

ANALISIS *YAKUWARIGO* PADA SERIAL ANIME *OVERLORD* SEASON 1 KARYA KUGANE MARUYAMA 丸山くがね

Kadek Akbar Nurhidayatullah

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
kadek.22056@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd

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

Abstrak

Penelitian ini menganalisis penggunaan *yakuwarigo* (役割語) atau 'bahasa peran' pada lima tokoh utama dalam serial anime *Overlord* Season 1 karya Kugane Maruyama. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan: (1) bentuk *yakuwarigo* berdasarkan klasifikasi Kinsui (2003) beserta fungsi penggunaannya, dan (2) karakteristik penggunaan *yakuwarigo* dalam membentuk register karakter berdasarkan teori *enregisterment* Agha (2007). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-analitis dengan metode Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Analisis dilakukan melalui metode agih dan padan pragmatis yang mengintegrasikan teori Kinsui (2003) dengan teori *enregisterment* Agha (2007). Data berjumlah 35 tuturan dari lima tokoh utama: Ainz Ooal Gown, Albedo, Demiurge, Shalltear Bloodfallen, dan Cocytus. Hasil penelitian menemukan empat tipe *yakuwarigo*: (1) *kichiku-go/ouji-go* pada Ainz Ooal Gown; (2) *kishidan-go* tinggi pada Albedo; (3) *hakase-go* pada Demiurge; (4) *onna-go* arkais (*arinsu-kotoba*) pada Shalltear Bloodfallen; serta *kishidan-go/bushi-go* pada Cocytus. Berdasarkan teori *enregisterment* Agha (2007), setiap penanda *yakuwarigo* berfungsi sebagai tindakan performatif yang mereproduksi dan mengindeksikan persona sosial tokoh secara kumulatif dalam konvensi anime fantasi Jepang.

Kata Kunci: *yakuwarigo*; *enregisterment*; register karakter; anime *Overlord*; linguistik Jepang

Abstract

This study analyzes the use of *yakuwarigo* (役割語) in five main characters of the anime series *Overlord* Season 1 by Kugane Maruyama. The study aims to describe: (1) the forms of *yakuwarigo* based on Kinsui's (2003) classification and their pragmatic functions, and (2) the characteristics of *yakuwarigo* use in constructing the character register based on Agha's (2007) *enregisterment* theory. A descriptive-qualitative approach was employed, with data collected via non-participatory observation (SBLC) and note-taking. Analysis integrated Kinsui's (2003) *yakuwarigo* theory with Agha's (2007) *enregisterment* theory using distributional and pragmatic matching methods. The corpus comprises 35 utterances from five main characters. Four *yakuwarigo* types were identified: (1) *kichiku-go/ouji-go* in Ainz Ooal Gown; (2) high-register *kishidan-go* in Albedo; (3) *hakase-go* in Demiurge; (4) archaic *onna-go* (*arinsu-kotoba*) in Shalltear Bloodfallen; and *kishidan-go/bushi-go* in Cocytus. Based on Agha's (2007) *enregisterment* theory, each marker functions as a performative act that cumulatively reproduces and indexes the character's social persona within Japanese fantasy anime conventions.

Keywords: *yakuwarigo*; *enregisterment*; character register; *Overlord* anime; Japanese linguistics

要旨

本研究は、倉田くがね原作アニメ『オーバーロード』シーズン1に登場する五人の主要キャラクターにおける役割語の使用を分析する。分析目的は、(1) 神水 (2003) の分類に基づく役割語の形式とその機能、および (2) アग्ガ (2007) のエンレジスターメント理論に基づくキャラクター言語レジスターの特徴を記述することである。記述的質的アプローチを採用し、自由観察法 (SBLC 法) ・記録法によってデータを収集した。分析は神水 (2003) の役割語理論とアग्ガ (2007) のエンレジスターメント理論を統合した分布法・語用論的類似法によって行った。データは主要五キャラクターから収集した計 35 発話である。分析の結果、四種の役割語が確認された: (1) アインズの鬼畜語・王子語; (2) アルベドの騎士団語 (高位); (3) デミウルゴの博士語; (4) シャルティアの女語 (有りんす言葉); およびコキュートの騎士団語・武士語。アग्ガ (2007) の観点から、各役割語の標識はキャラクターの社会的ペルソナを累積的に再現・索引化する遂行的行為として機能することが明らかとなった。

キーワード: 役割語; エンレジスターメント; キャラクターのレジスター; アニメ『オーバーロード』; 日本語言語学

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama manusia dalam membangun interaksi sosial dan menyampaikan identitas diri. Dalam kajian linguistik modern, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai representasi nilai sosial, status, ideologi, dan relasi antarpelaku komunikasi (Halliday, 1978). Fenomena ini semakin jelas terlihat dalam media populer Jepang seperti *anime*, *manga*, dan novel visual yang menghadirkan variasi bahasa khas untuk menggambarkan karakter tertentu. Salah satu fenomena linguistik yang menarik adalah *yakuwarigo* (役割語) atau 'bahasa peran', yaitu variasi bahasa yang secara stereotip diasosiasikan dengan karakter tertentu berdasarkan usia, gender, profesi, kelas sosial, hingga kepribadian (Kinsui, 2003). Dalam *anime*, *yakuwarigo* menjadi unsur penting karena mampu membangun citra karakter secara instan melalui pilihan kata, pronomina, partikel akhir kalimat, dan gaya tutur.

