

**ANALISIS PEMAKAIAN DIALEK KANSAI DALAM GAME *GENSHIN*  
*IMPACT***

**MAKALAH**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Oleh  
**Muhammad Raihan**  
**1901621**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**BANDUNG**  
**2023**

**ANALISIS PEMAKAIAN DIALEK KANSAI DALAM GAME *GENSHIN*  
*IMPACT***

Oleh  
Muhammad Raihan

Sebuah makalah yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Muhammad Raihan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Makalah ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Muhammad Raihan

**ANALISIS PEMAKAIAN DIALEK KANSAI DALAM GAME *GENSHIN*  
*IMPACT***

Disetujui dan disahkan oleh:  
Pembimbing I,

Drs. Sudjianto, M. Hum.  
NIP. 195906051985031004

Pembimbing II,

Drs. Aep Saeful Bachri, M. Pd.  
NIP. 196008061988031002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Dr. Nuria Haristiani, M. Ed., Ph.D  
NIP. 198209162010122002

# ANALISIS PEMAKAIAN DIALEK KANSAI DALAM *GAME GENSHIN IMPACT*

Muhammad Raihan

1901621

## ABSTRAK

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang populer di Indonesia dan negara lainnya. Di negara yang mempelajari bahasa Jepang, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jepang standar. Selain bahasa standar, di Jepang juga terdapat variasi bahasa, yaitu dialek, salah satunya dialek Kansai. Ada perbedaan dalam pengucapan, tata bahasa, dan kosakata antara dialek Kansai dan bahasa Jepang standar. Dalam penelitian ini, penulis mengkaji dialek Kansai yang ditemukan dalam *game Genshin Impact*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk kata dialek Kansai dan padanan katanya dalam bahasa Jepang standar dalam *game Genshin Impact*, serta alasan penggunaannya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan dan menguraikan dialek Kansai dan dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar. Data berupa kalimat dialek Kansai yang diperoleh dari *game Genshin Impact* yang muncul pada “Voice-Over” di “Profile” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* pada versi 3.6. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang diperoleh, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat 56 bentuk kata dialek Kansai. Dari 56 bentuk kata dialek Kansai tersebut, terdapat 7 *meishi*, 9 *doushi*, 3 *keiyoushi*, 2 *keiyoudoushi*, 4 *fukushi*, 1 *rentaishi*, 9 *setsuzokushi*, 3 *kandoushi*, 9 *jodoushi*, dan 6 *joshi*. Tidak ada informasi resmi dari pihak pengembang mengenai alasan penggunaan dialek Kansai, namun penulis dapat menarik kesimpulan mengenai alasan digunakannya dialek Kansai pada karakter Yoimiya, yaitu karena pengisi suaranya adalah Ueda Kana, yang lahir dan dibesarkan di wilayah Kansai. Selain itu, didukung juga dengan karakter Yoimiya yang memiliki sifat penuh semangat dan periang, serta penampilan karakternya yang cerah dan ceria.

**Kata kunci:** Dialek Kansai, Bahasa Jepang Standar, *Genshin Impact*

## A. PENDAHULUAN

### 1) Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah bagian yang paling penting dari komunikasi. Manusia merupakan makhluk sosial, maka dari itu manusia membutuhkan bahasa untuk mengungkapkan ide, perasaan, pendapat, atau keinginannya kepada orang lain. Segala hal yang diucapkan dari manusia melalui mulutnya, baik berupa ide, gagasan, pendapat, ataupun perasaannya dialurkan melalui bahasa. Dengan semakin berkembangnya zaman, bahasa yang ada di dunia memiliki berbagai macam perubahan dari skala yang kecil hingga ke yang besar. Hal tersebut menunjukkan bahwa sifat bahasa adalah dinamis dan selalu berubah mengikuti zaman dan kebudayaan masyarakat.

Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa asing yang paling populer di Indonesia dan negara lainnya. Kemajuan teknologi, keunikan budaya, dan bahkan kecintaan terhadap *anime*, *manga*, *game* atau *dorama* membuat banyak orang tertarik untuk belajar bahasa Jepang. Di negara yang mempelajari bahasa Jepang, bahasa yang digunakan adalah bahasa Jepang standar atau *hyoujungo*(標準語) dan bahasa umum atau *kyoutsuugo*(共通語), yang pada dasarnya adalah dialek yang berasal dari Tokyo.

Bahasa Jepang standar berasal dari Tokyo dan digunakan sejak zaman Meiji dalam komunikasi sehari-hari orang-orang pada waktu itu. Sampai saat ini, bahasa Jepang standar telah digunakan untuk komunikasi sehari-hari, dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang dan masyarakat Jepang sendiri di sekolah, juga digunakan dalam situasi formal.

Selain bahasa standar, di Jepang juga terdapat variasi bahasa. Salah satu variasi bahasa yang ada di Jepang adalah dialek. Di Jepang terdapat dialek yang jumlahnya mencapai 28 dialek. Salah satunya adalah dialek Kansai. Dialek Kansai merupakan dialek yang paling banyak digunakan kedua setelah bahasa Jepang standar di Jepang. Secara harfiah, dialek dalam bahasa Jepang disebut *hougen* (方言), tetapi juga bisa disebut *-ben* (弁), sehingga sebutan dialek Kansai adalah *Kansai-ben* (関西弁), dialek Hokkaido adalah *Hokkaido-ben* (北海道弁) dan sebagainya. Berbeda

dari bahasa Jepang standar, dialek-dialek bahasa Jepang memiliki kosakata, ekspresi, aksen dan intonasi yang khas dari daerah tersebut.

Dialek Kansai merupakan salah satu variasi bahasa yang ada di Jepang dan memiliki perbedaan sistem bahasa di antaranya bunyi suara, aksen, tata bahasa dan kosakata dengan bahasa Jepang standar. Dalam *game Genshin Impact* terdapat tokoh yang menggunakan dialek Kansai, yaitu Naganohara Yoimiya. Naganohara Yoimiya adalah salah satu karakter yang bisa dimainkan dalam *game Genshin Impact*. Naganohara Yoimiya dalam *Genshin Impact* berasal dari *Inazuma*, sebuah wilayah yang terinspirasi dari Jepang dalam *game* ini. Naganohara Yoimiya adalah anak dari keluarga pengrajin kembang api terkenal yang telah lama berdiri. Dalam sulih suara bahasa Jepang, Naganohara Yoimiya menggunakan dialek Kansai yang diperankan oleh Ueda Kana (植田 佳奈). Ueda Kana lahir di Kota Ikoma, Prefektur Nara, yang secara letak geografisnya merupakan kota yang berada di wilayah Kansai. Ueda Kana memulai karirnya sebagai pengisi suara *anime* sejak tahun 2001 dan sudah sering memerankan karakter *anime* menggunakan dialek Kansainya.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti secara khusus mengenai dialek Kansai yang digunakan oleh Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* dengan judul: “ANALISIS PEMAKAIAN DIALEK KANSAI DALAM *GAME GENSHIN IMPACT*” dengan harapan penelitian ini dapat mengungkapkan bentuk dialek Kansai dan padanannya dalam bahasa Jepang standar dengan tepat.

## **2) Rumusan dan Batasan Masalah**

- a. Bagaimana bentuk dialek Kansai yang terdapat dalam *game Genshin Impact*?
- b. Apa padanan dialek Kansai dalam bahasa Jepang standar dalam *game Genshin Impact*?
- c. Apa alasan dialek Kansai digunakan pada karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact*?

Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi beberapa hal agar penelitian ini dapat lebih terarah serta efektif. Batasan masalah dari penelitian ini adalah peneliti hanya akan meneliti kalimat dialek Kansai yang ada pada “*Voice-Over*” di “*Profile*” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* dengan dibatasi hanya sampai versi 3.6.

### **3) Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui berbagai macam bentuk kalimat dialek Kansai yang terdapat dalam *game Genshin Impact*.
- b. Untuk mengetahui padanan dialek Kansai dalam bahasa Jepang standar dalam *game Genshin Impact*.
- c. Untuk mengetahui alasan dialek Kansai digunakan pada karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact*.

### **4) Manfaat Penelitian**

#### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian dialek Kansai atau pun linguistik terapan dalam penggunaan dialek, dan memperkaya pemahaman tentang dialek Kansai.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu yang bermanfaat untuk yang tertarik dengan dialek Kansai dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi.

##### 2) Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan dalam mempelajari dialek Kansai dan meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang.

##### 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk sebagai referensi atau acuan makalah, jurnal, atau karya tulis lainnya yang mengambil topik serupa pada penelitiannya.

### **5) Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sutedi (2011: 58) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan dan menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Metode penelitian deskriptif merupakan jenis metode penelitian yang paling umum digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara mendalam. Metode

ini dimaksudkan untuk membantu memahami suatu fenomena yang sedang diteliti dengan mengumpulkan informasi secara langsung dari objek atau subjek penelitian.

Penelitian kualitatif bersifat eksplorasi dan digunakan ketika peneliti memiliki sedikit atau tidak ada pemahaman tentang subjek atau fenomena yang sedang diselidiki. Metode ini sering digunakan untuk menghasilkan hipotesis dan mengembangkan teori. Metode kualitatif adalah metode pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena sosial atau kehidupan manusia dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data yang berupa kata-kata, gambar, atau tindakan. Metode penelitian kualitatif tidak membatasi penelitian pada pengukuran numerik atau statistik, tetapi tetap fokus pada makna dan interpretasi dari data yang didapat.

a. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah kalimat dialek Kansai yang ada pada “*Voice-Over*” di “*Profile*” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* pada versi 3.6.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penulisan ini berupa studi literatur, yaitu pengumpulan kata dialek Kansai yang muncul dalam objek penelitian yaitu *game “Genshin Impact”* dan buku-buku yang menjadi referensi dan literatur yang bersangkutan dengan dialek Kansai.

c. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data merupakan langkah yang penting dalam penelitian karena data yang dikumpulkan akan menjadi bahan analisis dalam penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi pustaka. Metode studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis informasi dari sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya.

d. Pengolahan Data



Dalam penelitian ini, langkah-langkah kegiatan dalam pengolahan data dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

1) Tahap Persiapan

Dalam tahap ini peneliti akan menyiapkan objek dan sumber data, yaitu kalimat dialek Kansai yang ada pada “*Voice-Over*” di “*Profile*” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* pada versi 3.6.

