



SHUJOSHI DANSEIGO DALAM GAME VISUAL NOVEL STEINS; GATE

Ramadhani¹, Maulluddul Haq²

¹ (Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

² (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang)

Email Penulis : Ramadhaniwhitehacker@gmail.com

Sejarah Artikel

Submit : 2024-05-25
Diterima : 2025-09-10
Diterbitkan : 2025-12-29

Abstract

This study aims to describe the variations and functions of shujoshi danseigo in visual novel games with title STEINS; GATE. This study used qualitative descriptive approach. The data in this study are every speech that uses shujoshi danseigo, along with speech action information that can explain the context, gestures or behavior of the subject. The source of data for this study is a visual novel game with the title STEINS; GATE. Data collection in this study used SBLC techniques, record techniques, and write techniques. This study uses Chino's theory as a reference and other additional theories as support in classifying and analyzing the functions of each shujoshi variant. In this study, 94 data sample of shujoshi danseigo were found, and 7 shujoshi variants were identified and classified based on Chino's theory. The 7 shujoshi variants are: shujoshi dayo, kana, na, sa, yone, ze, and zo. From the 7 variants of shujoshi danseigo that found, 18 shujoshi functions in Chino theory can be identified and the examples of their usage is found in the visual novel game STEINS; GATE.

Kata Kunci:

Variations, Functions, Shujoshi, Danseigo, Game.

PENDAHULUAN

Dari sekian banyak bahasa di berbagai negara, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki keberagaman bahasa dalam masyarakatnya. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya berbagai macam faktor seperti usia, gender, status dan lain-lain. Dari berbagai macam faktor tersebut, gender merupakan salah satu faktor yang membuat bahasa Jepang memiliki keberagaman bahasa sehingga bisa menjadi ciri khas tersendiri terhadap bahasa yang digunakan oleh masyarakatnya. Aprilia (2017: 3) menjelaskan bahwa dalam bahasa Jepang terdapat suatu ciri khas yang dapat menunjukkan keberagaman antara bahasa pria dan wanita. Dengan adanya ciri khas tersebut orang lain bisa mengenali gender lawan bicaranya. Sudjianto (2007: 62) menjelaskan bahwa di dalam bahasa Jepang terdapat istilah pembeda antara ragam bahasa wanita dan pria, bahasa pria bisa disebut dengan istilah *danseigo* (男性語) dan bahasa wanita disebut dengan istilah *joseigo* (女性語).

Perbedaan antara *danseigo* dan *joseigo* bisa dilihat dari beberapa aspek kebahasaannya. Sudjianto dan Ahmad (dalam Ramadanti, 2022: 2) menyampaikan bahwa *joseigo* dan *danseigo* ditandai oleh aspek kebahasaannya, seperti pemakaian partikel akhir/ *shuujoshi*, pronomina persona/ *ninshou daimeishi*, interjeksi/ *kandoushi*, dan ditandai juga dengan pemakaian ragam bahasa hormat/ *keigo*. Di antara beberapa aspek tersebut, partikel akhir/ *shuujoshi* dinilai sulit untuk dipelajari oleh pemelajar bahasa Jepang. Murtati (2019: 196) menyampaikan bahwa *shuujoshi* dinilai sulit karena terdapat dua dialek yang berbeda berdasarkan gendernya, hal itu menyebabkan pemelajar bahasa Jepang kesulitan dalam memahami ataupun menggunakannya. Selain itu, karena *shuujoshi danseigo* dan *joseigo* tidak dipelajari di sekolah, pemelajar bahasa Jepang menjadi sulit memahaminya dalam interaksi langsung ataupun tidak langsung.

Untuk memahami hal tersebut tentunya pemelajar harus mengetahui apakah arti dari kata *shuujoshi*. Chino (1993: 120) menjelaskan bahwa *shuujoshi* biasanya digunakan dalam bahasa percakapan yang mengikuti nada suara, hal itu bertujuan untuk menyampaikan nuansa emosi tanpa menyebutkan isi kalimat secara terus terang. Jika dilihat dari bagaimana penggunaannya, Aprilia (2017: 03) mengatakan bahwa umumnya masyarakat Jepang menggunakan *danseigo* dan *joseigo* dalam percakapan formal. Kedua ragam bahasa tersebut dapat ditemukan sering digunakan pada siaran film, drama, iklan dan lain sebagainya. Sesuai dengan pernyataan tersebut, penggunaan *shuujoshi danseigo* dan *joseigo* juga bisa ditemukan dalam media non-formal seperti *video game*, salah satu contohnya adalah *game visual novel STEINS; GATE*.