Menurut Kinsui (2003: 7), *yakuwarigo* merupakan konstruksi bahasa yang bersifat fiktif dan hampir tidak digunakan dalam percakapan sehari-hari, namun digunakan secara luas dalam dunia fiksi seperti novel, manga, dan anime. Penggunaan *yakuwarigo* dalam kehidupan nyata akan terasa janggal bagi penutur asli bahasa Jepang. Namun, dalam ranah fiksi, pola-pola kebahasaan ini telah menjadi konvensi yang kuat dan langsung dikenali oleh penonton. Kinsui (2003) dan Teshigawara & Kinsui (2011) menegaskan bahwa *yakuwarigo* digunakan untuk menampilkan stereotip karakter sehingga penonton dapat langsung mengenali identitas tokoh melalui cara berbicaranya.

Salah satu anime yang menampilkan penggunaan *yakuwarigo* secara beragam dan kompleks adalah *Overlord*, yang diadaptasi dari *light novel* karya Kugane Maruyama (Studio Madhouse, 2015). Bergenre *isekai* fantasi, anime ini mengisahkan Momonga--seorang pemain game VRMMORPG--yang terjebak dalam dunia virtual dan kemudian menggunakan identitas Ainz Ooal Gown sebagai penguasa *Great Tomb of Nazarick*. Anime ini menghadirkan karakter dengan latar belakang, status, dan peran sosial yang sangat beragam--penguasa, penjaga lantai, pelayan, hingga petualang--sehingga

menghasilkan variasi *yakuwarigo* yang kaya untuk dianalisis. Sebagai gambaran, tokoh Ainz menggunakan pronomina arkais *ware* (我) dan imperatif *~ga yoi* yang menandai tipe *kichiku-go/ouji-go*, sementara Albedo menggunakan keigo berlapis yang mencerminkan tipe *kishidan-go* tingkat tinggi.

Popularitas *Overlord* yang luas memperkuat relevansi kajian ini. *Light novel*-nya meraih peringkat pertama *Kono Light Novel ga Sugoi!* (2017), melampaui 7 juta eksemplar pada April 2018, dan tersedia di platform *streaming* internasional Crunchyroll serta Netflix dengan *subtitle* dalam berbagai bahasa. Popularitas yang luas ini menjadikan *Overlord* sebagai produk budaya populer dengan jangkauan *enregisterment* yang sangat luas: asosiasi linguistik dalam anime ini tidak hanya terenregister dalam kesadaran penonton Jepang, tetapi juga memengaruhi persepsi penonton internasional tentang konvensi bahasa dalam anime bergenre fantasi.

Penelitian terdahulu tentang *yakuwarigo* dalam konteks media populer telah dilakukan oleh sejumlah peneliti. Afifah (2019) mengkajinya dalam platform pembelajaran, Apta (2024) dalam game, Maulina dan Nurjaleka (2020) dalam anime *Gintama*, serta Prasetya (2025) dalam anime *Katekyo Hitman Reborn!*. Namun, belum ada penelitian yang mengkaji *yakuwarigo* dalam anime *Overlord* sekaligus mengintegrasikan teori *enregisterment* Agha (2007) sebagai kerangka analisis fungsi dan karakteristik register karakter. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bentuk *yakuwarigo* berdasarkan klasifikasi Kinsui (2003) beserta fungsi penggunaannya; dan (2) mendeskripsikan karakteristik penggunaan *yakuwarigo* dalam membentuk register karakter tokoh utama berdasarkan teori *enregisterment* Agha (2007).

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Afifah (2019) mengkaji *yakuwarigo* dalam website pembelajaran bahasa Jepang *Anime/Manga no Nihongo* (*Chi'e*, Vol.7 No.1) dan menemukan adanya ketidaksesuaian antara ekspresi kebahasaan pada bagian pengantar karakter dengan ekspresi dalam adegan manga yang sebenarnya. Penelitian ini relevan

sebagai landasan memahami representasi *yakuwarigo* dalam media populer berbasis anime dan manga.

Fernanda (2023) mengkaji terjemahan pronomina *yakuwarigo* seperti *atashi*, *boku*, *wagahai*, dan *ore* ke dalam bahasa Indonesia dalam anime *Mairimashita! Iruma-kun*. Apta (2024) menganalisis *yakuwarigo* pada empat karakter game *Arknights* menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menemukan empat jenis *yakuwarigo* dari 43 data. Maulina dan Nurjaleka (2020) menganalisis karakteristik *yakuwarigo* pada sepuluh karakter anime *Gintama* dan menemukan tujuh jenis, termasuk *aruyo kotoba*, *hakase-go*, dan *Osaka-ben*. Prasetya (2025) mengidentifikasi lima jenis *yakuwarigo* dalam anime *Katekyo Hitman Reborn!* beserta fungsinya dalam menunjukkan identitas sosial dan hierarki antartokoh.

