

**JOSEIGO (女性語) DAN DANSEIGO (男性語)
DALAM ASH CRIMSON DARI GAME THE
KING OF FIGHTERS KARYA SNK:
KAJIAN SOSIOLINGUISTIK**

Tsamarah Thurfah Rihhadatul Aisy

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas
Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Tsamarahthurfah.21054@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan
Seni, Universitas Negeri Surabaya

zaenalfanani@unesa.ac.id

ABSTRACT

Language serves as a daily communication tool, including in entertainment media such as anime and manga, where the use of authentic and diverse language plays an important role in shaping characters and plot. One character examined in this study is Ash Crimson, a bishounen (美少年) character from the King of Fighters series. This research aims to identify the forms of 女性語 (joseigo) and 男性語 (danseigo) used in Ash Crimson's speech, analyze the dominance of danseigo over joseigo in his utterances, and explain the use of such language from a sociolinguistic perspective as a representation of gender-based language in fictional characters. This study employs a descriptive qualitative approach, with data consisting of the character's voice lines in battle situations and interactions with other characters. The analysis is based on Oogawa's theory of gendered language classification, Okamoto's theory of language and gender, and Kinsui's concept of yakuwarigo.

The findings show that the use of joseigo and danseigo in Ash Crimson's speech was analyzed using Oogawa's theory and Okamoto's framework on language and gender. The results indicate that many utterances fall into a neutral category, characterized by informal forms. Furthermore, the explicit use of danseigo is more dominant in the data, while joseigo does not appear prominently in standard forms as found in real-life language. However, Ash Crimson exhibits a feminine nuance through intonation, word choice, and a distinctive style of mockery and provocation. This suggests that the language used does not directly represent real-world gendered language, but rather reflects yakuwarigo, or role language, constructed to shape a specific character identity. In conclusion, the use of joseigo and danseigo in fictional characters does not necessarily reflect linguistic reality, but instead functions as a tool for character construction. These findings support the view that language in media such as video games serves

representational and ideological functions in shaping perceptions of gender in characters

Keywords: Joseigo, Danseigo, Yakuwarigo, Sociolinguistics, Fictional Characters.

要旨

言語は、毎日のコミュニケーションの道具であり、アニメや漫画などのエンタメの世界でも重要な役割を持つものである。自然で多様な言い方を用いることで、キャラクターやストーリーをより魅力的に構築することができる。本研究では、『キング・オブ・ファイターズ』シリーズの美少年キャラクターであるアッシュ・クリムゾンを対象とする。目的は、彼の発話における女性語と男性語の使い方を明らかにすること、そして男性語が女性語よりどの程度多く使われているかを分析することである。さらに、社会言語学の視点から、フィクションにおけるジェンダー表現としての言語使用を考察する。本研究は記述的質的研究の方法を用い、データはバトル中やキャラクター間のやり取りにおけるボイスラインである。分析には、大川のジェンダー言語分類理論、岡本の言語とジェンダー理論、そして金水の役割語の概念を用いた。

結果として、アッシュ・クリムゾンの発話には女性語と男性語の両方が見られるが、多くはカジュアルで中立的な言い方となっている。また、データにおいては男性語のほうが多めに用いられており、女性語は現実に見られる典型的な形ではあまり確認されなかった。しかし、イントネーションや語彙の選択、からかいや挑発的な話し方によって、女性的なニュアンスも感じられる。これは、実際のジェンダー言語をそのまま反映したものではなく、キャラクター形成のための役割語であることを示すものである。以上のことから、フィクションにおける女性語と男性語の使用は、現実の言語をそのまま反映するものではなく、キ

キャラクターの個性やイメージを構築するための手段であるといえる。このことは、ゲームなどのメディアにおける言語が、ジェンダーのイメージを形成する役割も担っていることを示している。

キーワード：女性語、男性語、役割語、社会言語学、フィクションキャラクター。

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang menjadi dasar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia hiburan seperti anime dan manga. Dalam anime dan manga, penggunaan bahasa yang autentik dan beragam sering kali menjadi faktor penting dalam membangun karakter dan plot cerita. Salah satu karakter yang menarik untuk diteliti adalah Ash Crimson, karakter *bishounen* (美少年) dari seri “*King of Fighters*”. Menurut Ng, B. W. M (2006) *The King of Fighters* Dikembangkan oleh SNK, sebuah pengembang *game* Jepang yang mengkhususkan diri pada *game* pertarungan, KOF telah merilis seri baru setiap tahun sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994.

Selain itu di era jaman sekarang pastinya para mahasiswa dan pembelajar bahasa Jepang tidak hanya belajar bahasa Jepang melalui buku *hard cover* maupun dari buku secara *online* atau *ebook*. Kebanyakan sudah memulai menggunakan media belajar yang baru seperti, video edukasi dari platform Tiktok, Instagram reels, Facebook, Twitter, dan lain-lain. Menurut Udjaja (2022) mengatakan pengetahuan tentang bahasa Jepang menjadi sangat penting. Dari 100 mahasiswa yang belajar di Jepang, 81% menyatakan bahwa bahasa Jepang sulit untuk dipahami. Biasanya, model pembelajaran yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang berbentuk buku teks. Namun, sering kali bahasa yang disampaikan sulit dipahami dan cenderung monoton. Dengan menggunakan elemen multimedia, mahasiswa akan “teralihkan” oleh efek yang diberikan seperti grafik dan animasi, dan secara tidak sadar juga belajar bahasa Jepang.

Bahasa Jepang juga dapat didapatkan dari cara bermain *game online* maupun *offline*. Jepang di era sekarang banyak memproduksi permainan video game salah satu contohnya adalah *The King of Fighters*. Dutta et al. (2023) menyatakan bahwa Permainan video adalah salah satu media paling

penting dalam masyarakat kontemporer, yang menarik perhatian miliaran orang di seluruh dunia. Salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat di dunia adalah industri permainan video. Permainan video bermula pada akhir tahun 1960-an sebagai eksperimen para peretas (hacker) dan peneliti yang didanai oleh militer Amerika Serikat. Permainan arkade sederhana seperti *Pong* dan *Space Invaders* menandai awal sejarah permainan video pada awal tahun 1970-an. Namun, perlu diketahui, tidak semua game itu memiliki sisi positif, tetapi juga memiliki sisi Negatif. Selain itu, penelitian ini berada dalam ranah pendidikan bahasa Jepang, karena mengkaji penggunaan bahasa Jepang dalam media populer serta kesesuaian dan ukuran relevan bagi pemahaman variasi bahasa oleh pembelajar dan mahasiswa bahasa Jepang.