STEINS; GATE adalah *game visual novel* dengan tema *Sci-fi* yang berfokus pada karakter utama bernama Okabe Rintaro. Cerita dalam *game* ini berfokus pada karakter utama yang tidak sengaja menciptakan mesin penjelajah waktu bersama teman-temannya. Dalam *game* ini terdapat beragam karakter dengan sifat dan kepribadian yang berbeda, oleh karena itu setiap karakter dalam *game* ini memiliki gaya bahasa yang beragam. Berikut adalah contoh keberagamannya:

- ① Rintaro : そうか、^わ分かったぞ！
Souka, wakatta Zo!
Oh, aku sudah mengerti!
- ② Daru : あ～、^{すず}涼しい～、^い生き返る^{かえ}ぜ～い。あばばばばば。
A～, suzushii～, ikikaeru ze～. Abababababa
Ah～, seju~k, (rasanya seperti) kembali hidu~p. Brrrrrr.
- ③ Tennouji : ふむ、こりやたぶん、^{きばん}基板の^{ほんだう}半田^{なお}浮きだな。直せる
ぜ。
Fumu, korya tabun, kiban no handouki da na. Naoseru ze.
Hm, Kalau seperti ini mungkin, patrian papan sirkuitnya kan.
Sepertinya bisa kuperbaiki.
- ④ Kurisu : ^{きょうみぶか}興味深いわね……
Kyoumibukai wane……

Sepertinya menarik

- ⑤ Mayuri : きたのかなー ? ^{うちゅうじん} 宇宙人さん ^の 乗ってるの かなー ?
 Kita no kana ? Uchujin san notteru no kana ?
 Datang enggak ya ? alien naik itu enggak ya ?
- ⑥ Suzuha : ところでさ、君は誰？
 Tokorode sa. kimi wa dare?
 Ngomong-ngomong, kamu siapa ya ?

Berdasarkan contoh tersebut, bisa dilihat bahwa setiap karakter dalam *game STEINS; GATE* memiliki beragam gaya bahasa. Keberagaman gaya bahasa tersebut tampak pada partikel akhir kalimat/ *shuujoshi* yang di ucapkan oleh setiap karakter, ada yang mengakhiri kalimat dengan *shuujoshi* “kana”, ada yang menggunakan “wane”, ada yang menggunakan *shuujoshi* yang tampak sama tetapi dengan bunyi yang sedikit berbeda seperti “zo” dan “ze”, dan ada juga yang menggunakan partikel “sa”.

Melihat dari beragamnya variasi *shuujoshi* dari setiap contoh di atas, tidak heran jika pemelajar bahasa Jepang akan kesulitan dalam membedakan manakah *shuujoshi* yang seharusnya digunakan oleh pria, dan manakah *shuujoshi* yang seharusnya digunakan oleh wanita jika menemuinya dalam percakapan nonformal, atau dalam media nonformal seperti *game visual novel STEINS; GATE*. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Murtati (2019: 196) yang menyatakan bahwa perbedaan bahasa berdasarkan gender membuat pemelajar sulit memahami dan menggunakan *shuujoshi danseigo* dan *joseigo*. Selain itu, karena partikel *shuujoshi* merupakan bentuk bahasa nonformal yang tidak diajarkan dalam pelajaran formal membuat pemelajar bahasa sulit memahami penggunaan *shuujoshi* secara tepat.

Sesuai dengan pernyataan Murtati tersebut, apabila dilihat pada contoh-contoh sebelumnya, bentuk partikel akhir teks contoh tidak berakhiran *desu, masu, shita*, atau bentuk-bentuk formal lainnya seperti yang ditemui pada buku pelajaran bahasa Jepang di sekolah ataupun kebanyakan buku pelajaran bahasa Jepang lainnya. Selain karena alasan tersebut, beragamnya variasi *shuujoshi danseigo* dan *joseigo* juga dapat membuat pemelajar bahasa Jepang kesulitan dalam memahami apa saja fungsi dari setiap varian *shuujoshi* tersebut. Karena, apabila diterjemahkan secara manual ataupun dengan media penerjemah digital, maksud dari kalimat yang menggunakan *shuujoshi* tersebut akan sulit dipahami. Misalnya, apabila kalimat pada contoh 1 sebelumnya diterjemahkan dengan *google translate* maka hasilnya akan terlihat seperti contoh berikut:

- Bentuk *original* dari contoh 1 → 分かったぞ → saya mengerti
- Bila partikel diganti Yo → 分かったよ → saya mengerti
- Bila partikel diganti Ze → 分かったぜ → saya mengerti
- Bila partikel akhir dihapus → 分かった → saya mengerti

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, apabila seorang pemelajar bahasa Jepang hanya mengandalkan penerjemah digital seperti *google translate* ada kemungkinan pemelajar akan kesulitan dalam membedakan *shuujoshi*

dalam kalimat tersebut. Walaupun sebagian besar artinya benar, namun maksud dari kalimat yang diterjemahkan tidak dapat diketahui jika hanya mengandalkan penerjemah digital.

Berdasarkan contoh-contoh permasalahan di atas, peneliti menyadari bahwa perlu adanya penelitian untuk mengetahui contoh varian *shuuji* yang dikategorikan sebagai *shuuji danseigo* dan apakah fungsi dari setiap varian *shuuji danseigo* tersebut. Untuk menjawab hal tersebut peneliti mengangkat judul “*Shuuji Danseigo dalam Game Visual Novel STEINS; GATE*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong 2011: 4) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena data yang proses dalam penelitian ini berupa teks dan gambar yang kemudian dianalisis sehingga menghasilkan data berupa kalimat deskriptif.