Berdasarkan kelima penelitian di atas, penelitian ini memiliki tiga kebaruan: (1) mengkaji *yakuwarigo* dalam anime *Overlord* yang belum pernah dikaji secara linguistik; (2) mengintegrasikan teori *enregisterment* Agha (2007) sebagai kerangka analisis fungsi dan karakteristik register yang belum digunakan penelitian sebelumnya; serta (3) menganalisis lima tipe *yakuwarigo* secara bersamaan dan komparatif dalam satu corpus.

Yakuwarigo

Yakuwarigo (役 割 語) merupakan konsep linguistik yang pertama kali dirumuskan secara sistematis oleh Kinsui Satoshi (2003: 205). Kinsui mendefinisikannya sebagai: ketika mendengar penggunaan bahasa tertentu (kosakata, gaya bahasa, tingkat tutur, akhiran kalimat) seseorang dapat membayangkan gambaran karakter tertentu (usia, jenis kelamin, pekerjaan, kelas sosial, era, kepribadian), dan sebaliknya; jenis penggunaan bahasa seperti itulah yang disebut *yakuwarigo*. Kinsui (2003) mengidentifikasi empat karakteristik utama *yakuwarigo*: (1) **stereotip dan ikonik**, mengasosiasikan ciri kebahasaan dengan tipe karakter secara konsisten; (2) **fiktif**--hampir tidak ada dalam percakapan sehari-hari, penggunaannya dalam kehidupan nyata akan terasa janggal; (3) **kondisional**--satu karakter dapat menggunakan lebih dari satu tipe bergantung konteks tuturan; dan (4) **kolektif**--pengetahuan tentang sistem asosiasi ini dimiliki bersama oleh penutur bahasa Jepang melalui

sosialisasi intensif dengan budaya populer sejak usia dini.

Tabel 1. Klasifikasi Tipe Yakuwarigo (Kinsui, 2003)

Tipe	Karakter	Penanda Linguistik Utama
<i>Roujingo</i>	Orang tua/bijaksana	<i>washi</i> , <i>~jya</i> , <i>~nou</i> , <i>~wai</i>
<i>Hakase-go</i>	Ilmuwan/ahli strategi	<i>~ka ne</i> , kalimat bersarang, kosakata teknis abstrak
<i>Kichiku-go/Ouji-go</i>	Penguasa/bangsawan	<i>ware/wagahai</i> , <i>~ga yoi</i> , <i>~seyo</i> , <i>referensi diri ke-3</i>
<i>Kishidan-go</i>	Pengabdi/ksatria	<i>keigo</i> sangat tinggi, <i>~de gozaimasu</i> , -sama konsisten
<i>Onna-go</i>	Perempuan anggun	<i>~wa</i> , <i>~kashira</i> , <i>~wane</i> ; <i>sub-tipe: arinsu-kotoba</i>
<i>Bushi-go/Samurai-go</i>	Prajurit/samurai	<i>kalimat eliptis</i> , <i>~seshi (bungo)</i> , <i>kisama</i>

Penanda *yakuwarigo* mencakup empat tataran linguistik yang bekerja secara saling berkaitan. Pertama, pronomina persona (*ninshō daimeishi*) seperti *ware*, *wagahai*, *warawa*, *kisama* yang mengandung konotasi sosial berbeda dari segi status, gender, dan hubungan antarpener. Kedua, akhiran kalimat (*bunmatsu hyōgen*) seperti *~de aru*, *~seyo*, *~ga yoi*, *~arinsu* yang menandai gaya berbahasa, gender, dan tingkat formalitas. Ketiga, sufiks honorifik (*keishō*) seperti *-sama*, *-dono* yang menandai relasi sosial antarpener. Keempat, kosakata eksklusif (*tokushu goi*) yang hanya hidup dalam konteks fiksi dan tidak ditemukan dalam percakapan Jepang sehari-hari.

Enregisterment

Konsep *enregisterment* dirumuskan oleh Agha (2007: 145): proses-proses di mana bentuk-bentuk tutur yang berbeda menjadi diakui secara sosial--atau

terenregister--sebagai bagian dari repertoar persona sosial tertentu. Dengan demikian, *enregisterment* merupakan proses sosial di mana makna sosial sebuah fitur kebahasaan diperoleh melalui sirkulasi yang berulang dalam interaksi sosial, teks, dan media. Sebuah fitur kebahasaan tidak secara inheren mengandung makna sosial tertentu; makna tersebut diperoleh melalui sejarah penggunaan yang mengendap menjadi asosiasi sosial yang stabil dalam kesadaran kolektif komunitas tutur.