2) Tahap Pelaksanaan

Peneliti selanjutnya mencari buku-buku dan referensi yang mengacu kepada pembahasan mengenai dialek Kansai untuk melakukan tahap analisis. Setelah semua data terkumpul, selanjutnya peneliti akan menganalisis dan mencari padanan kata yang sesuai dalam bahasa Jepang standar.

3) Tahap Akhir

Menarik kesimpulan secara tepat dan menyusun laporan.

e. Metode Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan kalimat dialek Kansai yang ada pada “*Voice-Over*” di “*Profile*” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam *game Genshin Impact* pada versi 3.6, peneliti akan menganalisis dan memadankan kalimat tersebut ke dalam bahasa Jepang standar.

f. Metode Penyajian Analisis Data

Setelah melakukan analisis data, peneliti menyajikan hasil data dengan menggunakan metode formal dan informal. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil analisis yang lengkap. Maka hasil analisis akan disajikan dengan metode formal dalam bentuk tabel dan informal dengan menggunakan deksripsi kualitatif.

## 6) Sistematika Pembahasan

Makalah ini disusun menjadi 3 bagian yang terdiri dari:

**Pendahuluan**, berisikan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan penelitian.

**Pembahasan**, berisikan teori dan hasil penelitian, mencakup teori-teori yang berkaitan dengan bahasa Jepang standar dan dialek bahasa Jepang. Dilanjutkan

dengan pemaparan tentang dialek Kansai, tentang *game Genshin Impact*, penelitian terdahulu, dan ditutup dengan pemaparan hasil penelitian.

**Kesimpulan**, berisikan simpulan dari penelitian sebagai jawaban dari permasalahan yang muncul.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Tentang Bahasa Jepang Standar (*Hyoujungo* 標準語)**

#### **a. Pengertian *Hyoujungo***

*Hyoujungo* atau bahasa Jepang standar merupakan bentuk resmi dan standar pada bahasa Jepang. Menurut Dahlianti (2007: 7), *hyoujungo* adalah bentuk bahasa Jepang yang diajarkan di sekolah, digunakan di media, dan digunakan dalam segala situasi formal dan resmi.

Menurut Matsumura (dalam Hariadi, 2021: 2) bahasa Jepang standar atau *hyoujungo*, berdasar pada dialek Tokyo yang digunakan pada zaman Meiji dan digunakan oleh kebanyakan orang berkomunikasi. *Hyoujungo* ditetapkan menjadi bahasa resmi Jepang dan dijadikan bahasa standar yang diajarkan di sekolah.

Dalam *hyoujungo* ada sejumlah aturan tata bahasa dan kosakata yang baku dan umum digunakan oleh semua penutur bahasa Jepang. Hal ini membuat *hyoujungo* mudah dipahami oleh semua orang, terlepas dari dialek atau varian bahasa Jepang yang mereka gunakan di wilayah mereka. Bahasa Jepang standar diajarkan kepada semua anak sekolah Jepang dan dipahami oleh semua penutur bahasa Jepang, terlepas dari wilayah atau dialek mana mereka berasal.

*Hyoujungo* merupakan aspek penting dari budaya dan masyarakat Jepang. Dengan menggunakan *hyoujungo*, dapat memungkinkan komunikasi dan pemahaman menjadi lebih efektif di antara penutur bahasa Jepang dalam situasi formal, terlepas dari latar belakang atau dialek daerah mereka.

#### **b. Peranan *Hyoujungo***

*Hyoujungo* atau bahasa Jepang standar memegang peran penting dalam kehidupan masyarakat dan budaya Jepang sebagai bahasa yang digunakan dalam situasi formal dan merupakan alat penting untuk komunikasi yang efektif di berbagai bidang. *Hyoujungo* digunakan oleh kebanyakan orang dalam situasi

formal, dan merupakan satu-satunya bentuk bahasa yang diajarkan di sekolah di Jepang maupun negara lain.

Salah satu peran utama *hyoujungo* adalah sebagai bahasa pemersatu bagi negara, sama seperti bahasa Indonesia yang memiliki peran utama sebagai bahasa pemersatu bangsa. *Hyoujungo* berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa Jepang, untuk membantu mendobrak hambatan regional dan dialektis. Dengan kata lain, *hyoujungo* berperan sebagai bahasa yang memudahkan komunikasi dan penyebaran informasi antar individu yang memiliki perbedaan dialek.

*Hyoujungo* juga memiliki peran penting dalam pendidikan, karena bahasa yang diajarkan di sekolah-sekolah di seluruh Jepang adalah *hyoujungo*. Hal tersebut memastikan bahwa semua siswa memiliki bahasa yang sama dan dapat berkomunikasi secara efektif satu sama lain, terlepas dari latar belakang atau dialek daerah mereka. Bahasa Jepang standar diajarkan kepada semua anak sekolah Jepang dan dipahami oleh semua penutur bahasa Jepang, terlepas dari daerah atau dialek mereka berasal.

Selain itu, *hyoujungo* digunakan secara luas dalam di media, termasuk hiburan, siaran berita, surat kabar, dan majalah. Hal ini memungkinkan adanya kesamaan bahasa dalam penyebaran informasi, memastikan bahwa setiap orang dapat memahami dan mengakses berita dan informasi penting.

*Hyoujungo* atau bahasa Jepang standar memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat dan budaya Jepang, sebagai bahasa pemersatu, memfasilitasi komunikasi yang efektif, dan merupakan alat penting dalam pendidikan dan media.

### **c. Karakteristik *Hyoujungo***

Bahasa Jepang standar atau *hyoujungo* merupakan salah satu bahasa yang banyak dipelajari di berbagai negara baik di lembaga pendidikan formal maupun non-formal. Seperti bahasa asing lainnya, *hyoujungo* juga memiliki karakteristik-karakteristik yang perlu dipahami oleh para pembelajar. Menurut Kindaichi (dalam Renariah 2002: 2), karakteristik bahasa Jepang dapat diklasifikasikan ke dalam lima kelompok besar, yaitu *hatsuon* (ucapan), *moji* (huruf), *goi* (kosakata), *bunpou* (tata bahasa), dan *hyogen* (ekspresi).

Pemahaman tentang karakteristik-karakteristik ini penting agar pembelajar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

*Hatsuon* pada *hyoujungo* memiliki sistem pengucapan standar yang berdasarkan pada dialek Tokyo. Dengan begitu, bunyi dan intonasi tertentu digunakan secara konsisten di seluruh bahasa, sehingga memudahkan orang dari berbagai daerah untuk saling memahami.

*Moji* dalam bahasa Jepang secara umum merupakan salah satu karakteristik yang unik dan berbeda dari bahasa lainnya. Dalam *hyoujungo*, huruf yang digunakan ada 3 jenis, yaitu kanji, hiragana, dan katakana. Kanji memegang peran penting dalam bahasa Jepang karena merupakan huruf yang menyatakan arti. Di sisi lain, huruf hiragana dan katakana juga penting dalam bahasa Jepang karena keduanya memiliki fungsi yang berbeda. Hiragana digunakan untuk *okurigana* dan *joshi*, yang jika ditulis dengan salah dapat memengaruhi arti kalimat, sedangkan katakana memiliki fungsi untuk penulisan kata-kata asing atau *gairaigo* (Renariah 2002: 15).

*Goi* adalah kosakata dalam bahasa Jepang. *Goi* dalam bahasa Jepang standar memiliki 3 jenis, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. *Wago* adalah kosakata yang murni berasal dari bahasa Jepang tanpa pengaruh bahasa lain. *Kango* adalah kosakata bahasa Jepang yang terpengaruh ataupun berasal dari bahasa Tiongkok. *Gairaigo* adalah kosakata serapan bahasa asing, yang umumnya serapan dari bahasa Inggris.

*Bunpou* dalam *hyoujungo* memiliki sistem tata bahasa yang cukup berbeda dengan bahasa lainnya termasuk bahasa Indonesia. Tata bahasa dalam *hyoujungo* memiliki berbagai macam aturan dan struktur yang digunakan untuk membentuk kalimat dan menyampaikan makna dalam bahasa Jepang. Memahami *bunpou* penting untuk berkomunikasi secara efektif dan akurat dalam bahasa Jepang lisan maupun tulisan.

*Hyougen* merupakan ungkapan yang digunakan Ketika berkomunikasi untuk menunjukkan ekspresi pembicara kepada lawan bicara. Menurut Kindaichi (1995: 1842), *hyougen* adalah ungkapan pikiran dan perasaan dalam

bentuk ekspresi melalui wajah, isyarat tubuh, bahasa gambar, musik, atau dengan hal-hal yang dapat mengungkapkan perasaan tersebut.