Arikunto (2013: 21-22) menyampaikan bahwa, menurut teori penelitian kualitatif, untuk memperoleh hasil penelitian yang berkualitas dibutuhkan data yang terkumpul lengkap. Data yang disebut lengkap tersebut terdiri dari data primer dan data sekunder. Dari penjelasan tersebut, maka data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini adalah setiap tuturan yang menggunakan *shuuji danseigo* beserta informasi tindak tutur yang dapat menjelaskan konteks, gerak-gerik atau perilaku subjek. Dan untuk melengkapi data primer tersebut, peneliti mengambil rekaman video *gameplay*, catatan log percakapan, serta berbagai informasi tambahan lainnya sebagai data sekunder. Zaim (2014: 80) yang menjelaskan bahwa sumber data atau asal data dapat dibedakan atas sumber data substantif dan sumber data lokasional. Asal substantif menunjukkan bahan yang digunakan, yaitu data diperoleh dari sampel. Sumber data dalam penelitian ini adalah sampel penelitian berbentuk *game visual novel* dengan judul *STEINS; GATE*.

Abdussamad (2021: 141) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti sendiri yang menjadi instrumen penelitian. Selain human instrumen, peneliti juga menggunakan instrumen bantu dalam penelitian ini untuk mempermudah pengambilan data serta meningkatkan keabsahan data. Instrumen bantu yang dimaksud adalah *software* OBS Studio, *smartphone*, dan aplikasi *GBoard*.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC), teknik rekam, dan teknik catat. Dalam penelitian ini terdapat prosedur yang digunakan dalam mengumpulkan data, prosedur tersebut yaitu: pertama, memainkan *game STEIN; GATE* sambil direkam. Kedua, menonton ulang rekaman tersebut. Ketiga, mencatat dialog percakapan karakter *game*. Keempat, Mencatat dan mengklasifikasi setiap varian *shuuji danseigo* berdasarkan teori Chino. Kelima, mengumpulkan data ke dalam tabel inventaris data.

Sugiyono (2021: 365) menjelaskan bahwa uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi,

diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa macam cara untuk meningkatkan keabsahan data. Beberapa macam cara yang dimaksud adalah melakukan perpanjangan pengamatan dan peningkatan ketekunan dalam proses penelitian untuk mengurangi kemungkinan kesalahan data dalam proses pengumpulan dan proses analisis data. selain itu, peneliti menggunakan bahan referensi berupa *screenshot* dialog, rekaman *gameplay* dan data log percakapan dalam *game* sebagai pembanding kecocokan data yang didapat dan data sumber yang diambil.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa langkah dan metode yang disesuaikan dengan dua rumusan masalah dalam penelitian ini. Langkah-langkah beserta metode analisis tersebut adalah: Pertama, mengelompokkan data berdasarkan varian *shuujoshi*. Kedua, menerjemahkan setiap data sampel. Ketiga, kembali mengobservasi rekaman *gameplay* sambil menganalisis situasi dan konteks tuturan. Keempat, mengklasifikasikan data sampel *shuujoshi* berdasarkan jenis kalimat yang dituturkan oleh penutur. Kelima, menganalisis setiap data berdasarkan kecocokan jenis kalimat, situasi, dan konteks tuturan dari data sampel dengan teori Chino. Keenam, mengumpulkan data hasil observasi dan hasil analisis ke dalam tabel. Ketujuh, memilih beberapa contoh data sampel dari masing-masing fungsi *shuujoshi* yang berbeda. Kedelapan, menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data sampel *shuujoshi danseigo* dari *game visual novel STEINS; GATE* dalam *chapter 1 scene 1-4*, ditemukan 94 data sampel *shuujoshi danseigo*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. *Shuujoshi Danseigo yang Ditemukan*

No.	Varian <i>Shuujoshi Danseigo</i>	Jumlah
1	<i>Dayo</i>	11
2	<i>Kana</i>	13
3	<i>Na</i>	38
4	<i>Sa</i>	6
5	<i>Yone</i>	3
6	<i>Ze</i>	6
7	<i>Zo</i>	17
Total		94

Berdasarkan data dari tabel di atas, diketahui jumlah keseluruhan data sampel *shuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam *game STEINS; GATE chapter 1 scene 1-4* adalah 94 data sampel. Dari 94 data sampel *shuujoshi danseigo* terdapat 7 varian *shuujoshi danseigo* yang terdiri atas: 11 sampel varian *dayo*, 13 sampel varian *kana*, 38 sampel varian *na*, 6 sampel varian *sa*, 3 sampel varian *yone*, 6 sampel varian *ze*, dan 17 sampel varian *zo*.