Didalam karya fiksi Jepang, khususnya *video game*, penggunaan bahasa oleh karakter sering kali tidak menggambarkan atau mempresentasikan penggunaan bahasa dalam lingkup sehari-hari. Karakter pada umumnya justru menggunakan ragam bahasa yang secara stereotip diasosiasikan dengan gender lain. Ragam bahasa merupakan variasi penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan konteks serta latar belakang situasi pemakaiannya. Perbedaan tersebut dapat dipengaruhi oleh topik pembicaraan, relasi antara penutur dan mitra tutur, pihak yang dibicarakan, serta media yang digunakan dalam komunikasi (Abdullah, 2013 dalam Raudyatuzzahra & Arianingsih, 2024).

Sementara itu, Kinsui menyatakan bahwa penggunaan *yakuwarigo* dalam karya fiksi memiliki peranan penting dalam membangun dan menegaskan karakter tokoh. Melalui penggunaan bahasa yang khas, pembaca atau penikmat karya fiksi dapat lebih mudah mengenali serta membedakan setiap tokoh berdasarkan peran dan karakter yang ditampilkan dalam cerita (Raudyatuzzahra & Arianingsih, 2024). Kemudian Fenomena ini sangat menarik untuk dikaji dari perspektif atau sudut pandang sosiolinguistik, karena menunjukkan adanya konstruksi identitas dari segi kebahasaannya. Beberapa contoh *yakuwarigo* sebagai berikut:

a. そうじゃわしが知っておるぞ

→ “Ya, aku tahu itu.” (diucapkan oleh laki-laki lanjut usia)

b. そうよあたしが知っているわ

→ “Ya, aku tahu.” (diucapkan oleh perempuan)

c. そうだ俺が知ってるぜ

→ “Ya, aku tahu.” (diucapkan oleh laki-laki maskulin)

d. そうだよ、僕が知ってるのさ

→ “Ya, aku tahu.” (diucapkan oleh anak laki-laki)

e. そうですわよ、わたくしが存じて
おりますわ

→ “Ya, saya mengetahui hal tersebut.”
(diucapkan oleh perempuan
bangsawan)

f. さよう、せっしゃがぞんじており
ます

→ “Benar, hamba mengetahuinya.”
(diucapkan oleh samurai)

Di dalam *The King of Fighters* banyak pilihan karakter untuk dimainkan serta asal usul setiap karakter juga berbeda namun, disini terdapat satu karakter yang menarik untuk diteliti yaitu Ash Crimson. Ash Crimson dikenal sebagai karakter dengan kecerdasan dan keanggunan yang memesona, menggambarkan stereotip *Bishounen* dimana *Bishounen* sendiri adalah berarti kan sebagai “pria cantik”. Menurut Jung dalam Fauzi (2021) menyatakan bahwa *soft masculinity* atau maskulinitas merupakan budaya transkultural dari maskulinitas yang berasal dari seonbi tradisional Korea Selatan. Meskipun dari Korea Selatan karakter *Bishounen* populer dalam budaya pop Jepang jaman sekarang. Selain itu menurut Ainslie dalam Fauzi (2021) menyatakan bahwa *Sofa masculinity* merupakan identitas bagi maskulin. Dimana laki-laki masih disebut maskulin meskipun melakukan perawatan diri, memakai riasan *make up* serta berani untuk mengekspresikan diri. Namun, apa yang membuat Ash Crimson menarik adalah penggunaan bahasa Jepangnya yang unik dan khas. Dalam banyak kasus, Ash menggunakan kata-kata dan frasa yang tidak biasa daripada kebanyakan karakter yang dipromosikan didalam game ini, memberikan nuansa misterius dan elegan pada karakternya sehingga hal ini yang membuatnya menarik untuk

diteliti. Seperti yang diketahui bahasa Jepang memiliki 2 jenis bahasa berdasarkan gender yaitu 男性語 (bahasa pria) dan 女性語 (bahasa wanita).

Danseigo (男性語) berdasarkan dari pernyataan Sudaryanto Putra dan Nurrahman (2023) menjelaskan bahwa memiliki artian ragam bahasa pria dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menunjukkan kemaskulinan pada seorang pria. Sedangkan 女性語 (*Joseigo*) berdasarkan dari pernyataan Adnyani dalam Adyani (2020) menyatakan 女性語 (*joseigo*) merupakan penggunaan bahasa yang digunakan oleh para wanita yang dimana cenderung lebih halus dan lembut daripada 男性語 (*Danseigo*). Karena sejatinya 女性語 (*Joseigo*) digunakan oleh kaum perempuan didalam mengobrol dengan teman sebaya maupun dengan lawan jenis. Dalam bahasa Jepang terdapat variasi bahasa berdasarkan gender, yaitu *joseigo* atau onna kotoba yang digunakan oleh perempuan, serta *danseigo* atau otoko kotoba yang digunakan oleh laki-laki. Variasi bahasa feminin (*joseigo/onna kotoba*) merupakan bentuk tuturan yang secara khusus dipakai oleh perempuan dan mencerminkan identitas serta karakteristik feminitas mereka (Indrowaty et al., 2025).

Dalam penelitian ini, sosiolinguistik dijadikan sebagai landasan untuk menganalisis tokoh karakter Ash Crimson sebagai objek kajian, khususnya dari aspek kebahasaan berupa penggunaan *joseigo* dan *danseigo*. Sebagaimana diketahui, dalam kajian sosiolinguistik terdapat pembahasan mengenai gender, yaitu sosiolinguistik gender yang merupakan cabang ilmu bahasa yang menelaah hubungan antara gender dan penggunaan bahasa. Bidang ini menyediakan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana identitas gender dapat memengaruhi praktik berbahasa (Febriani, 2021:12 dikutip dalam Vancelin et al., 2024)

Sosiolinguistik gender mengkaji pengaruh norma-norma gender dalam masyarakat terhadap cara individu berkomunikasi, termasuk dalam pemilihan kosakata, struktur kalimat, serta gaya tutur. Norma gender—sebagai seperangkat harapan dan aturan sosial mengenai bagaimana laki-laki dan perempuan seharusnya bersikap—turut memengaruhi aspek kebahasaan seperti intonasi, volume suara, hingga kecepatan berbicara. (Vancelin et al., 2024)

Joseigo dan *Danseigo* tidak hanya ditemukan pada penutur nyata, tetapi juga muncul

dalam berbagai media fiksi seperti *novel*, *manga*, *anime*, dan *video game*. Kebahasaan gender juga sering kali keluar di dalam karakter fiksi tertulis maupun bergambar. Seperti *novel*, *manga* maupun *video game*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan bahasa Jepang oleh Ash Crimson sebagai karakter fiksi di dalam video game, dengan fokus pada bagaimana penggunaan bahasa ini mempengaruhi karakternya dan membandingkannya bahasa yang digunakan sebagai dari contoh karakter 美少年 (*Bishounen*) lebih condong kearah 男性語 (*Danseigo*) atau 女性語 (*Joseigo*), serta menganalisis tata bahasa beserta jenis bahasa yang digunakan masuk ke dalam kategori bahasa Jepang yang seperti apa. Selain itu, agar bisa lebih mendalami kembali makna dan seperti apa karakter *Bishounen* beserta penggunaan mengenai bahasa 女性語 (*Joseigo*) beserta 男性語 (*Danseigo*).