#### **d. Kelas Kata dalam Bahasa Jepang Standar**

Kelas kata merupakan hal yang pasti ada dalam setiap bahasa. Dalam bahasa Jepang, kelas kata dibagi menjadi beberapa jenis. Kelas kata dalam bahasa Jepang disebut *hinshi* (品詞), sedangkan klasifikasi atau penggolongan kelas kata disebut *hinshi bunrui* (品詞分類). Menurut Tomita (dalam Renariah, 2005: 3) kelas kata diklasifikasikan ke dalam 10 jenis kelas kata. Dalam 10 kelas kata tersebut, diklasifikasikan lagi ke dalam 2 kelompok, yaitu *jiritsugo* (自立語) dan *fuzokugo* (付属語). *Jiritsugo* adalah kata yang bisa berdiri sendiri dan memiliki arti. Kelas kata yang termasuk dalam *jiritsugo* adalah *meishi*, *doushi*, *keiyoushi*, *keiyoudoushi*, *fukushi*, *rentaishi*, *setsuzokushi*, dan *kandoushi*. Sedangkan *fuzokugo* adalah kata yang tidak bisa berdiri sendiri dan tidak memiliki arti apabila tidak melengkapi kata lain. Kelas kata yang termasuk dalam *fuzokugo* adalah *jodoushi* dan *joshi*.

##### **1) Kata Benda / Nomina (*Meishi* 名詞)**

*Meishi* adalah kata yang menunjukkan sebuah nama suatu benda, tempat, bilangan, dan kata ganti. Dalam *meishi* terdapat 4 klasifikasi yang dikenal dengan istilah *futsuu meishi* (普通名詞), *koyuu meishi* (固有名詞), *daimeishi* (代名詞), dan *suushi* (数詞). *Futsuu meishi* adalah kata benda biasa seperti “meja”, “*tsukue*”, dan lain-lain. *Koyuu meishi* adalah kata benda yang menunjukkan nama orang dan tempat seperti “Rudi” dan “Osaka”. *Daimeishi* adalah kata benda yang menunjukkan kata ganti orang, benda, tempat, dan arah seperti “*watashi*”, “*kore*”, “*soko*”, dan “*kochira*”. *Suushi* adalah kata benda yang menunjukkan bilangan seperti “*hitotsu*”, “satu”, dan lain-lain.

##### **2) Kata Kerja / Verba (*Doushi* 動詞)**

*Doushi* adalah kata yang menunjukkan sebuah aktivitas, tindakan, atau aksi. Biasanya diakhiri dengan bunyi ~u seperti “*aruku*”, “*tsukau*”, “*tobu*”,

“*taberu*” dan lain-lain. *Doushi* atau verba dalam bahasa Jepang dibagi menjadi 3 kelompok. Verba kelompok 1 berakhiran suara *~u, ~tsu, ~ru, ~bu, ~ku, ~gu, ~mu, ~nu, ~bu, dan ~su*. Verba kelompok 2 berakhiran suara *~eru* dan *~iru*. Verba kelompok 3 yaitu verba *suru* dan *kuru*.

### 3) Kata Sifat *~i* / Adjektiva *~i* (*Keiyoushi* 形容詞)

*Keiyoushi* ini biasa disebut juga sebagai *i-keiyoushi* (イ形容詞) yaitu kata yang menunjukkan sifat, perasaan, atau keadaan dari seseorang atau benda. Kata sifat ini biasanya diakhiri dengan *~i* seperti “*takai*”, “*nigai*”, “*hidoi*”, dan lain-lain.

### 4) Kata Sifat *~na* / Adjektiva *~na* (*Keiyoudoushi* 形容動詞)

*Keiyoudoushi* ini biasa disebut juga sebagai *na-keiyoushi* (ナ形容詞) yaitu kata yang menunjukkan sifat, perasaan, atau keadaan dari seseorang atau benda. Kata sifat ini biasanya diakhiri dengan *~na* seperti “*zannen*”, “*kirei*”, “*shizuka*”, dan lain-lain. Kata sifat tersebut biasanya diikuti dengan akhiran *~na* untuk menyatakan kata sifat.

### 5) Kata Keterangan / Adverbial (*Fukushi* 副詞)

*Fukushi* adalah kata yang berfungsi sebagai kata keterangan untuk predikat dan tidak mengalami perubahan bentuk. Contohnya adalah “*mada*”, “*zutto*”, “*zenzen*”, dan lain-lain

### 6) Kata Petunjuk / Prenomina (*Rentaishi* 連体詞)

*Rentaishi* adalah kata yang digunakan untuk menjadi keterangan waktu atau petunjuk bagi kata benda. *Rentaishi* diklasifikasikan menjadi 5 berdasarkan polanya yaitu *~no, ~na, ~ga, ~ru, dan ~ta* atau *~da* Contohnya adalah “*kono*”, “*sonna*”, “*waga*”, “*aru*”, “*tatta*”, dan lain-lain.

### 7) Kata Sambung / Konjungsi (*Setsuzokushi* 接続詞)

*Setsuzokushi* adalah kata yang berfungsi untuk menyambung kalimat dengan kalimat lain. Contohnya adalah “*soshite*”, “*tatoeba*”, “*dakara*”, dan lain-lain

### 8) Kata Seru / Interjeksi (*Kandoushi* 感動詞)

*Kandoushi* adalah kata yang menyatakan sebuah impresi, ekspresi, perasaan, panggilan, salam, jawaban, dan sebagainya. Contohnya adalah “*maa*”, “*nee*”, “*iie*”, “*hora*”, “*ee*”, dan lain-lain

### 9) Kata Kerja Bantu (*Jodoushi* 助動詞)

*Jodoushi* adalah kata kerja bantu yang tidak bisa berdiri sendiri dan selalu berkaitan dengan *doushi* dan *keiyoushi*. *Jodoushi* memiliki banyak bentuk, di antaranya adalah *~reru*, *~rareru*, *~seru*, *~saseru*, *~nai*, *~nu*, *~n*, *~ta*, *~da*, *~desu*, *~rashii*, *~u*, *~you*, *~darou*, *~mai*, *~souda*, *~youda*, *~tai*, dan *~masu*. Contohnya adalah “*ikital*”, “*karasouda*”, dan lain-lain

### 10) Kata Bantu / Partikel (*Joshi* 助詞)

*Joshi* adalah partikel atau kata bantu yang tidak bisa berdiri sendiri, tidak memiliki perubahan kata, dan harus menyambung sebuah kata benda, kata kerja, atau lainnya. *Joshi* diklasifikasikan menjadi 4 kelompok, yaitu *kakujoshi* (格助詞), *fukujoshi* (副助詞), *setsuzokujoshi* (接続助詞), dan *shuujoshi* (終助詞). *Joshi* yang termasuk ke dalam *kakujoshi* adalah *yori*, *kara*, *ya*, *de*, *to*, *e*, *ni*, *o*, *no*, dan *ga*. *Joshi* yang termasuk ke dalam *fukujoshi* adalah *yara*, *nari*, *sae*, *koso*, *kiri*, *hodo*, *demo*, *bakari*, *made*, *shika*, *dake*, *ka*, *kurai*, *gurai*, *nado*, *mau*, dan *wa*. *Joshi* yang termasuk ke dalam *setsuzokujoshi* adalah *tari*, *nagara*, *temo*, *noni*, *keredomo*, *ga*, *ba*, *to*, *node*, *kara*, dan *shi*. *Joshi* yang termasuk ke dalam *shuujoshi* adalah *ya*, *kashira*, *tomo*, *wa*, *sa*, *no*, *zo*, *naa*, *na*, *yo*, *nee*, *ne*, dan *ka*.

## 2. Tentang Dialek (*Hougen*) Bahasa Jepang

### a. Definisi Dialek

Dialek adalah bentuk bahasa yang digunakan oleh sekelompok penutur tertentu, yang berbeda dari ragam bahasa yang diperbedakan menurut konteks penggunaannya. Meskipun memiliki perbedaan, variasi dialek masih memiliki kemiripan linguistik sehingga tidak dapat dianggap sebagai bahasa yang sepenuhnya berbeda. Menurut Kridalaksana (dalam Sardiyah, 2020: 3), dialek adalah variasi bahasa yang berbeda-beda tergantung pemakainya. Sedangkan menurut Nababan (dalam Sardiyah, 2020: 3), dialek adalah variasi bahasa yang berhubungan dengan letak geografis. Dialek dapat diartikan sebagai variasi

bahasa yang berbeda dengan bahasa baku. Dialek merupakan variasi bahasa yang digunakan di suatu wilayah atau kelompok tertentu yang memiliki ciri khas sendiri. Variasi ini bisa berupa perbedaan dalam pengucapan, kosakata, tata bahasa, dan intonasi. Dialek dapat muncul karena adanya faktor geografis, sosial, atau sejarah.

Menurut Kridalaksana (Dalam Sardiyah, 2020: 3) pembagian dialek dapat dilakukan berdasarkan faktor sosial, faktor geografis atau regional, dan faktor waktu atau temporal. Faktor sosial didasari oleh golongan tertentu dalam suatu kelompok, yang berarti dialek tersebut adalah dialek sosial. Faktor geografis didasari oleh letak geografis pembicaranya, yang berarti dialek regional. Dan faktor waktu didasari oleh kelompok yang hidup dalam waktu tertentu, yang berarti dialek temporal.

Bahasa Jepang memiliki banyak dialek. Seluruh dialek dalam bahasa Jepang yang ada sekarang ini, tergolong sebagai dialek regional, karena dialektanya berbeda-beda berdasarkan letak geografisnya. Dialek dalam bahasa Jepang disebut *hougen* (方言). Menurut Iwabuchi Tadasu (dalam Sudjianto, 2007: 14), *hougen* diartikan sebagai variasi bahasa yang dipergunakan di wilayah tertentu. Dengan kata lain, *hougen* merupakan dialek regional. Beberapa dialek bahasa Jepang yang terkenal adalah dialek Kansai, dialek Tohoku, dialek Kyushu, dan dialek Hokkaido.