Agha (2007) mengidentifikasi lima konsep kunci. Pertama, **register** sebagai model sosiokognitif yang menghubungkan fitur kebahasaan dengan tipe pelaku sosial--bukan sekadar variasi bahasa fungsional, melainkan konfigurasi pengetahuan sosial yang diinternalisasi. Kedua, *metapragmatic stereotype*--model kognitif bersama tentang 'siapa yang berbicara seperti apa'. Ketiga, *indexical iconicity*--tanda linguistik tidak hanya menunjuk ke sesuatu, tetapi secara ikonik 'menyerupai' hal yang ditunjuknya; pronomina *ware* terasa lebih kuat dan berwibawa dari *watashi*. Keempat, **repertoar register**--satu tokoh memiliki sejumlah register yang diaktifkan sesuai konteks, berkorespondensi dengan sifat kondisional *yakuwarigo* (Kinsui, 2003). Kelima, **sirkulasi sosial dan media**--setiap episode anime yang ditayangkan adalah peristiwa yang memperkuat dan mereproduksi asosiasi antara cara berbicara dan tipe karakter.

Secara teoritis, *yakuwarigo* merupakan produk akhir dari proses *enregisterment* dalam domain fiksi populer Jepang. Teori Kinsui (2003) mendeskripsikan *apa* yang ada, sementara Agha (2007) menjelaskan *mengapa* dan *bagaimana* asosiasi tersebut terbentuk, berfungsi, dan dipertahankan. Dalam penelitian ini, teori Agha (2007) digunakan untuk menganalisis fungsi penggunaan *yakuwarigo* sebagai tindakan *enregisterment* dan karakteristik register karakter yang dibangun secara kumulatif melalui setiap tuturan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-analitis (Moleong, 2017). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian tidak berorientasi pada pengukuran kuantitatif maupun generalisasi statistik, melainkan berfokus pada pemahaman dan penafsiran fenomena kebahasaan secara mendalam berdasarkan konteks

sosial yang melatarbelakanginya. Jenis deskriptif-analitis digunakan karena penelitian tidak hanya mendeskripsikan bentuk *yakuwarigo* yang ditemukan, tetapi juga menganalisis fungsi penggunaannya serta karakteristik register karakter yang dibangun secara kumulatif.

Sumber data adalah serial anime *Overlord* Season 1 (Studio Madhouse, 2015) yang terdiri atas 13 episode. Data berupa 35 tuturan dari lima tokoh utama yang dipilih berdasarkan kejelasan *yakuwarigo* yang digunakan dan keberagaman tipe register yang diwakilinya.

Tabel 2. Distribusi Data Penelitian

N o	Tokoh	Tipe Yakuwarigo	N	Episode
1	Ainz Ooal Gown	Kichiku-go/Ouji-go	7	1,3,4,6,9,12,13
2	Albedo	Kishidan-go tinggi	8	1,1,2,2,4,4,5,11
3	Demiurge	Hakase-go	7	2,2,2,4,11,13,13
4	Shalltear Bloodfallen	Onna-go arkais	7	2,2,4,10,10,10,13
5	Cocytus	Kishidan-go/Bushi-go	7	2,2,4,11,13,13,13
			35	

Pengumpulan data menggunakan metode simak (Sudaryanto, 1993) melalui Teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC) dan teknik catat. Prosedurnya mencakup: (1) menonton setiap episode minimal dua kali sambil mencermati dialog berbahasa Jepang; (2) mencocokkan audio dengan *subtitle* bahasa Jepang untuk memastikan akurasi transkripsi; (3) mengidentifikasi tuturan yang mengandung penanda *yakuwarigo*; dan (4) mencatat konteks situasional tuturan meliputi episode, menit, penutur, mitra tutur, dan latar sosial percakapan.

Analisis data dilaksanakan melalui tiga tahap: (1) **metode agih** dengan teknik bagi unsur langsung (BUL) dan substitusi untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bentuk *yakuwarigo* berdasarkan Kinsui (2003); (2) **metode padan pragmatis** menggunakan kerangka *enregisterment* Agha (2007) untuk menganalisis fungsi setiap penanda linguistik; dan (3) **sintesis deskriptif** untuk mendeskripsikan

karakteristik register karakter per tokoh secara komparatif lintas tokoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk dan Fungsi Yakuwarigo pada Tokoh Utama

Ainz Ooal Gown secara dominan menggunakan tipe *kichiku-go/ouji-go* dengan penanda utama pronomina *ware* (我), imperatif arkais *~ga yoi* dan *~seyo*, interjeksi *fun* (フン), dan referensi diri orang ketiga. Ditemukan pula ragam netral-sopan dalam konteks nostalgia personal, membuktikan kondisionalitas register Ainz.