Dengan demikian, penelitian ini dibuat dan diajukan dengan alasan demikian sebagaimana dijelaskan pada paragraf di atas dan dapat diharapkan memberikan wawasan baru tentang bagaimana bahasa digunakan dalam anime dan manga beserta bahasa-bahasanya yang difokuskan pada karakter 美少年 (*Bishounen*) dari Ash Crimson

1. Karakter Fiksi

Karakter fiksi merupakan tokoh yang diciptakan oleh pengarang atau kreator dalam sebuah karya fiksi untuk menjalankan alur cerita serta menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Menurut Abrams dalam Permatasari et al (2025) menjelaskan bahwa karakter fiksi adalah individu yang ditampilkan dalam karya naratif dan memiliki ciri kepribadian, perilaku, serta cara berbicara yang khas sehingga dapat dikenali dan dibedakan dari karakter lainnya.

Dalam konteks karya fiksi Jepang, karakter tidak hanya dibangun melalui aspek visual dan alur cerita, tetapi juga melalui penggunaan bahasa. Bahasa yang digunakan oleh karakter fiksi sering kali tidak sepenuhnya merepresentasikan bahasa sehari-hari, melainkan disesuaikan dengan peran, kepribadian, usia, gender, serta status sosial karakter tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep *yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui dalam Gęszczak (2023) menyatakan bahwa bahasa peran yang digunakan untuk merepresentasikan tipe karakter tertentu dalam karya fiksi.

Kinsui dalam Gęszczak (2023) menyatakan bahwa karakter fiksi sering menggunakan pola bahasa yang secara psikologis diasosiasikan dengan stereotip tertentu, seperti bahasa laki-laki, bahasa perempuan, bahasa orang tua, atau bahasa bangsawan. Dengan

demikian, bahasa yang digunakan karakter fiksi tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan identitas karakter.

Dalam penelitian ini, Ash Crimson sebagai karakter fiksi dalam game *The King of Fighters* dipandang sebagai konstruksi naratif yang identitasnya dibangun melalui dialog dan tuturan. Oleh karena itu, analisis terhadap penggunaan 女性語 (*joseigo*) dan 男性語 (*Danseigo*) pada karakter ini menjadi relevan untuk memahami bagaimana bahasa berperan dalam membentuk citra dan karakterisasi tokoh fiksi.

2. Bahasa Dalam Video Game Jepang

Video game Jepang merupakan salah satu bentuk media populer yang berkembang pesat dan memiliki pengaruh besar dalam budaya global. Menurut Wolf dalam Wijaya et al. (2024) menyatakan bahwa video game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai medium naratif yang menggabungkan elemen visual, audio, cerita, dan interaksi pemain.

Dalam konteks Jepang, video game sering kali memuat cerita yang kompleks serta karakter-karakter dengan latar belakang dan kepribadian yang kuat. Dialog dalam video game Jepang umumnya ditulis secara terencana, sehingga penggunaan bahasa di dalamnya bersifat disengaja dan memiliki tujuan tertentu, termasuk untuk memperjelas karakterisasi tokoh.

Kinsui dan Yamakido (2015) menyatakan bahwa bahasa dalam media fiksi seperti anime, manga, dan video game banyak memanfaatkan *yakuwarigo* untuk mempermudah audiens mengenali tipe karakter. Hal ini menyebabkan bahasa yang digunakan dalam video game sering kali berbeda dengan bahasa percakapan nyata, tetapi tetap dapat dipahami oleh penutur bahasa Jepang karena mengandalkan konvensi sosial dan budaya.

Sebagai media audiovisual interaktif, video game Jepang juga menjadi sumber data yang relevan dalam kajian linguistik, khususnya sosiolinguistik. Dialog karakter dalam game dapat dianalisis untuk melihat variasi bahasa berdasarkan gender, usia, dan status sosial. Oleh karena itu, video game Jepang dapat dijadikan objek penelitian dalam bidang pendidikan bahasa Jepang, terutama untuk memahami penggunaan bahasa dalam konteks nonformal dan fiksi.

Dalam penelitian ini, game *The King of Fighters* karya SNK dipandang sebagai media fiksi Jepang yang menampilkan variasi bahasa melalui dialog karakter. Analisis terhadap tuturan Ash Crimson diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan 女性語 (*joseigo*) dan 男性語 (*danseigo*) dalam media video game Jepang.

3. Sosiolinguistik

Sosiolinguistik secara definisi berarti kan studi tentang bahasa yang didalam-Nya melibatkan

masyarakat dan hubungannya dengan faktor-faktor sosial. Menurut Nababan (199:2) dalam Adyani (2020) menjelaskan bahwa Sociolinguistik digunakan untuk membahas variasi-variasi yang ada dalam bahasa yang berkaitan dengan aspek-aspek masyarakat, khususnya faktor sosial atau kemasyarakatan.

Sociolinguistik memiliki hubungan tentang bahasa Gender dikarenakan kaitannya yang berhubungan dengan masyarakat langsung. Menurut Dittmar dalam Adyani (2020) menjelaskan bahwa istilah sociolinguistik muncul pada tahun 1952 dalam tulisan Haver C. Curry, yang menganjurkan perlunya penelitian tentang hubungan antara perilaku linguistik dan status sosial. Sociolinguistik berkaitan dengan rincian penggunaan bahasa yang sebenarnya, seperti penjelasan pola penggunaan bahasa/dialek dalam budaya tertentu, pemilihan penutur yang menggunakan bahasa/dialek tertentu, latar percakapan, dan lain-lain. Holmes dalam Adyani (2020) menjelaskan bahwa sociolinguistik mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat. Mereka tertarik untuk menjelaskan mengapa manusia berbicara secara berbeda dalam konteks sosial yang berbeda. Selain itu, mereka sangat tertarik untuk mengidentifikasi fungsi sosial bahasa dan bagaimana penggunaannya untuk menyampaikan makna sosial.