## **b. Jenis-jenis Dialek**

### **1) Dialek Sosial**

Dialek sosial adalah variasi bahasa yang terbentuk dan digunakan oleh kelompok sosial tertentu dan dipakai sebagai penanda strata sosial yang dipengaruhi oleh faktor kelas sosial, pendidikan, usia, jenis kelamin, maupun latar belakang etnis. Contoh dialek sosial adalah penggunaan bahasa Jepang pada zaman Edo yang memiliki empat golongan sosial.

### **2) Dialek Regional**

Dialek regional adalah variasi bahasa yang terbentuk dan digunakan di wilayah tertentu. Dialek ini dibatasi oleh tempat dan dipengaruhi oleh iklim, topografi, dan budaya wilayah tersebut. Contoh dialek regional adalah dialek yang ada dalam bahasa Jepang. Seluruh dialek yang ada dalam



bahasa Jepang merupakan dialek regional, di antaranya dialek Kantou, dialek Kansai, dialek Okinawa, dan lain-lain.

### **3) Dialek Temporal**

Dialek temporal adalah variasi bahasa yang terbentuk dan digunakan oleh suatu kelompok dalam waktu tertentu dan berkembang seiring waktu. Contoh dialek temporal adalah dialek yang digunakan dalam bahasa Jepang, seperti *bungo* (bahasa Jepang klasik) dan *kougo* (bahasa Jepang modern).

## **3. Tentang Dialek Kansai**

### **a. Pengertian Dialek Kansai**

Dialek Kansai adalah dialek regional yang digunakan di wilayah Kansai Jepang, yang meliputi prefektur Osaka, Kyoto, Nara, Hyogo, Mie, Wakayama, dan Shiga. Dialek ini ditandai dengan intonasi, kosakata, dan tata bahasanya yang khas, yang berbeda dari bahasa Jepang standar. Dialek Kansai merupakan dialek yang cukup populer di Jepang dan untuk pembelajar bahasa Jepang. Dialek Kansai banyak digunakan dalam industri hiburan di Jepang, termasuk dalam acara televisi, film, dan musik. Dialek Kansai juga biasa digunakan dalam percakapan sehari-hari di wilayah Kansai.

Dialek Kansai merupakan dialek regional bahasa Jepang yang terbentuk karena faktor sejarah dan letak geografisnya. Asal-usul dialek Kansai dapat ditemukan pada periode Heian (794-1185), ketika ibu kota Jepang berada di Kyoto, yang berada di wilayah Kansai. Menurut Oktriani (2005: 4), Kyoto menjadi ibu kota Jepang sejak awal periode Heian pada tahun 794 sampai tahun 1868 pada akhir periode Edo dan awal periode Meiji. Oleh karena itu, dialek Kansai banyak mempengaruhi dialek bahasa Jepang di daerah-daerah lainnya. Ketika wilayah Kansai menjadi pusat pemerintahan dan budaya, dialek Kansai dianggap sebagai dialek standar untuk bahasa Jepang. Namun, pada masa Edo, pusat budaya Jepang secara perlahan-lahan berpindah ke wilayah Kantou dan menyebabkan perkembangan pesat dialek Kantou. Bahasa Jepang standar akhirnya didasarkan pada dialek Tokyo yang letak geografisnya berada di wilayah Kantou.

### **b. Perbedaan Dialek Kansai dengan Bahasa Jepang Standar**

Bahasa Jepang yang diajarkan sebagai bahasa nasional dan bahasa asing bagi pembelajar bahasa Jepang adalah Bahasa Jepang Standar. Pada dasarnya, Bahasa Jepang Standar adalah dialek Tokyo. Perbedaan antar dialek dapat ditemukan pada suara, aksen, kosakata, partikel, gaya bicara, pembentukan kata, dan konjugasi kata dalam kalimat. Dialek Kansai dianggap sebagai dialek yang kuat secara sejarah dan budaya, yang dituturkan oleh banyak orang di daerah Kansai. Dialek Kansai mewarisi banyak karakteristik bahasa Jepang klasik dan merupakan bahasa yang paling kuat ketika Kyoto menjadi ibu kota awal Jepang dan pusat politik, ekonomi, dan budaya Jepang.

Dialek Kansai melambangkan identitas lokal yang kuat dari orang-orang dengan budaya Kansai dan tidak bisa dipisahkan dari identitas lokal masyarakat Kansai. Meskipun ada pengaruh bahasa Jepang standar, orang-orang masih mempertahankan dialek mereka sebagai bagian dari identitas dan budaya mereka. Beberapa penutur dialek Kansai memperoleh bahasa Jepang standar melalui pendidikan, media, atau pelatihan, namun tidak berarti mereka berhenti menggunakan dialek mereka. Saat ini, dialek Kansai juga mengalami perubahan dan beberapa pemuda cenderung menggunakan dialek yang dipengaruhi oleh bahasa Jepang standar, namun tetap mempertahankan pola intonasi khas Kansai. Misalnya komedian Kansai mempertahankan aksen mereka untuk mengekspresikan rasa humor yang berasal dari identitas Kansai dan budayanya.

Menurut Shingu (2007), dalam dialek Kansai, vokal cenderung diucapkan dengan jelas, agak panjang dan kuat, dan konsonan cenderung diucapkan dengan ringan, pendek dan lemah. Dialek Kansai juga memiliki aksen dan kosakata yang berbeda dengan bahasa Jepang standar, misalnya *shoumonai* (しようもない) dalam dialek Kansai yang memiliki arti *tsumaranai* (つまらない) dalam bahasa Jepang standar, yang artinya membosankan dalam bahasa Indonesia. Selain itu, dialek Kansai memiliki banyak perbedaan pada konjugasi dan partikel dengan bahasa Jepang standar.

#### **4. Tentang *Game Genshin Impact***

##### **a. Apa itu *Game Genshin Impact*?**

*Genshin Impact* merupakan sebuah *game action role-playing game* (ARPG) yang dikembangkan oleh miHoYo. *Game* ini pertama kali dirilis pada tahun 2020 untuk platform PlayStation 4, Nintendo Switch, PC, dan mobile. *Game* ini merupakan *game free-to-play* atau gratis untuk dimainkan, namun pemain dapat membeli mata uang di dalam *game* untuk memperoleh item-item tertentu atau membuka karakter baru.

*Genshin Impact* adalah *game* petualangan yang mengeksplorasi dunia *Teyvat* yang indah dan penuh misteri. Karakter utama dalam *game* ini bernama *Traveler*, yang memiliki kemampuan untuk mengendalikan berbagai elemen. *Traveler* berpetualang di dunia *Teyvat* untuk mencari adiknya yang hilang dan mengungkap misteri di balik kejadian-kejadian yang terjadi di dunia *Teyvat*. Dalam perjalanannya, pemain akan bertemu dengan berbagai karakter yang memiliki keterampilan dan keunikan masing-masing, serta melawan berbagai musuh menggunakan pertarungan real-time atau secara langsung dengan sistem elemen. Pemain bisa memperoleh karakter lain yang dapat dimainkan dengan melakukan *gacha* dalam *game*.

Dalam *Genshin Impact* terdapat tujuh elemen yang dapat dimiliki dengan sebuah *vision*, yaitu *Pyro* (Api), *Hydro* (Air), *Anemo* (Angin), *Electro* (Listrik), *Dendro* (Tanaman), *Cryo* (Es), dan *Geo* (Tanah). Masing-masing elemen memiliki kekuatan yang berbeda dan dapat digunakan dalam pertempuran atau dalam menjelajahi dunia *Teyvat*. *Vision* adalah alat yang memberikan kekuatan elemen tertentu kepada karakter diberikan kepada karakter yang tinggal di *Teyvat* dan ambisinya diakui oleh para dewa.

*Genshin Impact* mengambil latar tempat di dunia fantasi bernama *Teyvat* yang terdiri dari tujuh wilayah utama yang dipimpin oleh para dewa yang menguasai elemen yang berbeda-beda berdasarkan wilayahnya. Tujuh wilayah tersebut adalah *Mondstadt*, *Liyue*, *Inazuma*, *Sumeru*, *Fontaine*, *Natlan*, dan *Snezhnaya*. Setiap wilayah mempunyai karakteristik dan ciri khasnya sendiri, seperti budaya, lingkungan, dan karakter yang ditemui. *Mondstadt* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *anemo* (angin). Wilayah ini terinspirasi dari negara Jerman. *Liyue* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *geo* (tanah). Wilayah ini terinspirasi dari negara Republik Rakyat Cina. *Inazuma* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *electro* (listrik). Wilayah ini terinspirasi dari negara Jepang. *Sumeru*

merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *Dendro* (tanaman). Wilayah ini terinspirasi dari negara di Timur Tengah. *Fontaine* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *hydro* (air). Wilayah ini belum rilis pada versi 3.6 dan belum diketahui terinspirasi dari negara apa. *Natlan* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *pyro* (api). Wilayah ini belum rilis pada versi 3.6 dan belum diketahui terinspirasi dari negara mana. *Snezhnaya* merupakan wilayah yang dikuasai oleh dewa dengan elemen *cryo* (es). Wilayah ini belum rilis pada versi 3.6 namun sudah diketahui wilayah ini terinspirasi dari negara Rusia.

Dunia *Teyvat* dalam *Genshin Impact* berlatarkan alam semesta paralel. Ada beberapa indikasi yang menunjukkan bahwa dunia *Teyvat* berlatarkan zaman kuno, seperti penggunaan senjata dan perlengkapan sederhana seperti busur dan panah, pedang, dan tombak. Namun, terdapat teknologi yang sangat modern juga, seperti teleportasi dan mesin. Beberapa karakter juga memiliki kemampuan magis, seperti mengendalikan elemen atau memanipulasi waktu. Selain itu, terdapat mitos dan legenda yang diceritakan oleh beberapa karakter, seperti cerita tentang keberadaan dewa dan sejarah dunia *Teyvat* yang berkaitan dengan peradaban kuno.