Data AOG-2 Episode 3, Menit 11:28	
Tuturan	我が名を知るがよい。我こそが。アインズ・ウール・ゴウン
Romanisasi	<i>Waga na o shiru ga yoi. Ware koso ga--. Ainz Ūru Gōn.</i>
Terjemahan	"Ketahuilah namaku. Akulah--. Ainz Ooal Gown."
Penanda	Pronomina <i>ware</i> (我); penekanan koso (こそ); imperatif arkais <i>~ga yoi</i> ; konstruksi <i>waga na</i> (我が名).
Analisis	Peralihan ke <i>ware</i> menandai titik enregisterment yang eksplisit. Kinsui (2003) menyatakan <i>ware</i> adalah pronomina persona pertama terkuat menandai status sosial tinggi dalam fiksi Jepang. Bentuk <i>~ga yoi</i> terenregister sebagai penanda otoritas absolut dalam tradisi fiksi fantasi (Agha, 2007). Kombinasi <i>ware + ~ga yoi + waga na</i> membangun register penguasa yang padat dan langsung dikenali penonton.

Data AOG-4 Episode 6, Menit 14:39	
Tuturan	彼らと過ごした日々は忘れられません
Romanisasi	<i>Karera to sugoshita hibi wa wasureraremasen.</i>
Terjemahan	"Hari-hari yang kuhabiskan bersama mereka tidak akan kulupakan."
Penanda	Bentuk sopan <i>~masen</i> ; ragam formal-standar (teineigo); tidak ada penanda <i>kichiku-go</i> .

Analisis	Tuturan ini membuktikan kondisionalitas <i>yakuwarigo</i> (Kinsui, 2003): register <i>ouji-go</i> runtuh dalam monolog nostalgia personal. Dari perspektif Agha (2007), ini adalah 'kebocoran register' yang mengekspos persona dasar Suzuki Satoru. Ainz adalah satu-satunya tokoh yang secara eksplisit menunjukkan peralihan lintas tipe <i>yakuwarigo</i> .
----------	---

Albedo menggunakan tipe *kishidan-go* tingkat tinggi dengan penanda utama keigo berlapis, kosakata feodal eksklusif (*shikō naru onmi, zōbutsushu*), verba ritual (*chikaimasu, sasagemasu*), dan ekspresi pengabdian yang sekaligus emosional.

Data ALB-2 Episode 1, Menit 22:03	
Tuturan	我らの造物主たる至高の御方々に恥じない働きを誓います
Romanisasi	<i>Warera no zōbutsushu taru shikō no onkata-gata ni hajinai hataraki o chikaimasu.</i>
Terjemahan	"Kami bersumpah bekerja agar tidak memalukan para pencipta kami, sang Supreme Being."
Penanda	Pronomina kolektif <i>warera</i> (我ら); tokushu goi <i>zōbutsushu</i> (造物主); honorifik <i>shikō no onkata-gata</i> ; verba ritual <i>chikaimasu</i> .
Analisis	<i>Zōbutsushu</i> adalah tokushu goi khas Overlord yang terenregister sebagai penanda relasi 'ciptaan-pencipta' yang sakral. Menurut Agha (2007), <i>chikaimasu</i> memiliki fungsi performatif: tindakan berbicara adalah tindakan bersumpah itu sendiri. Pola honorifik berlapis ini terenregister sebagai register sumpah kesetiaan yang mengindeksikan persona 'pengabdi mutlak'.

Data ALB-8 Episode 11, Menit 16:56	
Tuturan	最後にお残りになられた慈悲深きアインズ様。どうかいつまでも私どもの上に君臨して下さいますよう-心よりお願い致します。
Romanisasi	<i>Saigo ni onokori ni narareta</i>

	<i>jihibukaki Aizu-sama. Dōka itsumademo watakushidomo no ue ni kunrin shite kudasaimasu yō -- kokoro yori onegai itashimasu.</i>
Terjemahan	"Ainz-sama yang berbudi luhur, satu-satunya yang tersisa di akhir. Dengan sepenuh hati, saya mohon agar Anda senantiasa berkuasa atas kami selamanya."
Penanda	Honorifik berlapis onokori ni narareta (o- + ni naru + ~rareru, tiga lapis keigo); watakushidomo (私ども); kokoro yori (心より--dari lubuk hati).
Analisis	Konstruksi onokori ni narareta menggabungkan tiga lapis honorifik--bentuk keigo tertinggi yang mungkin dalam bahasa Jepang. Ungkapan kokoro yori membuktikan register Albedo melampaui protokol formal. Menurut Agha (2007), hanya persona 'pelayan yang mencintai tuannya dengan segenap jiwa' yang menghasilkan kombinasi keigo tertinggi dengan ekspresi tulus seperti ini.

Demiurge menggunakan tipe *hakase-go* dengan penanda utama kosakata abstrak-teknis (*tangei subekarazaru, sonzai igi*), partikel akhir *~ka ne*, pronomina *wareware* (我々), dan kalimat bersarang berlapis. Register ini adalah yang paling konsisten dalam seluruh corpus--tidak ada satu pun peralihan register yang ditemukan pada data Demiurge.