4. Bahasa Gender (Wanita dan Pria) – Oogawa

Secara umum bahasa gender memiliki artian bahasa yang dikeluarkan oleh individu manusia berdasarkan dari jenis kelaminnya. Julia T Wood (Wood, dalam Harahap dan Adeni (2021) mengemukakan bahwa bahasa merupakan bahasa yang berdasarkan sistem simbol yang kompleks. Selain itu ia juga menyebutkan bahwa ada 6 hal yang mempengaruhi dalam bahasa gender antara lain; (1) Bahasa Generik laki-laki, tidak termasuk perempuan. (2) Bahasa mendefinisikan laki-laki dan perempuan secara berbeda. (3) Bahasa membentuk kesadaran. (4) Bahasa mengorganisasikan persepsi gender. (5) Bahasa mengevaluasi gender. Dan (6) Bahasa memberi ruang terhadap refleksi diri. Selain itu pada bahasa gender juga dapat dibedakan dari tingkat kesopanannya dan kelembutannya. Seperti, kebanyakan bahasa wanita lebih lembut dan sopan daripada bahasa pada seorang pria dimana cenderung maskulin atau tegas.

Selain itu, di dalam sebuah buku “Bahasa Jepang dan Gender” dari karya Kadek Eva K.A. Buku ini membahas tentang penggunaan bahasa gender dari pengertian, hingga perbandingan dan terdapat juga pembahasan awam mengenai 女性語 (Joseigo) dan 男性語 (Danseigo). Seperti menurut Abe dalam Adyani (2020) menjelaskan bahwa merumuskan perbedaan karakteristik bentuk tuturan maskulin dan feminin, berdasarkan berbagai jenis tindak tutur yaitu assertive, mild assertion, directives, assurance/seeking agreement, modesty-nominalization, confirmation/probability, question/criticism, self questioning, dan invitation. Gender Language atau dalam artian bahasa gender

memiliki artian, pria dan wanita yang memiliki cara bicara bahasa yang berbeda. Selain itu, segala hal yang manusia lakukan dalam bertutur kata selalu dipengaruhi oleh kondisi sekitar. Agar dapat membedakan antara bahasa 男性語 (Danseigo) dengan 女性語 (Joseigo) berikut merupakan beberapa contoh kalimat dalam bahasa Jepang yang disesuaikan dengan berdasarkan menurut Ogawa (2004) dari sisi 終助詞 (Shuujoshi) dan 呼称 (Koshou)

a) Kalimat bahasa Jepang 女性語 (Joseigo)

1. Berdasarkan 終助詞 (Shuujoshi)

- 卵を食べたいかしら
- = Mungkin saya ingin makan telur.
- これ財布は私のよ!
- = Dompet ini milik saya!
- あの猫が可愛いよ
- = Kucing itu lucu

2. Berdasarkan 呼称 (Koshou)

- あなたことが大好き
- = Aku suka kamu
- あの人は知りません
- = Saya tidak mengenal orang itu
- あたしが可愛いでしょう?
- = Aku imut bukan?

b) Kalimat bahasa Jepang 男性語 (Danseigo)

1. Berdasarkan 終助詞 (Shuujoshi)

- 学校へ行くぜ!
- = Ayo pergi ke Sekolah!
- ラメンを食べかい?
- = Kamu ingin makan ramen?

2. Berdasarkan 呼称 (Koshou)

- 僕も行く
- = Aku juga pergi
- お前は誰か
- = Kamu siapa?
- コイツは後輩か
- = Orang itu adik kelas (junior) kah?

Selanjutnya selain penggunaan bahasa yang unik ini menambah daya tarik karakter, sebenarnya hal ini juga dapat menciptakan hambatan dalam pemahaman dan terjemahan.

5. Bahasa dan Gender – Okamoto

Menurut Okamoto “Bahasa perempuan Jepang” adalah kategori yang dikonstruksi, yang mewakili ideologi linguistik dan gender hegemonik, bukan

ucapan perempuan yang sebenarnya.” (Okamoto, 1997) selain itu terdapat juga Kategori seperti ucapan perempuan dan ucapan laki-laki dikonstruksi secara budaya dalam kelompok sosial.(Okamoto, 1997)

Okamoto menegaskan bahwa penggunaan joseigo dalam praktik kebahasaan nyata menunjukkan variasi yang besar, dan tidak semua penutur perempuan Jepang menggunakan bentuk-bentuk bahasa yang secara tradisional dikategorikan sebagai feminin. Berdasarkan data yang telah diteliti-nya perempuan muda cenderung jarang menggunakan partikel akhir feminin seperti *wa* atau *kashira*, dibandingkan dengan perempuan generasi yang lebih tua. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan joseigo tidak bersifat universal, melainkan dipengaruhi oleh faktor usia, konteks sosial, dan perubahan norma kebahasaan.

Lebih lanjut, Okamoto menyimpulkan bahwa keberadaan joseigo sebagai kategori bahasa lebih tepat dipahami sebagai produk ideologi bahasa dan gender, daripada sebagai refleksi penggunaan bahasa nyata. Oleh karena itu, keberadaan joseigo dalam wacana bahasa Jepang perlu dianalisis secara kritis, terutama ketika bentuk-bentuk tersebut muncul dalam media fiksi. Pemahaman ini penting bagi pembelajar bahasa Jepang agar tidak menyamakan bahasa feminin yang ditampilkan dalam media populer dengan penggunaan bahasa sehari-hari oleh penutur asli.

6. Bahasa Karakter Fiksi dan Yakuwarigo (Kinsui)

Menurut Kinsui dalam Gęszczak (2023) definisi Yakuwarigo sebagai Gaya Bahasa ialah sebagai bidang kajian ilmiah, studi *yakuwarigo* berawal sejak tahun 2003, ketika istilah tersebut pertama kali digunakan oleh Satoshi Kinsui. Seringkali didalam karya fiksi dan budaya populer Jepang, kosakata dan tata bahasa suatu karakter sangat bervariasi sesuai dengan atribut orang tersebut (jenis kelamin, usia, status sosial, pekerjaan, wilayah tempat tinggal atau tempat kelahiran, penampilan, kepribadian, dll).

Selain itu menyatakan bahwa seseorang dapat menyimpulkan jenis peran yang digambarkan dari kosakata dan tata bahasa karakter tersebut. Contoh tipe karakter yang sudah mapan dalam budaya populer, yang dikaitkan dengan ciri linguistik tertentu, termasuk pria lanjut usia, wanita muda dari keluarga baik-baik, dan orang Tionghoa. Ucapan-ucapan fiksi mereka seringkali membuat tipe karakter yang sudah mapan ini mudah dikenali dalam budaya Jepang, meskipun orang-orang yang sesuai dengan tipe karakter ini kemungkinan besar tidak akan mengucapkan ucapan seperti itu dalam kehidupan nyata. Disini dapat ditafsirkan bahwa Kinsui menjelaskan *yakuwarigo* merupakan seperangkat ciri kebahasaan, seperti penggunaan pronomina, partikel akhir, serta pilihan kosakata tertentu, yang jika dilihat secara psikologis dapat diasosiasikan dengan tipe karakter tertentu. Agar dapat membentuk sifat dari suatu karakter dan dikenali oleh para audiens nantinya.