#### **b. Tentang Karakter Naganohara Yoimiya**

Naganohara Yoimiya adalah salah satu karakter yang dapat dimainkan dengan mendapatkannya dalam *gacha* karakter dengan waktu yang terbatas dalam *Genshin Impact*. Yoimiya merupakan keturunan dari keluarga pengrajin kembang api yang handal dan pemilik dari toko kembang api Naganohara di *Inazuma*.

Dalam situs web resmi *Genshin Impact*, Yoimiya dideskripsikan sebagai karakter ahli kembang api yang berbakat, sekaligus pemilik toko kembang api Naganohara dan dijuluki sebagai “Ratu Festival Musim Panas”. Yoimiya dideskripsikan juga sebagai gadis dengan gairah yang berkobar api, gadis yang polos kekanak-kanakan, dan terobsesi dengan keahlian dalam dirinya untuk menciptakan kobaran api yang spektakuler.

Naganohara Yoimiya memiliki kulit yang cerah, berambut sebauh berwarna pirang stroberi, mata berwarna emas, dan menggunakan riasan wajah berwarna

oranye pada matanya. Yoimiya juga memiliki tato bunga kecil berwarna merah di dekat bahu kirinya dan tato serupa lainnya di sekitar lengan kiri atasnya yang bergambar ikan merah, bunga merah, dan pusaran berwarna ungu. Yoimiya merupakan karakter yang disukai oleh masyarakat *Inazuma* karena kembang api yang diciptakannya. Yoimiya juga dicintai oleh anak-anak di *Inazuma* karena sangat ramah dan selalu membuat bahagia anak-anak di *Inazuma*. Meskipun begitu, Yoimiya dikenal juga sebagai karakter yang ceroboh dan selalu tidak siap menghadapi sesuatu.

Naganohara Yoimiya diperankan oleh pengisi suara Ueda Kana (植田 佳奈). Ueda Kana adalah pengisi suara dan penyanyi berkebangsaan Jepang, yang lahir pada tanggal 9 Juni 1980, di Kota Ikoma, Prefektur Nara. Ueda Kana dibesarkan di Prefektur Osaka dan dikenal dengan dialek Kansai yang kuat dalam beberapa perannya. Ueda Kana memulai karirnya sebagai pengisi suara *anime* sejak tahun 2001 dan sudah sering memerankan karakter *anime* menggunakan dialek Kansainya.

## 5. Penelitian Terdahulu

### a. Analisis Padanan Dialek Kansai ke dalam Bahasa Jepang Standar Pada *Anime “Kyoukai No Kanata”*

Penelitian terdahulu ini dilakukan oleh Mohammad Hariadi pada tahun 2021 dengan judul “Analisis Padanan Dialek Kansai ke dalam bahasa Jepang standar Pada *Anime ‘Kyoukai No Kanata’*”. Penelitian ini mengkaji dialek Kansai yang terdapat dalam *anime “Kyoukai no Kanata”*. Hariadi menggunakan *anime* tersebut sebagai penelitian karena terdapat satu tokoh yang menggunakan dialek Kansai dalam berkomunikasi, yaitu Shindou Ayaka. Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah (1) bagaimana bentuk dialek Kansai yang muncul pada *anime “Kyoukai no Kanata”* dan (2) bagaimana padanan dan perubahannya dialek Kansai pada bahasa Jepang Standar pada *anime “Kyoukai no Kanata”*. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan dengan cara memadankan dan merubah dialek Kansai yang terdapat pada *anime “Kyoukai no Kanata”* ke dalam bahasa Jepang standar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan sintaksis. Data berupa

kalimat dialek Kansai yang diperoleh dari *anime* “*Kyoukai no Kanata*” pada episode 1 sampai 6. Hasilnya terdapat 14 macam gramatikal bahasa Jepang standar yang mengalami perubahan pada dialek Kansai, 11 kosakata dalam bahasa Jepang standar yang mengalami perubahan dan menjadi kosakata khusus pada dialek Kansai, 2 kosakata bahasa Jepang standar yang mengalami penyingkatan atau pemendekan, dan 4 *jodoushi* bahasa Jepang standar yang mengalami pemendekan serta pemanjangan bunyi pada dialek Kansai.

**b. Analisis Dialek Kansai yang Terdapat dalam Komik *Urayasu Tekkin Kazoku* Karya Kenji Hamaoka**

Penelitian terdahulu ini dilakukan oleh Marni Herlina Sirait pada tahun 2017 dengan judul “Analisis Dialek Kansai yang Terdapat dalam Komik *Urayasu Tekkin Kazoku* Karya Kenji Hamaoka”. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan dialek Kansai apa saja yang terdapat pada komik *Urayasu Tekkin Kazoku* serta padanannya di dalam bahasa Jepang standar, serta bagaimana penggunaan dialek Kansai pada komik *Urayasu Tekkin Kazoku*. Sirait menggunakan komik tersebut sebagai penelitian karena dalam komik tersebut terdapat satu tokoh yang menggunakan dialek Kansai dalam berkomunikasi, yaitu Noriko. Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah (1) bagaimana bentuk dialek Kansai yang terdapat dalam komik “*Urayasu Tekkin Kazoku*” dan (2) bagaimana penggunaan dialek Kansai yang terdapat pada komik “*Urayasu Tekkin Kazoku*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan bentuk dan penggunaan dialek Kansai pada komik “*Urayasu Tekkin Kazoku*”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah ada 12 bentuk dialek Kansai yang berhubungan dengan *jodoushi* dan 7 bentuk dialek Kansai yang berhubungan dengan kata sifat. Adapun penggunaan kata kerja dalam dialek Kansai yang mengalami perubahan verba dengan penambahan kopula khas dialek kansai di akhir kata kerja. Untuk kata kerja bentuk negatif digunakan bentuk *-hen* (*-masen/-nai*), untuk menyatakan ajakan digunakan *-henka* (*-masenka*) dan ada juga kata kerja yang mengalami pemendekan vokal *-ou* menjadi *-o*. penggunaan kata kerja bentuk larangan ditandai dengan penggunaan *-na ya* (*-nai de*), dan penggunaan *-tore* (*-teru*), kata kerja yang menyatakan permintaan ditandai dengan

penggunaan *-kai* (*-nasai*) dan *-n ka* (*-nai no*) di akhir kata kerja. Kata kerja yang menyatakan persetujuan atau kemungkinan ditandai dengan penggunaan *-yaro* (*-darou*), bentuk *-de* (*-desuka*), *-noka* (*-no desuka*), dan *-n ya* (*-n desuka*) digunakan untuk menyatakan bentuk pertanyaan dan kata kerja bentuk positif ditandai dengan penggunaan penggunaan kopula *-ya* (*-da/desu*). Selain itu, penggunaan kata sifat di dalam dialek Kansai juga mengalami penambahan kopula (*-ya*, *-yate*) di belakang kata sifat, serta mengalami perubahan vokal *-ii/-oi* menjadi *-e* yang kemudian mengalami pemanjangan vokal menjadi *-ee*.

## 6. Hasil Penelitian

### a. Bentuk Kalimat Dialek Kansai dan Padanannya

1) あかん

Dialek Kansai: あかん !

(Akan!)

Bahasa Jepang Standar: だめ !

(Dame!)

Bahasa Indonesia: Waduh-duh, waduh!

Penggunaan *akan* pada dialek Kansai memiliki arti *dame*, *yokunai*, *ikemasen* atau *ikenai* dalam bahasa Jepang standar. Berdasarkan konteksnya, *akan* dapat termasuk ke dalam kelas kata *keiyoudoushi* atau *meishi*. Dalam kalimat ini, *akan* termasuk ke dalam kelas kata *meishi*.

2) うち

Dialek Kansai: うちに開けさせてえ !

(Uchi ni akesasetee!)

Bahasa Jepang Standar: 私に開けさせて !

(Watashi ni akesasete!)

Bahasa Indonesia: Asyik, biar aku yang buka!

Penggunaan *uchi* pada kalimat dialek Kansai ini, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *watashi*, yang merupakan kelas kata *meishi*.

3) あんた

Dialek Kansai: わあ、あんた甘味を作るんが上手いんやな !

(Waa, anta kanmi wo tsukurun ga umai n'ya na!)

Bahasa Jepang Standar: わぁ、あなた甘味を作るのが上手だね！

(Waa, anata kanmi wo tsukuru no ga umai dane!)

Bahasa Indonesia: Wah! Ternyata kamu bakat memasak ya!

Penggunaan *anta* pada kalimat dialek Kansai ini, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *anata*, yang merupakan kelas kata *meishi*.

4) なんべん

Dialek Kansai: せやから、なんべんもなんべんも踏むんやけど、  
成功した試しがあらへん…

(*Se ya kara, nanben mo nanben mo fumu n'ya kedo, seikou shita tameshi ga arahen...*)

Bahasa Jepang Standar: だから、何回も何回も踏むんだけど、  
成功した試しがない…

(*Dakara, nankai mo nankai mo fumu n'da kedo, seikou shita tameshi ga nai...*)

Bahasa Indonesia: Aku coba, coba, dan terus mencoba, tapi selalu saja gagal…

Penggunaan *nanben* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *meishi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *nankai*.

5) いんじゃんほい

Dialek Kansai: いんじゃんほい！あいこでしょ！

(*In-jan-hoi! Ai-kode-sho!*)

Bahasa Jepang Standar: じゃんけんぽん！あいこでしょ！

(*Jyan-ken-pon! Ai-kode-sho!*)

Ayo suit! Aku yang hitung ya, sekarang — batu, kertas, gunting!

Penggunaan *in-jan-hoi* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *meishi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *jyan-ken-pon*.