2. Analisis data

Berdasarkan hasil temuan terdapat 7 varian *shuujoshi danseigo*, dari 7 varian tersebut terdapat 4 varian *shuujoshi danseigo* dengan jumlah penggunaan terbanyak

dalam *game STEINS; GATE*. 4 varian *shuujioshi* tersebut adalah *shuujioshi dayo*, *kana*, *na*, dan *zo*. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan *shuujioshi* tersebut dalam penelitian ini :

– ***Shuujioshi dayo***

Chino (2005: 173) menjelaskan bahwa partikel akhir *yo* menunjukkan upaya untuk mendapatkan persetujuan atau kesepakatan dari pendengar dengan memaksakan pendapatnya pribadi. Partikel akhir *yo* biasanya digunakan oleh pria dan wanita. Tetapi dalam bentuk kombinasi khusus seorang yang maskulin lebih sering menggunakan partikel akhir *dayo*, sedangkan para wanita lebih sering menggunakan partikel akhir *wayo* atau *noyo*. Fungsi *shuujioshi dayo* tersebut dapat ditemukan contoh penggunaannya dalam penelitian ini. Salah satu contohnya adalah data sampel dengan nomor [40], berikut adalah contoh penggunaan beserta hasil analisisnya:

(aku (Rintaro) berbalik ke arah papan tulis dan menulis “pembekuan”. Kemudian, aku mencoret tulisan itu dan menepuk papan itu dengan tanganku.)

———
りんたろう おれ 「れいとうきのう」だと思ひ込んでいたが、実は違つたの
倫太郎: 俺たちは、『冷凍機能』だと思ひ込んでいたが、実は違つたの
だよ!

Rintaro: *Oretachi wa reitoukinou dato omoi konde ita ga, jitsu wa chigatta no dayo!*

Rintaro: Kita berasumsi adanya fungsi pembeku, namun sebenarnya itu salah!

———
りんたろう 「さあお前たち、な、なんだってー!」と叫ぶがいい!ここは叫ぶ
倫太郎: 「さあお前たち、な、なんだってー!」と叫ぶがいい!ここは叫ぶ
ところだ!」

Rintaro: *Sa omaetachi, “na, nandatte-!” to sakebu ga ii! Koko wa sakebu tokoro da!*

Rintaro: Kalian berdua, Silahkan teriakan! “aa..apa katamu..!”. Sekarang adalah saatnya berteriak.

Ket karakter: Rintaro (Pria, 18 th)

Ket lainnya: Tindakan Rintaro saat menepuk papan tulis merupakan sebuah gesture yang bisa diartikan untuk menunjukkan suatu hal. Dengan adanya penambahan *shuujioshi dayo* menggunakan nada yang tinggi saat melakukan gesture tersebut, Arti menunjuk dalam gesture tersebut berubah menjadi pemaksaan pendapat karena diiringi dengan keinginan kuat Rintaro dalam menyatakan pendapatnya.

Tanda bahwa Rintaro menggunakan nada yang tinggi saat menuturkan *shuujioshi dayo* bisa dilihat dari tanda baca yang berbentuk seperti tanda seru (!) pada monolog diatas.

(STEINS; GATE, *Chapter 1 Scene 1: Lab Mirai Gadget*, setelah *flashback*)

Berdasarkan tuturan kalimat dari data sampel dengan nomor [40] di atas, diketahui bahwa kalimat yang dituturkan oleh karakter bernama Rintaro memiliki

fungsi untuk memperoleh persetujuan atau konfirmasi dari teman-temannya dengan memaksakan pendapat pribadinya. Alasan tuturan tersebut teridentifikasi memiliki fungsi pemaksaan pendapat dapat dilihat dari cara Rintaro menyampaikan pendapatnya. Saat dirinya menyatakan bahwa *microwave* memiliki fungsi pembekuan adalah teori yang salah, Rintaro menggunakan *shuujoshi dayo* untuk menegaskan pendapatnya, pernyataan itu pun dilakukan sambil menepuk-nepuk papan tulis dengan tulisan “pembekuan” yang dicoret tanda silang, sehingga tindakannya tersebut terkesan seperti memaksakan pendapat.

Pemaksaan pendapat tersebut bukanlah tanpa tujuan, melainkan ada maksud tertentu dibalik pernyataan itu. Sesuai dengan fungsi *shuujoshi dayo* yang disebutkan oleh Chino, paksaan tersebut digunakan untuk memperoleh persetujuan atau kesepakatan. Untuk memastikan apakah Rintaro memiliki maksud untuk mengharapkan kesepakatan atau tidak, hal itu dapat dilihat dari pernyataan Rintaro sesaat setelah menyampaikan pernyataan kesalahan teori. Seperti yang bisa dilihat dari data sampel, setelah pernyataan tersebut Rintaro secara terang-terangan meminta teman-temannya untuk menunjukkan suatu respons seperti takjub atau terkesan. Dari pernyataan itu bisa dipahami bahwa, Rintaro mengharapkan respons seperti takjub atau terkesan dari pernyataan yang baru saja ia sebutkan, yang apabila diartikan lagi respons takjub atau terkesan sama artinya dengan menerima pendapat yang disebutkan. Dengan kata lain bisa dikatakan bahwa, Rintaro berharap teman-temannya akan setuju dan menerima pendapatnya.