Kemudian, Kinsui menegaskan bahwa perbedaan antara bahasa fiksi dan bahasa nyata

merupakan hal yang wajar dan disengaja atau dibiarkan terjadi. Bahasa karakter fiksi sering kali memanfaatkan stereotipe kebahasaan yang telah dikenal secara sosial, stereotipe bahasa gender yang dipakai sering kali berupa 女性語 (*joseigo*) dan 男性語 (*danseigo*). Penggunaan bentuk-bentuk tersebut tidak selalu menggambarkan sebuah identitas biologis penutur, melainkan berfungsi sebagai hal untuk menciptakan sebuah citra dari dalam karakter agar sesuai dengan peran yang diberikan didalam cerita.

Berdasarkan pandangan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa fiksi dan bahasa nyata berada dalam ranah yang berbeda. Dikarenakan demikian, analisis terhadap penggunaan 女性語 (*joseigo*) dan 男性語 (*danseigo*) dalam karakter fiksi, seperti Ash Crimson dalam game *The King of Fighters*, perlu dilakukan dengan menggunakan dan mempertimbangkan konsep *yakuwarigo*, agar tidak terjadi penafsiran yang menyamakan bahasa fiksi dengan praktik kebahasaan di dalam lingkup dunia keseharian.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Djajasudarma (2010:10), metode deskriptif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengklasifikasikan dan menganalisis data tanpa menggunakan perhitungan statistik, melainkan melalui pemaparan dalam bentuk kata-kata dan kalimat. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan bentuk penggunaan *joseigo* (女性語) dan *danseigo* (男性語) serta menganalisis penggunaannya dalam tuturan karakter Ash Crimson dari game *The King of Fighters*.

Sumber data penelitian berupa **54 voice line** karakter Ash Crimson yang diperoleh dari video kompilasi voice line pada kanal YouTube. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik **simak** dan **catat**. Menurut Mahsun (2019), teknik simak dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa sebagai sumber data, sedangkan teknik catat dilakukan dengan mencatat data kebahasaan yang relevan dengan tujuan penelitian. Seluruh data kemudian ditranskripsikan dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia untuk mempermudah proses analisis.

Analisis data mengacu pada model analisis data kualitatif Miles dan Huberman (2014:8–10) yang meliputi empat tahapan, yaitu:

1. **Reduksi data**, dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data sehingga hanya voice line yang mengandung unsur *joseigo*, *danseigo*, maupun bahasa netral yang dianalisis.
2. **Klasifikasi data**, dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan teori kebahasaan gender dari Oogawa dan Okamoto, kemudian dianalisis menggunakan teori

- Yakuwarigo* dari Kinsui untuk mengetahui fungsi bahasa karakter dalam media fiksi.
3. **Penyajian data**, dilakukan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk menjelaskan bentuk penggunaan *joseigo*, *danseigo*, bahasa netral, serta dominasi penggunaannya pada tuturan Ash Crimson.
 4. **Penarikan kesimpulan dan verifikasi**, dilakukan dengan menyimpulkan hasil analisis berdasarkan rumusan masalah serta menghubungkan temuan penelitian dengan teori sociolinguistik dan *Yakuwarigo*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Klasifikasi Data Tuturan Ash Crimson

Berikut ini penulis melakukan penelitian yang telah dibagi beberapa sub bab, agar dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Sebagaimana berikut ini dengan acuan menggunakan *voice line* yang didasarkan pada objek penelitian Ash Crimson guna menjawab rumusan masalah penelitian tentang kebahasaan 女性語 (*Joseigo*) dan 男性語 (*Danseigo*).

1.1. Tabel Data *Voice Line*

No	Kalimat Dalam Bahasa Jepang	Terjemahan
1	ちょうひっさつわざ A. 超必殺技	
	1. 僕には勝ってないよ	Kamu belum menang melawanku
	2. 甘いね	Masih lemah/ terlalu naif
	でばん 3. 出番だよ	Giliranku
	ひっしん 4. 必死だよ	Kamu kelihatan mati-matian ya
	5. もっといい声で泣いてよ!	Nangislah dengan suara yang lebih enak didengar!
	6. 楽しい!	Menyenangkan!

7. ふう～ふう～見てて	Huu~ huu~ lihat saja
8. 行くよ!	Aku pergi!
9. アハハハどこ見てるの?	Ahahaha, kamu lihat ke mana?
10. もらっとくよ	Aku ambil ya
ま 11. 舞い上がれ!	Terbanglah!
12. 消えていなくなれ!	Menghilanglah!
はい 13. 灰になれ!	Jadilah abu!
14. 遅いよ!	Lambat!
15. アディオエウさよならだよ!	Adieu, selamat tinggal!
ていど 16. その程度なの?	Hanya segitu?
17. その力見せてもらおうよ!	Biar kulihat kekuatanmu!
18. がっかりだよ	Mengecewakan
めざわ 19. あんた目障りだよ	Kamu mengganggu pandangan
20. はっきり言っとう	Terus terang, kamu menyebarkan

2	ざいよあんた	
	21. 君に僕は止められないよ	Kamu tidak bisa menghentikanku
	22. 君ってさ	Kamu itu ya...
	23. やっぱりたいくつさせないよね	Seperti dugaanku, kamu tidak membosankan
	24. いいね....君のすべてを見せてよ	Bagus... perlihatkan semuanya padaku
	25. 久しぶりにゾクゾクするね	Sudah lama rasanya berdebar begini
	じゃま 26. 僕の邪魔しないほうがみのためだよ	Demi keselamatanmu, lebih baik jangan menghalangiku
	ていど 27. あんた程度じゃ、話にならないよね	Levelmu saja tidak layak dibicarakan
	あんがい 28. 案外楽しめたよ	Ternyata cukup menghibur
	29. くるううとね!	Berputarlah!
3	30. 終わりだね!	Ini akhirnya!
	た 31. 耐えて見せてよ!	Coba bertahan kalau bisa!
	しょうり B. 勝利	
	1. 僕には勝ってないよ	Kamu belum menang melawanku

4	けっこう せん い 2. 結構いい線言ってたんじゃない?	Lumayan mendekati, kan?
	3. がっかりだよ	Mengecewakan
	4. まああしょうがないね	Ya... mau bagaimana lagi
	じこしょうかい C. 自己紹介	
	1. ボクの名前はアッシュ、アッシュ・クリムゾン! ちゃんと覚えて欲しいナ。いつかまた、会うこともあるだろうから、サ.....	Namaku Ash, Ash Crimson! Aku ingin kamu mengingatnya baik-baik, ya. Karena suatu hari nanti, kita mungkin akan bertemu lagi...
	ほ D.他のキャラクターにはな話し	
	け んか 1. キミから喧嘩を取ったら.....ああゴメンゴメン。	Kalau pertarungan diambil darimu... ah, maaf-maaf.
	2. いい年したオジサン ま が負けるとみっともなばいぞう さ倍増だよネ!	Kalau om-om seusia kamu kalah, rasa malunya jadi double ya!