6) どっか



Dialek Kansai: ひい〜、花火が濡れてまう！どっかに隠れな！

(*Hii~, hanabi ga nuretemau! Dokka ni kakure na! Uu, ma ni awahen!*)

Bahasa Jepang Standar: ひい〜、花火が濡れてしまう！どこかに隠れな！

(*Hii~, hanabi ga nuretemau! Dokka ni kakure na!*)

Bahasa Indonesia: Ahh, kembang apinya basah kuyup! Cari tempat berteduh, cepat!

Penggunaan *dokka* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *meishi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *dokoka*.

7) あっこ

Dialek Kansai: あっこの人達の中でも九条裳羅はいっちゃん筋が通つとるちゅうか

(*akko no hito-tachi no naka de mo Kujou Sara wa icchan suji ga toottoru cchuu ka.*)

Bahasa Jepang Standar: あそこの人達の中でも九条裳羅は一番筋が通ているというか

(*asoko no hito-tachi no naka de mo Kujou Sara wa ichiban suji ga tootteiru to iu ka*)

Bahasa Indonesia: Kujou Sara mungkin orang paling rasional yang ada di sana.

Penggunaan *akko* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *meishi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *asoko*.

8) Vた

Dialek Kansai: 油断してもうた...

(*Yudan shitemouta...*)

Bahasa Jepang Standar: 油断してしまった...

(*Yudan shiteshimatta...*)

Penggunaan *~mouta* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi* dalam bentuk lampau, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~shimatta*. Contoh lainnya yang ada dalam *game Genshin Impact* adalah *morota* yang berarti *moratta*, *iuta* yang berarti

*itta*, *omouta* yang berarti *omotta*, dan *outa* yang berarti *atta*. Selain itu ada bentuk lainnya yang berfungsi untuk mengekspresikan pengandaian atau menunjukkan kondisi yang harus terpenuhi untuk terjadinya suatu peristiwa atau keadaan tertentu, atau juga menggambarkan suatu kejadian yang terjadi ketika sedang melakukan tindakan lain, contohnya adalah *outara* yang berarti *attara* dalam bahasa Jepang standarnya.

9) V たる

Dialek Kansai: 暇やったら、何か話したるで！

(*Hima yattara, nani ka hanashitaru de!*)

Bahasa Jepang Standar: 暇だったら、何か話してあげるよ！

(*hima dattara, nanika hanashite ageru yo!*).

Bahasa Indonesia: Kalau tidak ada hal lain, bagaimana kalau aku cerita saja?

Penggunaan *~taru* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~teageru*.

10) V とく

Dialek Kansai: ほな、ええ物語、選んどくな！

(*Hona, ee monogatari, erandoku na!*)

Bahasa Jepang Standar: じゃ、いい物語、選んでおくね！

(*Jya, ii monogatari, erandeoku ne!*)

Bahasa Indonesia: Ooh, ada nih satu cerita yang bagus, kamu harus dengar cerita ini ...!

Penggunaan *~toku* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~teoku*.

11) V て

Dialek Kansai: 一度会うてみたいもんやわ。

(*Ichido aute mitai mon ya wa.*)

Bahasa Jepang Standar: 一度会ってみたいものだよ。

(*Ichido atte mitai mono da yo.*)

Bahasa Indonesia: Ah, aku jadi ingin ketemu.

Penggunaan *~aute* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan bentuk *doushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~atte*. Contoh lain bentuk ini yang ada dalam game *Genshin Impact* adalah *yuute* yang berarti *itte*, *waroute* yang berarti *waratte*, dan *omoute* yang berarti *omotte*.

12) V とって

Dialek Kansai: 短冊には長野原家の者しか読まれへん花火の作り方が載っとって

(*Tanzaku ni wa Naganohara-ke no mono shika yomarehen hanabi no tsukurikata ga nottotte*)

Bahasa Jepang Standar: 短冊には長野原家の者しか読まれない花火の作り方が載っていて

(*Tanzaku ni wa Naganohara-ke no mono shika yomarenai hanabi no tsukurikata ga notteite*)

Bahasa Indonesia: Isinya hanya bisa dipahami oleh keluarga kami, yaitu tentang komposisi khusus kembang api yang dipesan.

Penggunaan *~totte* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~teite*.

13) ~させたる

Dialek Kansai: で、そのお礼に船の形をしたおっきい花火を用意してビックリさせたる思うて。

(*De, sono o-rei ni fune no katachi wo shita okkii hanabi wo youi shite bikkuri sasetaro omoute.*)

Bahasa Jepang Standar: で、そのお礼に船の形をした大きい花火を用意してビックリさせてやろうと思つて。

(*De, sono o-rei ni fune no katachi wo shita ookii hanabi wo youi shite bikkuri sasete yarou to omotte.*)

Bahasa Indonesia: Aku menyiapkan kembang api berbentuk kapal besar untuk mengagetkannya.

Penggunaan ~*sasetaro* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi* yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi ~*saseteyarou* atau ~*saseteyaru*.

14) ゆう

Dialek Kansai: 「口は災いの元」ゆうけど、心配あらへん。

(“*Kuchi wa wazawai no moto*” *yuu* *kedo, shinpai arahen.*)

Bahasa Jepang Standar: 「口は災いの元」言うけど、心配ない。

(“*Kuchi wa wazawai no moto*” *iu* *kedo, shinpai nai.*)

Bahasa Indonesia: Aku tidak pernah pusing soal peribahasa "mulutmu harimaumu".

Penggunaan *yuu* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *iu*.

15) おうてる

Dialek Kansai: せやけど負けず嫌いやさかい、子供の遊びに付きおうてる内にいつの間にか勝負しとるんや。

(*Seya kedo makezugirai ya sakai, kodomo no asobi ni tsukiouteru uchi ni itsu no ma ni ka shoubu shitoru n'ya.*)

Bahasa Jepang Standar: そうだけど負けず嫌いだから、子供の遊びに付き合ってる内にいつの間にか勝負しているんだ。

(*Soudakedo makezugirai da kara, kodomo no asobi ni tsukiatteru uchi ni itsu no ma ni ka shoubu shiteiru n'da.*)

Bahasa Indonesia: Dia sangat kompetitif loh. Setiap kali main sama anak-anak, akhirnya selalu jadi lomba antara aku dan dia.

Penggunaan *outeru* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *doushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *atteru* atau *atteiru*.

16) ちゃうちょう

Dialek Kansai: って、ちゃうちょう、うちは飲食店ちゃうでえ

(*tte, chau chau, uchi wa inshokuten chau dee*)

Bahasa Jepang Standar: って、違う、私は飲食店じゃないよ

(*tte, chigau, watashi wa inshokuten jyanai yo*)

Bahasa Indonesia: Eh, salah, kami bukan restoran

Penggunaan *chauchau* pada kalimat dialek Kansai merupakan bentuk *doushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *chigau*.

17) かつこええ

Dialek Kansai: かつこええんとちゃう？

(*Kakkoee nto chau?*)

Bahasa Jepang Standar: かつこいいじゃない？

(*Kakkoi jyanai?*)

Bahasa Indonesia: Keren kan?

Penggunaan *kakkoee* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *keiyoushi* yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *kakkoi*.

18) ええ

Dialek Kansai: 全身ポカポカで気持ちええわあ～、浮いとるみたい。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ee waa~, uitoru mitai.*)

Bahasa Jepang Standar: 全身ポカポカで気持ちいいよ～、浮いてい  
るみたい。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ii yo~, uiteiru mitai.*)

Bahasa Indonesia: Ah, nyaman!!! Aku merasa ringan sekali, seolah bisa melayang.

Penggunaan *ee* pada dialek Kansai merupakan *keiyoushi* yang memiliki padanan kata *ii* dalam bahasa Jepang standar.

19) 小っちゃい

Dialek Kansai: だから、小っちゃい頃は自分の言うところがど  
れも面白いんやろなと思っとな

(*Dakara, chicchai koro wa jibun no iutoru koto ga dore mo omoshiroi  
n'yaro na to omottotta*)

Bahasa Jepang Standar: だから、小さい頃は自分の言っていることがどれも面白いだろうなと思っていた、

(*Dakara, chiisai koro wa jibun no itteiru koto ga dore mo omoshiroi darou na to omotteita*)

Bahasa Indonesia: Waktu aku kecil, mau aku bilang apa pun dia akan tersenyum.

Penggunaan *chicchai* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *keiyoushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *chiisai*.

20) いっちゃん

Dialek Kansai: 祭りの屋台で出したら、絶対いっちゃん人気でると思うで！

(*Matsuri no yatai de dashitara, zettai icchan ninki deru to omou de!*)

Bahasa Jepang Standar: 祭りの屋台で出したら、絶対一番人気が出ると思うよ！

(*Matsuri no yatai de dashitara, zettai ichiban ninki ga deru to omou yo!*)

Bahasa Indonesia: Kalau kamu buka kios waktu festival, pasti laku keras deh!

Penggunaan *icchan* pada kalimat dialek Kansai ini, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *ichiban*, yang merupakan kelas kata *fukushi*.

21) ほんま

Dialek Kansai: うちもほんまに成功すると思っへんかったから、世の中ってやっぱ不思議やなあ〜。

(*Uchi mo honma ni seikou suru to omottehenkatta kara, yo no naka tte yappa fushigi ya naa~.*)

Bahasa Jepang Standar: 私も本当に成功すると思っへなかったから、世の中ってやっぱ不思議だね〜。

(*Watashi mo hontou ni seikou suru to omottenakatta kara, yo no naka tte yappa fushigi da ne~.*)

Bahasa Indonesia: Aku tidak sangka itu bisa berhasil, tetapi sepertinya keajaiban itu memang ada ya.

Penggunaan *honma* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *fukushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *hontou*. Namun, tergantung pada konteks penggunaannya, *honma* bisa juga termasuk ke dalam kelas kata *keiyoudoushi*.