Data DEM-1 Episode 2, Menit 07:24	
Tuturan	賢明な判断力として瞬時に実行される行動力を有される、まさに端倪すべからざるという言葉がふさわしき方です
Romanisasi	<i>Kenmei na handanryoku to shunji ni jikkō sareru kōdōryoku o yūsareru, masa ni tangei subekarazaru to iu kotoba ga fusawashiki kata desu.</i>
Terjemahan	"Beliau memiliki ketajaman penilaian dan daya tindak yang seketika--sungguh kata 'tak tertandingi' sangat layak untuknya."
Penanda	Kosakata abstrak handanryoku (判断力), kōdōryoku (行動力); frasa klasik tangei subekarazaru (端倪すべからざる--tak dapat diukur); ~fusawashiki

	(arkais).
Analisis	Frasa tangei subekarazaru sangat jarang digunakan bahkan dalam bahasa Jepang formal. Kehadirannya mengindeksikan persona 'intelektual dengan perbendaharaan kata melampaui kebanyakan orang'. Dari perspektif Agha (2007), kompleksitas kalimat Demiurge terenregister sebagai ikon persona 'the indispensable strategist' yang tidak pernah mengucapkan sepatah pun kata tanpa pertimbangan mendalam.

Data DEM-5 Episode 11, Menit 09:24	
Tuturan	我々は至高の御方々に造られ、わずかでもそのお役に立つべくある、者創造主の期待に背く者など存在する必要はありません
Romanisasi	<i>Wareware wa shikō no onkata-gata ni tsukurare... sōzōshu no kitai ni somuku mono nado sonzai suru hitsuyō wa arimasen.</i>
Terjemahan	"Kami diciptakan oleh para Supreme Being untuk berguna bagi mereka. Tidak ada keperluan bagi mereka yang mengkhianati harapan pencipta untuk terus ada."
Penanda	Struktur argumentatif dua premis; kosakata filosofis sonzai suru hitsuyō wa arimasen; wareware; shikō no onkata-gata.
Analisis	Ancaman terselubung disampaikan melalui bahasa filosofis yang tampak bersih dari emosi--contoh sempurna <i>hakase-go</i> sebagai 'topeng emosi' (Agha, 2007). Dari perspektif Kinsui (2003), kerumitan sintaksis ini membangun persona 'the indispensable advisor' yang keputusannya tidak dapat dipertanyakan.

Shalltear Bloodfallen menggunakan sub-tipe *onna-go* arkais (*arinsu-kotoba*)--idiolet yang berasal dari gaya bahasa *oiran* (pelacur kelas atas) di kawasan Yoshiwara, Edo, abad ke-17 hingga 19. Ini adalah register paling distinktif dan terspesialisasi dalam seluruh corpus.

Data SHL-2 Episode 2, Menit 06:59	
Tuturan	美の結晶、まさにこの世界でもっとも美しいお方でありんす
Romanisasi	<i>Bi no kesshō, masa ni kono sekai de mottomo utsukushii okata de arinsu.</i>
Terjemahan	"Kristal kecantikan, sungguh beliau adalah sosok paling indah di dunia ini."
Penanda	Akhiran ~arinsu (でありんす --pengganti de arimasu/desu, khas arinsu-kotoba); kosakata puitis bi no kesshō (美の結晶).
Analisis	Kinsui (2003) mengidentifikasi arinsu-kotoba sebagai sub-tipe onnago paling arkais dan terspesialisasi. Dalam tradisi fiksi Jepang, pola ini mengalami proses deep enregisterment panjang hingga terasosiasikan dengan persona perempuan yang anggun, eksklusif, dan berbahaya (Agha, 2007).

Data SHL-5 Episode 10, Menit 06:19	
Tuturan	汚い手で触りんせんでくんなまし
Romanisasi	<i>Kitanai te de sawari-nsen-de kunnamashi.</i>
Terjemahan	"Jangan menyentuhku dengan tanganmu yang kotor."
Penanda	Akhiran ~nsen (りんせん --negatif arinsu-kotoba); akhiran ~kunnamashi (くんなまし --larangan arkais Yoshiwara); seluruh kalimat arinsu-kotoba murni.
Analisis	Dua penanda arinsu-kotoba dalam satu kalimat pendek memberikan 'intensitas register' maksimal (Agha, 2007). Kinsui (2003): semakin lengkap penanda yakuwarigo, semakin kuat proses ikonisasi karakter. Kondisionalitas ketat arinsu-kotoba (aktif personal, nonaktif upacara formal) menunjukkan kesadaran metapragmatik tinggi Shalltear.

Cocytus menggunakan *kishidan-go* bercorak *bushi-go* dengan ciri kalimat eliptis tanpa subjek dan predikat eksplisit, bentuk arkais epik ~seshi (partisipatif lampau bungo), pronomina militer *kisama*, dan imperatif langsung ~shimese.