3. 弱いしウザいし、その上しつこいし生きて かち る価値あるの？	Lemah, menyebalkan, keras kepala pula— memangnya hidupmu masih ada nilainya?	
4. このヒト、一体どこ まぎ こ から紛れ込んできたの カナ？	Orang ini sebenarnya nyasar dari mana sih?	
5. あいて あんまり相手にした くないネ.....	Aku nggak terlalu mau meladeninya...	
6. アレ？サウスタウン てい ど のキングってこの程度 ひょうし ぬ なの？拍子 抜けしち やうナア	Hah? King dari South Town Cuma segini?	
7. もっといい声で、泣 いてよ！	Nangislah dengan suara yang lebih enak didengar!	
8. むし そ うおう 9. 虫ケラには相応しい さいご 最後じゃな？	Bukankah ini akhir yang pantas buat serangga sepertimu?	
10. せいぜいキレイに も つ	Setidaknya terbakar habis dengan indah!	

燃え尽きてよ！		
さんこう 11. 参考までに教えて くれるカナ。	Sekadar referensi, boleh ceritakan?	
こぞう ま 12. どう？小僧に負け きぶん た今の気分は！	Gimana rasanya kalah dari bocah kayak aku?	
13. 悪いけどこっちは 取り込み中なん だ。サッサと出ていっ てくれないカナ？	Maaf ya, tapi aku lagi sibuk. Bisa cepat cepat minggat nggak?	
14. フフフ.....出てお ほの いで、ボクの炎.....な んてネ？	Fufufu... keluarlah, apiku... Cuma bercanda~	
は 17. 初めまして、ムッ やがみ シュ・八神。	Senang bertemu denganmu, Monsieur Yagami.	
くさな ぎ 19. もう一つの草薙の ほの きょう 炎、か.....フフフ、興 み 味あるネ	Api Kusanagi yang satunya lagi, ya... fufufu, menarik.	

20. ヒ・ゾ・ク、か... うわさ 噂には聞いたことあつたけど、ホントにいたんだネ。		Hizoku, ya... aku pernah dengar gosipnya, ternyata benar-benar ada.
こ 21. ねエキミ? その小 ぞう 僧に負けたりしたら、 さいこう わる 最高にカッコ悪くない?		Hei kamu? Kalau sampai kalah sama bocah itu, bukannya super memalukan?
22. キミみたいな人を見てると、ついついからかいたくなるんだよね		Melihat orang sepertimu bikin aku pengen terus menggodanya.

Dari data diatas telah ditemukan data *Voice Line* pada karakter Ash Crimson sebanyak 54 kalimat *Voice Line* yang kemudian telah diterjemahkan. Hal ini agar mempermudah peneliti untuk memahami beserta pembaca kelak untuk memahaminya.

2. Dominasi Joseigo (女性語) dan Danseigo (男性語)

Pada sub-bab kali ini memiliki tujuan untuk melihat seberapa sering dan bagaimana kemunculan bentuk kebahasaan *Joseigo* (女性語) dan *Danseigo* (男性語) dalam *voice line* karakter Ash Crimson, serta menentukan bahasa mana yang lebih dominan berdasarkan klasifikasi kebahasaan *gender* bahasa Jepang. Hal ini guna untuk menjawab rumusan masalah nomer 2. Sebagaimana berikut untuk penjelasannya;

2.1. Kemunculan Penggunaan Bahasa Joseigo (女性語)

Menurut data di atas kemunculan berdasarkan teori Oogawa sebanyak 25 *voice line* yang dianalisis mengandung klasifikasi *Joseigo* secara *Koshou* atau bunyi pada kalimat akhiran. Sedangkan menurut berdasarkan teori Okamoto, ditemukan sebanyak 5 data tuturan pada karakter Ash Crimson. 女性語 (*joseigo*) menurut Oogawa ditandai dengan penggunaan *shuujoshi* feminin seperti わ、かしら、のよ、 dan のね, yang secara ideologis dilekatkan pada citra bahasa perempuan Jepang. Bentuk-bentuk ini biasanya digunakan untuk mengekspresikan kelembutan, keragu-raguan, atau afeksi dalam tuturan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa kemunculan *Joseigo* dalam *voice line* Ash Crimson relatif terbatas. Tidak ditemukan penggunaan *Joseigo* kuat seperti わ atau かしら. Namun, terdapat beberapa tuturan yang menggunakan bentuk の dalam kalimat tanya serta partikel akhir ね dan よね.

Menurut Oogawa, bentuk-bentuk tersebut tidak selalu berfungsi sebagai penanda gender yang mutlak, karena dalam praktik bahasa Jepang modern, partikel ね dan の sering digunakan secara netral oleh penutur laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, *Joseigo* yang muncul dalam data ini dapat dikategorikan sebagai *Joseigo* lemah atau *Joseigo* semu, yang tidak secara langsung merepresentasikan kebahasaan perempuan dalam realitas sosial.

Selain itu menurut Okamoto, bentuk-bentuk tersebut tidak lagi eksklusif milik perempuan dalam praktik bahasa nyata, melainkan telah menjadi bagian dari bahasa netral percakapan sehari-hari. Oleh karena itu, meskipun secara permukaan tuturan Ash Crimson tampak menyerupai *Joseigo*, secara sosiolinguistik bentuk tersebut tidak dapat dikategorikan sebagai *Joseigo* autentik.

Dengan kata lain, kemunculan bentuk yang menyerupai *Joseigo* dalam *voice line* Ash Crimson bersifat semu dan

kontekstual, bukan representasi kebahasaan perempuan nyata. Dengan demikian, kemunculan *Joseigo* pada Ash Crimson bersifat terbatas dan tidak dominan, serta lebih berfungsi sebagai variasi gaya tutur daripada penanda identitas gender.

2.2. Kemunculan Penggunaan Bahasa *Danseigo* (男性語)

Jika dianalisis dari data hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa *Danseigo* berdasarkan teori Oogawa muncul sebanyak 5 data yang teridentifikasi memiliki akhiran atau *Shuujoshi* dan akhiran yaitu *Koshou*. Sedangkan menurut teori Okamoto kemunculan *Danseigo* adalah sebanyak 27 data. Berdasarkan klasifikasi kebahasaan gender menurut Oogawa, bahasa yang memiliki ciri *Danseigo* ditandai dengan penggunaan *shuujoshi* maskulin kuat seperti ぜ、ぞ、ざ、かい、だい、 serta penggunaan *Koshou* (kata ganti orang) seperti おれ、おまえ、やつ、こいつ、 dan そいつ. Bentuk-bentuk tersebut umumnya merepresentasikan maskulinitas yang tegas, agresif, dan dominan dalam tuturan pria Jepang.