– *Shuujoshi kana*

Chino (2001: 158) menjelaskan bahwa partikel akhir *kana* pada dasarnya hanya digunakan oleh pria. Selain itu, terdapat beberapa fungsi yang dimiliki oleh partikel akhir *kana*. fungsi yang dimaksud yaitu: menunjukkan keraguan, menunjukkan pertanyaan kepada diri sendiri, dan menunjukkan harapan atau permohonan secara tidak langsung. 3 fungsi *shuujoshi kana* tersebut dapat ditemukan contoh penggunaannya dalam penelitian ini. Salah satu contohnya adalah data sampel dengan nomor [76], berikut adalah contoh penggunaan beserta hasil analisisnya:

るか: 「あっ、大幣おおぬさですね。でも、おとう,父さん、貸かしてくれるかな....」

Ruka: A', *Oonusa desu ne. Demo, otousan, kashite kureru kana...*

Ruka: Oh, yang kamu maksud *Oonusa* kan. Tapi, apakah ayahku mau meminjamkannya nggak ya?

<Alis Ruka terlihat turun, dan mulutnya terlihat seperti ditarik ke bawah yang menunjukkan bahwa dia merasa kurang yakin atau merasa ragu>

るか: 「ちょっと、聞きいてきますっ」

Ruka: *Chotto, kiite kimasu'.*

Ruka: Sebentar, aku akan coba tanyakan.

<Alis Ruka terlihat naik, dan mulutnya tersenyum yang menunjukkan bahwa dia berusaha menunjukkan keramahan pada Rintaro>

Ket karakter: Ruka (Pria, 16 th)

Ket lainnya: Ekspresi ragu yang ditunjukkan Ruka hanya terjadi saat mengatakan “Tapi, apakah ayahku mau meminjamkannya nggak

ya?”. Ekspresi ragu tersebut didukung dengan adanya penggunaan nada yang rendah.

(STEINS; GATE, *Chapter 1 Scene 3: Kuil Yanabayashi*)

Berdasarkan tuturan kalimat dari data sampel dengan nomor [76] di atas, diketahui bahwa kalimat yang dituturkan oleh karakter bernama Ruka tersebut memiliki fungsi untuk menunjukkan keraguan. Alasan tuturan tersebut teridentifikasi memiliki fungsi menunjukkan keraguan dapat dilihat dari pernyataan Ruka yang dituturkan dengan ekspresi dan nada bicara yang jelas menunjukkan bahwa ia merasa ragu. Selain itu, perubahan ekspresi Ruka saat merespons permintaan Rintaro yang awalnya tampak ragu ketika berkata “apakah ayahku mau meminjamkannya nggak ya”, dan kemudian ekspresi tersebut dengan sekejap berubah menjadi ekspresi yang menunjukkan keramahan saat Ruka berkata “aku akan coba tanyakan”, hal ini memperjelas bahwa Ruka mengalami perubahan emosi, perubahan emosi yang spontan tersebut disebabkan karena ia sendiri awalnya merasa tidak yakin bisa meminjam *Oonusa* kepada ayahnya untuk memenuhi permintaan Rintaro. Karena perasaan ragu tersebutlah Ruka menggunakan *shuujioshi kana* sehingga pernyataan Ruka terdengar kurang meyakinkan dan menunjukkan bahwa ia sendiri kurang percaya diri dengan kalimat yang dituturkannya.

– *Shuujioshi na*

Chino (2005: 170) yang menjelaskan bahwa partikel akhir *na* digunakan oleh pria untuk melembutkan ekspresi dari suatu emosi, keinginan, pendapat, atau pernyataan. Dalam buku yang berbeda, Chino (2001: 162-163) menjelaskan bahwa penggunaan partikel akhir *na* kebanyakan digunakan oleh pria. Selain itu, terdapat beberapa fungsi yang dimiliki oleh partikel akhir *na*. fungsi yang dimaksud yaitu: menunjukkan emosi, meminta persetujuan dari orang lain, melembutkan efek dari suatu pernyataan tegas, melembutkan perintah atau permintaan, dan menunjukkan suatu larangan. Sebagian besar fungsi *shuujioshi na* tersebut dapat ditemukan contoh penggunaannya dalam penelitian ini. Salah satu contohnya adalah data sampel dengan nomor [12], berikut adalah contoh penggunaan beserta hasil analisisnya:

倫太郎: 「^{りんたろう}俺^{おれ}たちに話^{はな}しかけられていることにすら、^{きづ}気付いていないらしいな。自覚^{じかく}がないというのは、^{じつ}実に不幸^{ふこう}なことだ」

Rintaro: *Oretachi ni hanashi kakerarete iru koto ni sura, kidzuite inai rashii na. Jigaku ga nai to iu no wa, jitsu ni fukou na koto da.*

Rintaro: Bahkan saat kita berusaha untuk mengajaknya berbicara, sepertinya dia terlihat tidak menyadarinya. Bila dirimu tidak memiliki kesadaran, sebenarnya hal itu sangat disayangkan.

Ket karakter: Rintaro (Pria, 18 th)

Ket lainnya: Pernyataan Rintaro merupakan sebuah opini karena menggunakan verba bantu berbentuk *rashii* (らしい) tepat sebelum penggunaan *shuujioshi na*. Berdasarkan pernyataan Sudjianto (2007: 135), verba bantu *rashii* dipakai untuk menyatakan suatu perkiraan, dugaan,

atau anggapan berdasarkan pada hal-hal yang telah dilihat atau didengarnya.