22) よう

Dialek Kansai: 「長野原」へよう来てくれたな!

("Naganohara" he you kitekureta na!)

Bahasa Jepang Standar: 「長野原」へよく来てくれたね!

("Naganohara" he yoku kitekureta ne!)

Bahasa Indonesia: Selamat datang di Naganohara!

Penggunaan *you* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *fukushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *yoku*.

23) めっちゃ

Dialek Kansai: 金魚飼ったことある? 大人しゅうて、めっちゃ可愛ええんや。

(Kingyo katta koto aru? Otonashuute, meccha kawa ee n'ya.)

Bahasa Jepang Standar: 金魚飼ったことある? 大人しくて、とても可愛いんですよ。

(Kingyo katta koto aru? Otonashikute, totemo kawaii ii desu yo.)

Bahasa Indonesia: Apakah kamu pernah pelihara ikan emas? Mereka lucu sekali loh.

Penggunaan *meccha* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *fukushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *totemo*.

24) おる

Dialek Kansai: モンドに爆弾作りの得意な子がおるんやて! ?

(Mondo ni bakudan-dzukuri no tokui na ko ga oru n'ya te!?)

Bahasa Jepang Standar: モンドに爆弾作りの得意な子がいるんだって! ?

(*Mondo ni bakudan-dzukuri no tokui na ko ga iru n'datte!?*)

Bahasa Indonesia: Eh? Kamu bilang ada anak kecil di Mondstadt yang bisa bikin bom?

Penggunaan *oru* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *rentaishi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *iru*.

25) せやから

Dialek Kansai: せやから、騒がしい方がええ。

(*Se ya kara, sawagashii hou ga ee.*)

Bahasa Jepang Standar: だから、騒がしい方がいい。

(*Dakara, sawagashii hou ga ii.*)

Bahasa Indonesia: Itu sebabnya acaranya harus meriah

Penggunaan *seyakara* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *dakara*.

26) せやけど

Dialek Kansai: せやけど、牛乳が入った料理とか菓子はぜんぜん平気でな

(*Se ya kedo, gyuunyuu ga haitta ryouri to ka kashi wa zenzen heiki de na*)

Bahasa Jepang Standar: そうだけど、牛乳が入った料理とか菓子はぜんぜん平気だよ

(*Soudakedo, gyuunyuu ga haitta ryouri to ka kashi wa zenzen heiki dayo*)

Bahasa Indonesia: Tapi aku bisa makan masakan atau camilan yang terbuat dari susu.

Penggunaan *seyakedo* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *soudakedo*.

27) せやな

Dialek Kansai: 花火や！なんや、あかんの？せやなあ…

(*Hanabi ya! Nan ya, akan no? Se ya naa...*)



Bahasa Jepang Standar: 花火だ！なんだ、いけないの？そうだね…  
(*Hanabi da! Nan da, ikenai no? Sou da ne...*)

Bahasa Indonesia: Kembang api! Hah, itu tidak dihitung? Kalau begitu, aku pikir-pikir lagi. Ah ...

Penggunaan *seyana* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *soudane*.

28) sonde / honde

Dialek Kansai: sondeで元気が出たら、次は物語を語りとうなる。

(*Son de genki ga detara, tsugi wa monogatari wo kataritou naru.*)

Bahasa Jepang Standar: sondeで元気が出たら、次は物語を語りたいなる。

(*Sorede genki ga detara, tsugi wa monogatari wo kataritai naru.*)

Bahasa Indonesia: dan aku juga jadi mau cerita-cerita yang menarik.

Penggunaan *sonde* atau *honde* pada kalimat dialek Kansai merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *sorede*.

29) soya

Dialek Kansai: soya、キラキラーっとした、パッと咲く花火のことや！

(*So ya, kirakiraa tto shita, pa' to saku hanabi no koto ya!*)

Bahasa Jepang Standar: sonda、キラキラーっとした、パッと咲く花火のことだ！

(*Souda, kirakiraa tto shita, pa' to saku hanabi no koto da!*)

Bahasa Indonesia: Seperti ini, lihat kan? Berkilau dan berpijar, kembang api kecil yang lucu~.

Penggunaan *soya* pada kalimat dialek Kansai merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *souda*.

30) hona

Dialek Kansai: hona、ええ物語、選んどくな！

(*Hona, ee monogatari, erandoku na!*)

Bahasa Jepang Standar: じゃ、いい物語、選んでおくね!

(*Jya, ii monogatari, erandeoku ne!*)

Bahasa Indonesia: Ooh, ada nih satu cerita yang bagus, kamu harus dengar cerita ini ...!

Penggunaan *hona* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *jya*.

31) ほなら

Dialek Kansai: ほならみんな、船隊の船が飛んでったってびっくりしとったよ

(*Honara minna, sentai no fune ga tondetta tte bikkuri shitotta yo*)

Bahasa Jepang Standar: そしたらみんな、船隊の船が飛んでったってびっくりしていたよ

(*Soshitara minna, sentai no fune ga tondetta tte bikkuri shiteita yo*)

Bahasa Indonesia: Para awak kapal jadi ketakutan, mereka kira ada kapal mereka yang meledak!

Penggunaan *honara* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi* yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *soshitara*.

32) っちゅう

Dialek Kansai: うちとあんたの「物語」を、ここから書き始めるっちゅう意味や。

(*Uchi to anta no "monogatari" wo, koko kara kakihajimeru cchuu imi ya.*)

Bahasa Jepang Standar: 私とあなたの「物語」を、ここから書き始めるという意味だ。

(*Watashi to anata no "monogatari" wo, koko kara kakihajimeru to iu imi da.*)

Bahasa Indonesia: Aku percaya kalau kisah kita baru akan dimulai.

Penggunaan *cchuu* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi* yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *to iu*. Contoh lainnya yang ada dalam game *Genshin Impact* yaitu *nanchuukoto* yang berarti *nantoiukoto* atau *nantekoto* dalam bahasa Jepang standar.

33) ~しうて / ~しゅうて

Dialek Kansai: 金魚飼ったことある？大人しゅうて、めっちゃ可愛ええんや。

(*Kingyo katta koto aru? Otonashuute, meccha kawa ee n'ya.*)

Bahasa Jepang Standar: 金魚飼ったことある？大人しくて、とても可愛いんですよ。

(*Kingyo katta koto aru? Otonashikute, totemo kawaii ii desu yo.*)

Bahasa Indonesia: Apakah kamu pernah pelihara ikan emas? Mereka lucu sekali loh.

Penggunaan *~shuute* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *setsuzokushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~shikute*. Contoh lainnya yang ada dalam game *Genshin Impact* adalah *kuyashiute* yang bermakna *kuyashikute*.

34) おめでとうさん

Dialek Kansai: さあ、おめでとうさん！準備はええか？でっかい花火、打ち上げるでえー！

(*Saa, omedetou-san! Junbi wa ee ka? Dekkai hanabi, uchiageru dee!*)

Bahasa Jepang Standar: さあ、おめでとう！準備はいいか？でっかい花火、打ち上げるよー！

(*Saa, omedetou! Junbi wa ii ka? Dekkai hanabi, uchiageru yo!*)

Bahasa Indonesia: Nah ... selamat ulang tahun! Sudah siap? Aku nyalakan kembang apinya!

Penggunaan *omedetousan* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *kandoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *omedetou*.

35) おはようさん

Dialek Kansai: すう…はあ—おはようさん、朝の空気は清々しくて気持ちええなあ、深呼吸して頭もすっきりや。

(*Suu... haa— Ohayou-san, asa no kuuki wa sugasugashikute kimochi ee naa, shinkokyuu shite atama mo sukkiri ya.*)

Bahasa Jepang Standar: すう…はあ—おはよう、朝の空気は清々しくて気持ちいいね、深呼吸して頭もすっきりだ。

(*Suu... haa— Ohayou, asa no kuuki wa sugasugashikute kimochi ii ne, shinkokyuu shite atama mo sukkiri da.*)

Bahasa Indonesia: Ah... \*hoam\* Pagi, udara pagi memang paling segar. Ayo, ambil napas dalam-dalam! Kamu bakal jadi lebih pintar~.

Penggunaan *ohayousan* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *kandoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *ohayou*. Dialek ini mirip dengan *omedetousan* yang menambahkan *-san* setelah kata yang baku dalam bahasa Jepang standar, ada juga ucapan yang ditambahkan *-san* yaitu *tadaima*.

36) さいなら

Dialek Kansai: ほな、さいなら!

(*Hona, sainara!*)

Bahasa Jepang Standar: じゃ、さようなら!

(*Jya, sayounara!*)

Bahasa Indonesia: Sampai besok!

Penggunaan *sainara* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *kandoushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *sayounara*.

37) ～やん／～やない／～やあらへん

Dialek Kansai: お昼の時間やな。ええっ…今日の卵、黄身が二つやん。えへへ～、今日のうちツイてるんやない?

(*O-hiru no jikan ya na. Ee'... Kyou no tamago, kimi ga futatsu yan. Ehehe~, kyou no uchi tsuiteru n'ya nai?*)

Bahasa Jepang Standar: お昼の時間だね。ええっ…今日の卵、黄身が二つじゃない。えへへ～、今日の私ツイているのじゃない?

(*O-hiru no jikan da ne. Ee'... Kyou no tamago, kimi ga futatsu jyanai. Ehehe~, kyou no watashi tsuiteiru n'jyanai?*)

Bahasa Indonesia: Waktunya makan siang! ... Astaga, kuning telurnya ada dua. Beruntung sekali, kembar nih!

Penggunaan *~yan*, *~yanai*, dan *~ya arahen* merupakan *jodoushi* yang memiliki padanan kata *~jyanai* dalam bahasa Jepang standar.