Namun, hasil analisis terhadap seluruh data *voice line* Ash Crimson menunjukkan bahwa kemunculan *Danseigo* secara teori Oogawa dalam bentuk kuat sangat terbatas. Tidak ditemukan penggunaan *shuujoshi* maskulin kuat seperti ぜ、ぞ、ざ、かい、 maupun だい. Selain itu, Ash Crimson juga tidak menggunakan *koshō* maskulin kasar seperti *ore* atau *omae*.

Satu-satunya unsur yang dapat dikaitkan dengan *Danseigo* adalah penggunaan kata ganti orang pertama *boku* (僕) dan *kimi* (君). Meskipun *boku* sering disamakan atau dikaitkan dengan penutur laki-laki, menurut Okamoto, hal seperti ini termasuk dalam kategori netral-maskulin moderat dan banyak digunakan juga dalam konteks yang non-dominan, sopan, atau bahkan androgini. Oleh karena itu, kemunculan *boku* dalam data ini tidak cukup kuat untuk menyimpulkan dominasi *Danseigo* secara penuh.

Kemudian ditemukan bahwa unsur-unsur yang dikategorikan sebagai *danseigo* muncul secara dominan dalam tuturan Ash Crimson. Mengacu pada klasifikasi berdasarkan teori Oogawa, *Danseigo* ditandai oleh penggunaan bentuk gramatikal yang berkesan tegas, agresif, atau langsung, seperti:

- penggunaan bentuk dasar verba (*plain form*) dalam pernyataan,
- partikel akhir よ dan だ untuk penegasan,
- bentuk imperatif langsung,
- serta kosakata bernuansa konfrontatif atau merendahkan lawan bicara.

Dalam data, Ash Crimson secara konsisten menggunakan bentuk-bentuk tersebut, khususnya dalam konteks pertempuran dan dialog provokatif. Hal ini sejalan dengan karakterisasi *danseigo* menurut Oogawa, yang sering diasosiasikan dengan sikap dominan, percaya diri, dan konfrontatif. Dominasi *danseigo* inilah yang memperkuat citra Ash Crimson sebagai karakter agresif dan manipulatif, meskipun secara visual dan gestural ia sering menampilkan ekspresi yang ambigu secara gender. Dengan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Danseigo* dalam *voice line* Ash Crimson muncul secara terbatas dan tidak dominan, serta tidak merepresentasikan maskulinitas linguistik secara konvensional.

2.3. Hasil Dominasi

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis pada subbab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bahasa *Danseigo* lebih dominan dibandingkan *Joseigo* dalam *voice line* karakter Ash Crimson. Dominasi ini terutama terlihat pada penggunaan *koshō* *boku* dan gaya tutur deklaratif serta imperatif yang menunjukkan kecenderungan maskulin moderat.

Namun demikian, dominasi *Danseigo* tersebut tidak bersifat absolut. Tidak ditemukannya *Danseigo* kuat seperti ぜ atau ぞ, serta kehadiran bentuk-bentuk *Joseigo* lemah dan bahasa netral, menunjukkan bahwa

tuturan Ash Crimson berada pada wilayah ambiguitas kebahasaan gender.

Mengacu pada teori Oogawa, fenomena ini memperlihatkan bahwa kebahasaan gender tidak selalu muncul dalam bentuk yang prototipe-kan, melainkan dapat hadir secara bertahap dan kontekstual. Dengan demikian, dominasi *Danseigo* pada Ash Crimson lebih tepat dipahami sebagai gaya kebahasaan karakter, bukan representasi langsung bahasa laki-laki dalam realitas sosial

3. Analisis Berdasarkan Sociolinguistik dan *Yakuwarigo*

Dalam kajian sociolinguistik, penting untuk membedakan antara bahasa nyata (*real language*) dan bahasa fiksi (*fictional language*). Okamoto menegaskan bahwa *Joseigo* dan *Danseigo* dalam masyarakat Jepang modern bersifat ideologis, artinya tidak selalu mencerminkan praktik kebahasaan penutur asli sehari-hari. Bahkan, penutur perempuan Jepang modern sering kali tidak menggunakan *Joseigo* secara konsisten. Selain itu bahasa *Joseigo* beserta *Danseigo* cenderung konsisten dan tidak bercampuran antara *Shuujoshi* dan *Koshou*. Sehingga menimbulkan bahasa yang jelas dan tidak ambigu.

Sehingga hal ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui teori *Yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui. Menurut Kinsui, bahasa karakter fiksi diciptakan sebagai alat karakterisasi, bukan sebagai refleksi realitas linguistik. Pilihan bahasa pada karakter fiksi bertujuan untuk membangun citra, kepribadian, dan peran sosial karakter tersebut.

Dalam konteks ini, penggunaan bahasa Ash Crimson yang memadukan bentuk netral, nuansa feminin, dan ekspresi provokatif tidak dapat dipahami sebagai bahasa perempuan maupun bahasa laki-laki secara nyata. Sebaliknya, bahasa tersebut merupakan bahasa peran (*role language*) yang dirancang untuk menampilkan karakter Ash sebagai sosok antagonis, provokatif, manipulatif, dan ambigu secara gender. Karakter Ash Crimson memiliki gaya androgini dan condong ke arah *Bishounen* (美少年). Hal ini dicontohkan dari beberapa sampel yang diteliti dengan teori Oogawa yaitu secara *shuujoshi* dan *koshou*, setelah diteliti terdapat campuran diantara *Shuujoshi* dan *Koshou* sehingga dalam kasus ini maka Ash

Crimson keahsaannya masuk ke dalam kategori bahasa peran atau yang disebut *role language*. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa kesimpulannya:

Bahasa Ash Crimson bukan representasi *Joseigo* atau *Danseigo* dalam realitas sosial, melainkan bentuk *Yakuwarigo* yang berfungsi sebagai strategi naratif dalam media video game Jepang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 54 data voice line karakter Ash Crimson dalam game The King of Fighters, ditemukan bahwa bentuk penggunaan *Joseigo* (女性語) dan *Danseigo* (男性語) tidak muncul secara mutlak sesuai dengan klasifikasi kebahasaan gender tradisional. Berdasarkan teori Oogawa, ditemukan kemunculan bentuk yang menyerupai *Joseigo* melalui ditemukan penggunaan partikel akhir kalimat seperti よ、ね、 dan の yang dalam konteks tertentu dapat diasosiasikan dengan tuturan feminin. serta kemunculan *Danseigo* yang terbatas melalui penggunaan *koshou boku* (僕) dan *kimi* (君). Sementara itu, berdasarkan teori Okamoto, sebagian besar data justru berada pada kategori moderately masculine, seperti penggunaan bentuk よ、だ、 bentuk dasar verba, dan bentuk imperatif, sedangkan bentuk yang menyerupai *Joseigo* hanya muncul dalam jumlah terbatas dan tidak termasuk kategori strongly feminine.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data penggunaan yang berkategori-kan *Danseigo* lebih dominan dibandingkan dengan data yang berkategori-kan *Joseigo*, selain itu, didalam penelitian penggunaan teori Oogawa masih ditemukan penggunaan *Koshou* 僕 dan 君 dengan penutup *Shuujoshi* secara *Joseigo*, meskipun dominasi tersebut tidak bersifat mutlak karena banyak tuturan yang termasuk kategori netral.