(STEINS; GATE, *Chapter 1 Scene 1: Lab Mirai Gadget*, sebelum *flashback*)

Berdasarkan tuturan kalimat dari data sampel dengan nomor [12] di atas, diketahui bahwa kalimat yang dituturkan oleh karakter bernama Rintaro tersebut memiliki fungsi untuk melembutkan ekspresi suatu pendapat. Alasan tuturan tersebut teridentifikasi memiliki fungsi melembutkan ekspresi suatu pendapat dapat dilihat dari pernyataan Rintaro yang memiliki unsur opini. Unsur opini yang dimaksud adalah kalimat yang memiliki arti “sepertinya dia tidak menyadarinya”. Kalimat tersebut dinilai sebagai opini, karena Rintaro menyatakan kalimat pernyataan tersebut berdasarkan asumsi pribadinya yang menilai bahwa Alpaca Man tidak memiliki kesadaran, oleh karena itu ia menganggap Alpaca Man tidak akan dapat menyadari apa pun yang katakan olehnya. Saat menyampaikan pendapatnya tersebut, *shuujoshi na* digunakan oleh Rintaro untuk melembutkan ekspresi suatu pendapat, *shuujoshi na* tersebut dapat dilihat pada akhiran pernyataan Rintaro yang mengatakan bahwa “sepertinya dia tidak menyadarinya”. Alasan digunakannya *shuujoshi na* adalah supaya pernyataan pendapat tersebut tidak terdengar datar tanpa ekspresi. Dengan adanya *shuujoshi na* pernyataan pendapat tersebut bisa terkesan lebih ekspresif serta akan terdengar lebih lembut.

– *Shuujoshi zo*

Chino (2001: 172) menjelaskan bahwa penggunaan partikel akhir *zo* kebanyakan digunakan oleh pria. partikel akhir *zo* menambahkan penekanan dalam sebuah kalimat yang memiliki rasa empati lebih dari pada partikel akhir *ze*. Selain fungsi utama yang dijelaskan sebelumnya, terdapat 2 fungsi lainnya yang dimiliki oleh partikel akhir *zo*. fungsi yang dimaksud yaitu: menunjukkan sebuah perintah atau ancaman, dan menambahkan tekanan ke dalam kata sehingga menambah rasa percaya diri atau memberanikan diri. Semua fungsi *shuujoshi zo* tersebut dapat ditemukan contoh penggunaannya dalam penelitian ini. Salah satu contohnya adalah data sampel dengan nomor [39], berikut adalah contoh penggunaan beserta hasil analisisnya:

倫太郎: 「ゲル^{じょう}, 状^{はんこけい}になったということは半固形。すなわち分子^{ぶんしどうし}同士の結びつき^{むす}が弱^{よわ}くなっている可能性^{かのうせい}がある」

Rintaro: *Geru jyou ni natta to iu koto wa hankokei. Sunawachi bunshidoushi no musubitsuki ga kawaku natte iru kanousei ga aru.*

Rintaro: Bisa dibilang menjadi berbentuk jeli yang artinya setengah padat. Dengan kata lain, ada kemungkinan yang membuat hubungan antar molekulnya menjadi lemah.

倫太郎: 「そうか、分^わかったぞ！」

Rintaro: *Souka, wakatta zo!*

Rintaro: Oh, aku sudah mengerti!

倫太郎: 「^{りんたろう} ^{おれ}俺たちは『^{れいとうきのう}冷凍機能』だ^{おも}と思^こい込んでいたが、^{じつ} ^{ちが}実は違^たったのだよ!」

Rintaro: *Ore tachi wa [reitoukinou] da to omoi konde ita ga, jitsu wa chigatta no dayo!*

Rintaro: Kita berasumsi adanya fungsi pembeku, tapi sebenarnya itu adalah hal yang lain!

Ket karakter: Rintaro (Pria, 18 th)

Ket lainnya: Rintaro meningkatkan nada bicaranya yang menunjukkan bahwa dirinya bersemangat, dalam bentuk tulisan peningkatan nada suara biasanya ditandai dengan penggunaan tanda seru (!) di akhiran kalimat.

(STEINS; GATE, *Chapter 1 Scene 1: Lab Mirai Gadget*, setelah *flashback*)

Berdasarkan tuturan kalimat dari data sampel dengan nomor [39] di atas, diketahui bahwa kalimat yang dituturkan oleh karakter bernama Rintaro tersebut memiliki fungsi untuk menambahkan tekanan ke dalam kata sehingga menambah rasa percaya diri. Fungsi tersebut dapat diidentifikasi dari ekspresi Rintaro saat menuturkan kalimat “aku sudah mengerti!”. Saat menyatakan hal tersebut, Rintaro menggunakan *shuujoshi zo* yang berfungsi sebagai penambah rasa semangat dan percaya diri. Hal tersebut terjadi karena penggunaan *shuujoshi zo* dengan nada yang tinggi dapat memberikan efek lega serta dapat melepaskan segala perasaan-perasaan negatif yang terpendam terhadap penuturnya.

