi siswa kelas VII/A MTsN 1 Maros Baru pendekatan analisis kesalahan berbahasa. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan*

- Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(2), 57–66.
- Keraf, G. (1994). *Komposisi*. Nusa Indah.
- Kridalaksana, H. (2009). *Kamus linguistik*. Gramedia Pustaka Utama.
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic patterns*. University of Pennsylvania Press.
- Mahsun. (2014). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya*. PT Rajagrafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Niken, A. M. (2022). Penggunaan *teineigo* dalam anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* t injauan sosiolinguistik (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Andalas.
- Novita, I. G. A. M. I., Antartika, I. K., & Suartini, N. N. (2017). Analisis makna kontrastif pada konjungsi *ga* dan *demo* dalam cerpen *Kusa Suberi* karya Nagi Keishi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3), 420–430.
- Nurhadi, D. (2017). Struktur teks karangan bahasa Jepang: Analisis pada karangan mahasiswa angkatan 2013. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 3(1), 48–56.
- Nurimanita, R., Nimashita, H., & Widiati, S. W. (2017). Analisis pemahaman penggunaan konjungsi (*setsuzokushi*) ~ *te kara* dan ~ *ta atode* pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau (Disertasi tidak diterbitkan). Universitas Riau.
- Oshikane, T. (2019). 関東と関西ここまで違う. *Mikasashobo*.
- Putrayasa, I. B. (2009). *Tata kalimat bahasa Indonesia*. PT Refika Aditama.
- Raihan, M. (2023). Analisis pemakaian dialek Kansai dalam game *Genshin Impact*. *Japanedu*.
- Rekso, H., Hardiyanto, F. E., & Arifianti, I. (2021). Ragam konjungsi dalam artikel pendidikan harian *Suara Merdeka* dan relevansinya dengan pembelajaran teks eksposisi. *Parafrasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 3(1).
- Saifudin, A. (2005). Faktor sosial budaya dan kesopanan orang Jepang dalam pengungkapan *orei no kotoba*. Laporan Penelitian, Universitas Dian Nuswantoro.
- Saputro, S. A., Hamidah, I., & Firmansyah, D. B. (2021). The contextual meaning of Japanese *setsuzokushi*. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture*, 3(2), 113–121.
- SEVENTIANI, B. O. (2015). Kesinoniman konjungsi *sorekara* dan *soshite* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Brawijaya.
- Sudjianto, & Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Keisant Blanc.
- Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran sintaksis*. Angkasa.
- Tse, P. (1993). *Kansai Japanese: The language of Osaka, Kyoto, and Western Japan*. Tuttle Publishing.
- Verhaar, J. M. W. (1999). *Asas-asas linguistik umum*. Gadjah Mada University Press.
- Wipayana, I. P., Meidariani, N. W., & Meilantari, N. L. G. (2021). Fungsi *shuujoshi* dialek Kansai dalam film *Setoutsumi*. *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang*, 1(1).
- www.weblio.jp diakses pada 25 April 2025
- www.kokoro-vj.org diakses pada 25 April 2025
- Yunregiarsih, L. G. (2015). Pola sintaksis pada poster di Kabupaten Pringsewu dan implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMP (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