Selanjutnya, berdasarkan perspektif *Yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui, bahasa yang digunakan Ash Crimson tidak dapat dipahami sebagai representasi bahasa laki-laki maupun bahasa perempuan dalam kehidupan nyata, melainkan sebagai bahasa peran (*role language*) yang sengaja dibentuk untuk menampilkan karakter Ash Crimson sebagai sosok yang provokatif, manipulatif, percaya diri, dan ambigu secara gender. Dengan demikian, penggunaan *Joseigo* dan *Danseigo* dalam tuturan Ash Crimson lebih berfungsi sebagai strategi karakterisasi dalam media fiksi daripada sebagai cerminan penggunaan bahasa Jepang nyata dalam masyarakat..

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

Pertama, bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek kajian dengan membandingkan lebih dari satu tokoh atau media yang digunakan untuk diteliti, sehingga distribusi dan fungsi bahasa gender dalam media fiksi Jepang dapat dianalisis secara lebih komprehensif. penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan analisis linguistik dengan pendekatan pragmatik atau semiotika untuk mengkaji lebih dalam makna implisit dan efek ideologis dari penggunaan bahasa gender dalam media populer.

Kedua, bagi bidang pendidikan bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengajaran bahasa Jepang, khususnya dalam membedakan antara bahasa fiksi (*yakuwarigo*) dan bahasa yang digunakan dalam kehidupan nyata, sehingga pembelajar tidak mengalami kesalahpahaman dalam penggunaan bahasa berdasarkan gender.

Ketiga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kajian sociolinguistik dan linguistik Jepang, terutama yang berkaitan dengan isu bahasa dan gender, serta peran media fiksi dalam membentuk persepsi kebahasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, Kadek, E. K. (2020). *Bahasa Jepang dan Gender: Sebuah Pengantar*. Badung: NILACAKRA.
- Anggraeni, S., Subarjah, H., & Dinangsit, D. (2023). Pengaruh media audio visual (video) terhadap pembelajaran gerak dasar guling depan. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Bizanti, Ayuri, A. D. (2019). *Mekanisme Seksualisasi Laki-laki Dalam Webtoon Eggnoid*. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Semarang: Universitas Diponegoro.
- Dutta, K., Gogoi, J., & Bhuyan, H. (2023). Understanding history and historical events through console video games. *Journal of Harbin Engineering University*, 44(7).
- Fauzi, E. P. (2021). Konstruksi sosial soft masculinity dalam budaya pop Korea. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 19(1), 127–144.
- Gęszczak, W. (2023). Stratification Of Yakuwarigo As Character Stylization Patterns. *Silva Iaponicarum*, LXIV/LXV.
- Harahap, Machyudin Agung, & Adeni, Susri. (2021). Bahasa dalam komunikasi gender. *Jurnal Profesional FIS UNIVED*, Vol. 8, No. 2, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bengkulu.
- Haramain, T., & Sakdiyah, L. (2021). Pengaruh penggunaan teknik membaca cepat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII MTs NW Tampih tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), Agustus.
- Indrowaty, S. A., Cahyono, A. B., Rahmawati, F. E., Febrianda, S. D., & Latifah, D. N. (2025). Bentuk impresi/kandoushi maskulinitas dan feminitas dalam anime *Kimi no Na wa*. Vol. 16(1), 1–18.
- Kinsui, S., & Yamakido, H. (2015). *Role Language and Character Language*. Osaka University; Fuji Women's University.
- Marsela, A., & Hendaryan. (2022). Kesantunan berbahasa dalam acara Dua Sisi episode Cap Gubernur Pembohong. *Jurnal Diksatrasi*, 6(2), Juli.
- Moudizka, K. D. (2021). Adjektiva predikat dalam klausa bahasa Indonesia pada Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Ng, B. W. M. (2006). *Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A study of cultural consumption and localization of Japanese games in an Asian context*. *Game Studies*, 6(1). <https://gamestudies.org/06010601/articles/ng>
- Nimas, F. (2013). Danseigo (Bahasa Pria) Dan Joseigo (Bahasa Wanita) Dalam Komik “Chibimarukochan”. *Ejurnal undip*, vol. 2, no. 1, hal. 83-89.
- Nurrahman, Fajar, Y. P. (2023). Ragam Bahasa Pria (Danseigo Dan Wanita (Joseigo) Dalam Drama Liar Game Musim Kedua Episode 1 & Episode 2. *Jurnal HIKARI*, vol, 7, no. 1, hal 70-78.
- Okamoto, S. (1997). Social context, linguistic ideology, and indexical expressions in Japanese. *Journal of Pragmatics*, 28, 795–817.
- Permatasari, F. I., Fitria, E. N., Sholehha, K., & Kanzunudin, M. (2025). Analisis pendekatan psikologis karakter *Binta* pada novel *Kata karya Rintik Sedu*. *Jurnal Kata: Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 13(1), 428–441.

- Ramadhan, Ikbil. (2023). Analisis gaya bahasa novel Si Anak Badai karya Tere Liye (sebagai upaya mendapatkan bahan ajar membaca novel di SMA). Jurnal Diksatrasia, Volume 7, Nomor 1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh.
- Raudyatuazzahra, H., & Arianingsih, A. (2024). Karakteristik yakuwarigo berdasarkan gender dalam game Ensemble Stars!! Music. JANARU SAJA: Jurnal Program Studi Sastra Jepang, 13(2), 126.
- Sirajudin, Saleh. 2017. Analisis Data Kualitatif. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Vancelin, N. M., Fayadh, S. A., & Zuliastutik, H. (2024). Penggunaan joseigo dan danseigo dalam manga Kocchiuite! Miiko. AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra, 11(2), 193–213.
- Wijaya, R. K. A. R., Wardhani, E. M., Bataiv, M. F., & Kamaluddin, A. D. (2024). Narrative assets in video games as linguistic's research. Proceedings of the 5th International Conference of Health, Science and Technology (ICOHETECH), Universitas Duta Bangsa Surakarta.
- Y., Suri, P. A., Gunawan, R. S., & Hartanto, F. (2022). Game-based learning increase Japanese language learning through video game. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA), 13(2).