Seperti halnya berteriak, seseorang bisa melepaskan perasaan stres, marah, sedih, dan perasaan negatif lainnya jika diberi kebebasan untuk mengungkapkannya. Berbanding terbalik dengan perasaan negatif, jika seseorang berteriak dengan perasaan positif seperti di saat senang ataupun bersemangat maka perasaan tersebut akan meningkat berkali lipat. Contohnya bisa dilihat saat seseorang menyebut kata “hore !!”, yang apabila disebutkan dengan nada tinggi dapat meningkatkan perasaan senang terhadap penuturnya. Jadi bisa dibayangkan penggunaan *shuujoshi zo* dengan nada tinggi dan berteriak memiliki fungsi yang hampir sama dalam meningkatkan rasa semangat dan percaya diri terhadap penuturnya.

3. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dari sampel berupa *video game* dengan *genre* visual novel yang berjudul *STEINS; GATE*, ditemukan data sampel *shuujoshi danseigo* dengan jumlah total sebanyak 94 data. Dari keseluruhan data sampel tersebut 7 varian *shuujoshi* berhasil diidentifikasi dan diklasifikasi berdasarkan teori Chino. 7 varian *shuujoshi danseigo* tersebut adalah *shuujoshi dayo, kana, na, sa, yone, ze, dan zo*. Dari 7 varian tersebut *shuujoshi na* merupakan varian *shuujoshi danseigo* yang paling sering digunakan dalam *game* visual novel *STEINS; GATE chapter 1 scene 1-4*. Sedangkan untuk *shuujoshi danseigo* yang paling sedikit digunakan dalam *game* visual novel *STEINS; GATE chapter 1 scene 1-4* adalah *shuujoshi yone*. Apabila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, Murtati (2019: 200) menemukan 53 data *shuujoshi danseigo* dalam komik *Conan* volume 92. Dari keseluruhan data tersebut

terdapat 7 varian *shuuujoshi danseigo* yang ditemukan oleh Murtati. 7 varian *shuuujoshi danseigo* tersebut adalah *shuuujoshi dayo, kana, na, sa, yo, ne, dan zo*. Dari 7 varian tersebut, *shuuujoshi yo* merupakan varian *shuuujoshi danseigo* yang paling sering digunakan dalam komik *Conan* volume 92. Sedangkan *shuuujoshi danseigo* yang paling sedikit digunakan dalam komik *Conan* volume 92 adalah *shuuujoshi kana*.

Berdasarkan perbandingan variasi *shuuujoshi* antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu tersebut, bisa disimpulkan bahwa intensitas penggunaan setiap varian *shuuujoshi* berbeda antara satu dengan yang lainnya. Sebagian sangat sering digunakan dan sebagian lainnya sangat jarang digunakan. Hal ini bisa terjadi karena setiap varian *shuuujoshi* hanya akan digunakan saat dibutuhkan pada situasi dan kondisi tertentu. Misalnya *shuuujoshi kana* yang berfungsi untuk menunjukkan keraguan yang tentunya hanya akan digunakan jika penutur merasa ragu. Karena perasaan ragu tergantung pada situasi dan kondisi, intensitas penggunaannya pun bisa menjadi lebih sering ataupun lebih jarang tergantung pada penuturnya. Jika penutur adalah orang yang pelupa tentunya perasaan ragu akan sering muncul dan jika penutur adalah orang yang memiliki ingatan kuat maka perasaan ragu akan jarang terjadi. Hal ini pun bisa terjadi pada setiap varian *shuuujoshi* lainnya tergantung pada situasi dan kondisi penutur yang menggunakannya.

Jika dilihat berdasarkan fungsinya, sebagian besar fungsi *shuuujoshi danseigo* dalam teori Chino dapat ditemukan dalam *game* visual novel *STEINS; GATE*. Dari 7 varian *shuuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam data sampel, terdapat 20 fungsi *shuuujoshi* yang berbeda dari 7 varian tersebut dalam teori Chino. Dari keseluruhan fungsi *shuuujoshi* tersebut, 18 fungsi *shuuujoshi* dalam teori Chino dapat diidentifikasi dan ditemukan contoh penggunaannya dalam *game* visual novel *STEINS; GATE*. Dari 18 fungsi *shuuujoshi* tersebut terdapat beberapa varian *shuuujoshi danseigo* dengan fungsi yang sama, seperti *shuuujoshi zo* dan *shuuujoshi dayo* yang sama-sama memiliki fungsi penegasan/ penekanan. Dan oleh karena itu beberapa fungsi *shuuujoshi* tersebut dapat disederhanakan menjadi beberapa fungsi. Beberapa fungsi tersebut adalah: menegaskan/ menekankan pernyataan, melembutkan/ menghaluskan pernyataan, menyuruh/ memohon, menunjukkan ekspresi, memastikan/ mengkonfirmasi suatu hal, melarang, mengkritik, mengabaikan/ tidak menanggapi serius, menggertak, meningkatkan kepercayaan diri, bertanya, dan lain-lain.