Data COC-1 Episode 2, Menit 01:47	
Tuturan	お呼びとあらば即座に
Romanisasi	<i>Oyobi to araba sokuza ni.</i>
Terjemahan	"Jika dipanggil, aku akan datang seketika."
Penanda	Kalimat eliptis tanpa subjek dan predikat; kondisional ~to araba (とあらば --arkais); sokuza ni (即座に --seketika).
Analisis	Elipsis radikal mencerminkan nilai samurai tentang ketegasan dan efisiensi (Kinsui, 2003). Kondisional ~to araba memberikan nuansa kesiapsiagaan mutlak. Dari perspektif Agha (2007), elipsis militeristik terenregister sebagai penanda persona 'prajurit setia yang selalu siap dipanggil kapan pun'.

Data COC-3 Episode 4, Menit 20:54	
Tuturan	すべてを超越せし我らの王
Romanisasi	<i>Subete o chōetsu seshi warera no ō.</i>
Terjemahan	"Raja kami yang melampaui segalanya."
Penanda	Bentuk lampau arkais ~seshi (せし --partisipatif klasik bungo); pronomina kolektif warera; gelar ō (王--raja).
Analisis	~Seshi adalah bentuk partisipatif lampau bahasa Jepang klasik (bungo) yang tidak produktif dalam bahasa modern. Dari perspektif Agha (2007), ~seshi berfungsi sebagai 'temporal marker' dalam enregisterment: menempatkan tuturan dalam 'waktu epik' di mana kesetiaan memiliki makna abadi yang melampaui zaman.

Karakteristik Penggunaan Yakuwarigo dalam Membentuk Register Karakter

Berdasarkan analisis subbab sebelumnya, setiap tokoh memiliki karakteristik register yang khas. Register **Ainz Ooal Gown** ditandai oleh *register split* (dualitas linguistik), satu-satunya tokoh yang secara eksplisit menunjukkan peralihan lintas tipe *yakuwarigo*. Peralihan ini mencerminkan konflik identitas antara peran Ainz sebagai penguasa dan kepribadian aslinya sebagai Suzuki Satoru.

Register **Albedo** memiliki intensitas honorifik tertinggi di antara semua tokoh. Keigo berlapis tiga tingkatan dalam satu frasa, yaitu *onokori ni narareta*, yang terdiri dari *o- + ni naru + ~rareru*. Ungkapan *kokoro yori* membuktikan register Albedo bukan sekadar protokol, melainkan ekspresi tulus pengabdian yang mendalam.

Register **Demiurge** adalah yang paling konsisten dalam seluruh corpus: tidak ada satu pun peralihan register yang ditemukan. *Hakase-go*-nya berfungsi sebagai 'topeng emosi'--pujian, ancaman, dan teguran selalu disampaikan dengan kedinginan intelektual yang sama, menciptakan persona berbahaya di balik fasad rasionalitas. Register **Shalltear Bloodfallen** paling distinktif melalui *deep enregisterment arinsu-kotoba*-nya. Kondisionalitas ketat--aktif dalam interaksi personal, nonaktif dalam upacara formal--menunjukkan kesadaran metapragmatik yang tinggi. Register **Cocytus** paling minimalis dalam jumlah kata namun paling kaya secara historis. Kemampuannya menampilkan empati tanpa keluar dari register prajuritnya merupakan tanda 'grace under hierarchy' yang memperdalam persona 'prajurit berjiwa ksatria sesungguhnya'. Perbandingan kelima register karakter disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Register Karakter Tokoh Utama Anime Overlord Season 1

Tokoh	Tipe Yakuwarigo	Penanda Utama & Karakteristik Register
Ainz Ooal Gown	<i>Kichiku-go/Ouji-go</i>	ware, ~ga yoi, ~seyo, fun, referensi diri ke-3; register split publik<->personal
Albedo	<i>Kishidan-go tinggi</i>	~narareta berlapis, warera, chikaimasu, kokoro yori; honorifik tertinggi+emosi devotif
Demiurge	<i>Hakase-go</i>	tangei subekarazaru, ~ka ne, wareware, handan itashimashita; paling konsisten; topeng emosi
Shalltear	<i>Onna-go arkais</i>	~arinsu, warawa, ~kunnamashi, ~kuryanse; deep enregisterment; kondisional ketat
Cocytus	<i>Kishidan-go/Bushi-go</i>	~seshi, kisama, ~shimese, ~to araba, kalimat eliptis;

		minimalis-eliptis; arkais epik
--	--	--------------------------------

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi tiga sifat *yakuwarigo* yang diidentifikasi Kinsui (2003): stereotip, fiktif, dan kondisional. Fenomena kondisionalitas register ditemukan pada seluruh tokoh: Ainz beralih ke ragam netral dalam monolog nostalgia (AOG-4); Albedo beralih ke perintah langsung ketika berbicara kepada Shalltear (ALB-7); Shalltear menanggukahkan *arinsu-kotoba*-nya dalam konteks upacara formal (SHL-3, SHL-7); Cocytus membiarkan kalimat menggantung ketika terkesima oleh keunggulan Ainz (COC-5).