Walaupun memiliki beberapa varian *shuuujoshi* memiliki kesamaan fungsi, efek yang ditimbulkan dari setiap varian *shuuujoshi* tidak bisa dikatakan sama antar satu dan dengan yang lainnya. Sehingga walaupun memiliki fungsi yang sama persis, penggunaan antar dua varian dengan fungsi yang sama tersebut sering kali tidak bisa diputar balikkan. Misalnya, *shuuujoshi zo* dan *shuuujoshi ze* yang sama-sama memiliki fungsi penegasan. Walaupun keduanya sama-sama menegaskan, efek yang ditimbulkan bisa berbeda karena *shuuujoshi zo* memberikan kesan bahwa penuturnya sangat bersemangat dan terkesan peduli dengan tuturannya, sedangkan *shuuujoshi ze* memberikan kesan bahwa penuturnya merasa santai dan tidak terlalu peduli dengan hal yang dituturkannya. Sehingga apabila penggunaannya terbalik bisa saja memberikan kesan buruk terhadap mitra tutur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengumpulan data dari *game* visual novel *STEINS; GATE*, ditemukan data sampel *shuuujoshi danseigo* dengan jumlah total

sebanyak 94 data. Dari keseluruhan data sampel tersebut 7 varian *shuujoshi danseigo* berhasil diidentifikasi dan diklasifikasi berdasarkan teori Chino. 7 varian *shuujoshi danseigo* tersebut adalah: *shuujoshi dayo, kana, na, sa, yone, ze, dan zo*.

Jika dilihat berdasarkan fungsinya, sebagian besar fungsi *shuujoshi* dalam teori Chino dapat ditemukan dalam *game* visual novel *STEINS; GATE*. Dari 7 varian *shuujoshi danseigo* yang ditemukan dalam data sampel, 18 fungsi *shuujoshi* dalam teori Chino dapat diidentifikasi dan ditemukan contoh penggunaannya dalam *game* visual novel *STEINS; GATE*. Berikut adalah 18 fungsi *shuujoshi* yang dimaksud: *Shuujoshi dayo* memiliki 1 fungsi, yaitu: mendapatkan persetujuan atau kesepakatan dengan memaksakan pendapat. *Shuujoshi kana* memiliki 3 fungsi, tetapi hanya 2 yang ditemukan, yaitu: menunjukkan keraguan, dan menunjukkan pertanyaan kepada diri sendiri. *Shuujoshi na* memiliki 7 fungsi, tetapi hanya 6 yang ditemukan, yaitu: menunjukkan emosi/ perasaan, meminta persetujuan dari orang lain, melembutkan efek dari suatu pernyataan tegas, melembutkan perintah atau permintaan, menunjukkan suatu larangan, dan melembutkan ekspresi suatu pendapat/ penilaian. *Shuujoshi sa* memiliki 3 fungsi, yaitu: melembutkan suatu pernyataan tegas, menunjukkan respons dalam mengkritik, dan menunjukkan bahwa kalimat yang didahului oleh partikel tidak perlu dianggap serius. *Shuujoshi yone* memiliki 1 fungsi, yaitu: meminta persetujuan atau kesepakatan kepada lawan bicara dengan penekanan kalimat yang lebih kuat. *Shuujoshi ze* memiliki 2 fungsi, yaitu: menambahkan tekanan ke dalam sebuah kalimat (sedikit empati), dan membuat suatu pernyataan atau menunjukkan sesuatu. *Shuujoshi zo* memiliki 3 fungsi, yaitu: menambahkan tekanan ke dalam sebuah kalimat (dengan empati yang lebih dari *ze*), menunjukkan sebuah perintah atau ancaman/ gertakan, dan menambahkan tekanan ke dalam kata sehingga menambah rasa percaya diri atau memberanikan diri.

REFERENSI

- Abdussamad, H. Z., & SIK, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press. Diakses pada 17 Maret 2023, dari <https://osf.io/juwxn/download>
- Aprilia, Diana. (2017). *Penyimpangan Penggunaan Partikel Akhir Penanda Gender Pria dan Wanita dalam Komik Bahasa Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chino, Naoko. (1993). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Chino, Naoko. (2001). *All About Particles*. Tokyo: Kodansha International.
- Chino, Naoko. (2005). *How to Tell the Difference Between Japanese Particles*. Tokyo: Kodansha International.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi (Revisi)*. Remaja Rosdakarya.

- Murtati, S. dan Nova Yulia. (2019). *Analisis Shuujoshi sebagai Penanda Joseigo dan Danseigo dalam Komik Detektif Conan Volume 92 karya Gosha Aoyama* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang). Diakses pada 12 September 2022, dari <http://omiyage.ppj.unp.ac.id/index.php/omiyage/article/view/149>
- Ramadanti, A. (2022). *RAGAM DANSEIGO DALAM GAME MAHOUTSUKAI NO YAKUSOKU* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Sudjianto. (2007). *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya*. Diakses pada 27 Juli 2022, dari http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/195906051985031-SUDJIANTO/7._Buku_Sosiolinguistik.pdf
- Sudjianto. (2007). *Gramatika Bahasa Jepang Modern - Seri B*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zaim, M. (2014). *Metode penelitian bahasa: Pendekatan struktural*. Diakses pada 17 Maret 2023, dari <http://repository.unp.ac.id/1830/1/Buku%20Metode%20apenelitian%20Bahasa.pdf>