Dengan mengintegrasikan teori *enregisterment* Agha (2007), penelitian ini menambahkan dimensi proses sosio-kultural: setiap kali tokoh mengucapkan penanda register-nya, ia tidak hanya berkomunikasi tetapi juga secara performatif mereproduksi dan mengindeksikan persona sosialnya--sebuah *enregistering act*. Pola-pola kebahasaan *yakuwarigo* merupakan produk sirkulasi panjang dalam tradisi budaya populer Jepang, di mana asosiasi antara cara berbicara dan tipe karakter telah mengkristal menjadi pengetahuan kolektif yang langsung dikenali penonton.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap 35 tuturan dari lima tokoh utama anime *Overlord* Season 1, penelitian ini menghasilkan dua simpulan utama.

Pertama, ditemukan empat tipe *yakuwarigo* berdasarkan klasifikasi Kinsui (2003): (1) *kichiku-go/ouji-go* pada Ainz Ooal Gown dengan penanda *ware*, *~ga yoi*, *~seyo*, *fun* (フン), dan referensi diri orang ketiga; (2) *kishidan-go tinggi* pada Albedo dengan keigo berlapis tiga tingkatan; (3) *hakase-go* pada Demiurge dengan partikel *~ka ne*, kosakata abstrak-teknis, dan kalimat bersarang berlapis; (4) *onna-go arkais* (*arinsu-kotoba*) pada Shalltear Bloodfallen dengan penanda *~arinsu*, *warawa*, dan *~kunnamashi*; serta *kishidan-go/bushi-go* pada Cocytus dengan *~seshi*, *kisama*, dan kalimat eliptis. Berdasarkan teori *enregisterment* Agha (2007), setiap penanda berfungsi sebagai tindakan performatif (*enregistering act*) yang mereproduksi dan

mengindeksikan persona sosial tokoh secara kumulatif.

Kedua, setiap tokoh memiliki karakteristik register yang khas: Ainz menampilkan *register split* yang mencerminkan konflik identitas; Albedo menampilkan *kishidan-go* paling emosional dengan honorifik paling berlapis; Demiurge menampilkan *hakase-go* paling konsisten sebagai 'topeng emosi'; Shalltear menampilkan idiolek paling distinktif melalui *deep enregisterment arinsu-kotoba*; dan Cocytus menampilkan register paling minimalis namun paling kaya secara historis. Penelitian ini mengonfirmasi sifat stereotip, fiktif, dan kondisional *yakuwarigo* (Kinsui, 2003) sekaligus menambahkan dimensi proses sosio-kultural *enregisterment* (Agha, 2007) sebagai mekanisme yang menjelaskan bagaimana asosiasi linguistik tersebut terbentuk dan dipertahankan dalam konvensi anime fantasi Jepang.

Saran

Peneliti selanjutnya disarankan memperluas cakupan ke Season 2-4 *Overlord* untuk mengkaji perkembangan register karakter, atau membandingkan *yakuwarigo* versi asli dengan dubbing internasional. **Pengajar bahasa Jepang** dapat memanfaatkan temuan ini sebagai bahan ajar kontekstual berbasis anime untuk memperkenalkan perbedaan bahasa fiktional dengan bahasa Jepang nyata, sekaligus meningkatkan kompetensi sosiolinguistik mahasiswa. **Mahasiswa bahasa Jepang** disarankan memandang anime sebagai laboratorium linguistik yang kaya dan membangun fondasi teori sosiolinguistik--khususnya kajian register dan *enregisterment*--agar analisis yang dihasilkan dapat berkontribusi signifikan terhadap perkembangan linguistik Jepang di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih juga kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya atas ilmu dan bimbingan yang diberikan selama masa studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agha, A. (2007). *Language and social relations*. Cambridge University Press.
- Afifah, N. (2019). Yakuwarigo dalam website pembelajaran online Anime/Manga no Nihongo. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 7(1).
- Apta, R. (2024). Analisis yakuwarigo pada karakter dalam game Arknights. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Fernanda, A. (2023). Penerjemahan yakuwarigo dalam anime Mairimashita! Iruma-kun karya Osamu Nishi. Skripsi. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Kinsui, S. (2003). *Vaacharu nihongo yakuwarigo no nazo* [Virtual Japanese: The mystery of role language]. Iwanami Shoten.
- Maulina, R., & Nurjaleka, L. (2020). Karakteristik yakuwarigo dalam tokoh anime Gintama. *KIRYOKU: Jurnal Studi Kejepangan*, 4(1), 1-13.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, B. (2025). Analisis penggunaan yakuwarigo dalam anime Katekyo Hitman Reborn!. Skripsi. Universitas Gadjah Mada.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Teshigawara, M., & Kinsui, S. (2011). Modern Japanese 'role language' (yakuwarigo): Fictional orality in Japanese literature and popular culture. *Sociolinguistic Studies*, 5(1), 37-58.