38) ~やろ

Dialek Kansai: 中身はなんやろな〜♪

(*Nakami wa nan yaro na~ ♪*)

Bahasa Jepang Standar: 中身はなんだろうね〜♪

(*Nakami wa nan darou ne~ ♪*)

Penggunaan *~yaro* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *jodoushi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~darou*, yang merupakan partikel yang sering digunakan pada akhir kalimat.

39) ~へん / ~ひん

Dialek Kansai: 遊び…すぎたかもしれへん。

(*Asobi... sugita ka mo shirehen.)*

Bahasa Jepang Standar: 遊び…すぎたかもしれない。

(*Asobi... sugita ka mo shirenai.)*

Bahasa Indonesia: Main-mainnya... kelewatan...

Penggunaan *~hen* pada dialek Kansai merupakan *jodoushi*, yang memiliki padanan kata *~nai* dalam bahasa Jepang standar. Bentuk ini juga memiliki bentuk lain yang sama artinya dengan *~nai*, yaitu *~hin*, *~seehen*, *~arahen*, dan *~shiihin*. Selain itu ada bentuk lampaunya juga, yaitu *~henkatta* atau *~hinkatta* yang berarti *~nakatta* dalam bahasa Jepang standar.

40) ~てまう

Dialek Kansai: 花火はパッと消えてまうけど、友情は一生もんや。

(*Hanabi wa pa' to kietemau kedo, yuujou wa isshou mon ya.*)

Bahasa Jepang Standar: 花火はパッと消えてしまうけど、友情は一  
生ものだ。

(*Hanabi wa pa' to kieteshimau kedo, yuujou wa isshou mono da.*)

Bahasa Indonesia: Kembang api hanya sesaat, persahabatan itu untuk selamanya.

Penggunaan *~temau* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *jodoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~teshimau*.

41) ~とった

Dialek Kansai: 長いこと読んどった連載小説がとうとう完結した  
んやけど

(*Nagai koto yondotta rensai shousetsu ga toutou kanketsu shita n'ya kedo*)

Bahasa Jepang Standar: 長いこと読んでいた連載小説がとうとう完  
結したんだけど

(*Nagai koto yondeita rensai shousetsu ga toutou kanketsu shita n'da kedo*)

Bahasa Indonesia: Novel yang sudah lama aku baca akhirnya habis.

Penggunaan *~totta* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *jodoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~shiteita*. Contoh lainnya yang ada dalam *game Genshin Impact* adalah *mitotta* yang berarti *miteita* dan *yorokondotta* yang berarti *yorokondeita*. Selain itu ada bentuk lainnya yang berfungsi untuk mengekspresikan pengandaian atau menunjukkan kondisi yang harus terpenuhi untuk terjadinya suatu peristiwa atau keadaan tertentu, atau juga menggambarkan suatu kejadian yang terjadi ketika sedang melakukan tindakan lain, yaitu *~shitottara* yang berarti *~shiteitara*. Contohnya adalah *mitottara* yang berarti *miteitara*.

42) ~とる

Dialek Kansai: 全身ポカポカで気持ちええわぁ～、浮いとるみた  
い。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ee waa~, uitoru mitai.*)

Bahasa Jepang Standar: 全身ポカポカで気持ちいいよ~, 浮いてい  
るみたい。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ii yo~, uiteiru mitai.*)

Bahasa Indonesia: Ah, nyaman!!! Aku merasa ringan sekali, seolah bisa melayang.

Penggunaan *~toru* pada kalimat tersebut merupakan *jodoushi* yang memiliki padanan kata *~teiru* dalam bahasa Jepang standar. Contoh lainnya adalah *nattoru* yang berarti *natteiru*, *omoutoru* yang berarti *omotteiru*, *shittoru* yang berarti *shitteiru*, dan *hashaidoru* yang berarti *hashaideiru*.

#### 43) ~とう

Dialek Kansai: sonde元気が出たら、次は物語を語りとうなる。

(*Son de genki ga detara, tsugi wa monogatari wo kataritou naru.*)

Bahasa Jepang Standar: sonde元気が出たら、次は物語を語りたい  
なる。

(*Sorede genki ga detara, tsugi wa monogatari wo kataritai naru.*)

Bahasa Indonesia: dan aku juga jadi mau cerita-cerita yang menarik.

Penggunaan *~tou* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *jodoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~tai*.

#### 44) ~んと

Dialek Kansai: あははっ、あんたも遠慮せんと、いじめられたら  
この宵宮姉さんに言うんやで!

(*Ahaha', anta mo enryo sen to, ijimeraretara kono Yoimiya-nee-san ni  
yuu n'ya de!*)

Bahasa Jepang Standar: 「あははっ、あなたも遠慮しないで、いじ  
められたらこの宵宮姉さんに言うんだよ!

(*Ahaha', anata mo enryo shinaide, ijimeraretara kono Yoimiya-nee-san  
ni iu n'dayo!*)

Bahasa Indonesia: Hehe! Hei, kasih tahu aku kalau ada yang menindasmu ya. Aku akan turun tangan!

Penggunaan *~sento* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *jodoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~shinaide*. Contoh lainnya yang terdapat dalam *game Genshin Impact* adalah *kaento* yang berarti *kaenaide* dalam bahasa Jepang standar.

45) ~ちゃう

Dialek Kansai: うちが飲食店ちゃうでえ、花火屋やからな!

(*uchi wa inshokuten chau dee, hanabi-ya ya kara na!*)

Bahasa Jepang Standar: 私は飲食店じゃないよ、花火屋だからね!

(*watashi wa inshokuten jyanai yo, hanabi-ya dakara ne!*)

Bahasa Indonesia: kami bukan restoran, kami bikin kembang api!

Penggunaan *~chau* pada kalimat dialek Kansai merupakan *jodoushi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~jyanai*.

46) ~わ

Dialek Kansai: 全身ポカポカで気持ちええわあ~、浮いとるみたい。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ee waa~, uitoru mitai.*)

Bahasa Jepang Standar: 全身ポカポカで気持ちいいよ~、浮いているみたい。

(*Zenshin pokapoka de kimochi ii yo~, uiteiru mitai.*)

Bahasa Indonesia: Ah, nyaman!!! Aku merasa ringan sekali, seolah bisa melayang.

Penggunaan *~wa* pada akhir kalimat tersebut merupakan *joshi*, yang memiliki padanan kata *~yo* dalam bahasa Jepang standar.

47) ~で

Dialek Kansai: お友達が増えたでえ!

(*O-tomodachi ga fueta dee!*)

Bahasa Jepang Standar: お友達が増えたよ!

(*O-tomodachi ga fueta yo!*)

Bahasa Indonesia: Lebih banyak rekan. Hore!



Penggunaan ~*de* pada akhir kalimat tersebut merupakan *joshi* yang memiliki padanan kata ~*yo* dalam bahasa Jepang standar. Penggunaan ~*de* ini sering digunakan oleh karakter Yoimiya pada akhir kalimat.

48) ~や

Dialek Kansai: 祭りも…終いや。

(*Matsuri mo... shimai ya.*)

Bahasa Jepang Standar: 祭りも…終いだ。

(*Matsuri mo... shimai da.*)

Bahasa Indonesia: Festival... sudah berakhir

Penggunaan ~*ya* pada akhir kalimat tersebut merupakan *joshi* yang memiliki padanan kata ~*da* atau ~*desu* dalam bahasa Jepang standar. Penggunaan ~*ya* ini sering digunakan dalam dialek Kansai yang pada dasarnya merupakan ~*da* dalam bahasa Jepang standar, namun tidak selalu berarti ~*da*, tergantung penggunaan konteksnya. Selain itu, ~*ya* sering muncul bersamaan dengan *joshi* lainnya seperti ~*de* menjadi ~*yade* yang berarti ~*dayo* dalam bahasa Jepang standar, namun kelas katanya berubah menjadi *jodoushi*.

49) ~な

Dialek Kansai: すっごい風やなあ—声が押し戻されそうや—!

(*Sugoi kaze ya naa— Koe ga oshimodosaresou ya—!*)

Bahasa Jepang Standar: すごい風だね、声が押し戻されそうだ—!

(*Sugoi kaze ya ne, Koe ga oshimodosaresou da—!*)

Bahasa Indonesia: Anginnya kencang amat—! Suaraku tertiuip balik ke arahku—! Hahaha ...

Penggunaan ~*na* pada akhir kalimat tersebut merupakan *joshi* yang memiliki padanan kata ~*ne* dalam bahasa Jepang standar.

50) さかい

Dialek Kansai: 安全にはちやーんと気いつけるさかい。

(*Anzen ni wa chaanto kiitsukeru sakai.*)

Bahasa Jepang Standar: 安全にはちゃんと気をつけるから。

(*Anzen ni wa chanto ki wo tsukeru kara.*)

Bahasa Indonesia: Aku tetap mengutamakan keselamatan kok.

Penggunaan *sakai* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan kelas kata *joshi*, jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *kara*. Bentuk *chanto* dan penghilangan partikel *wo* pada *ki wo tsukeru* dalam kalimat ini, juga merupakan bentuk dialek Kansai dalam percakapan sehari-hari.

51) ~ねん

Dialek Kansai: 晴れた日に、木々の隙間から漏れてくる光で、踏んだら消えると思うたらいつも足の甲に乗っかってくんねん。

(*Hareta hi ni, kigi no sukima kara moretekuru hikari de, fundara kieru to omoutara itsumo ashi no kou ni nokkatekun nen.*)

Bahasa Jepang Standar: 晴れた日に、木々の隙間から漏れてくる光で、踏んだら消えると思ったらいつも足の甲に乗っかってくるんだ。

(*Hareta hi ni, kigi no sukima kara moretekuru hikari de, fundara kieru to omottara itsumo ashi no kou ni nokkate kuru n'da.*)

Bahasa Indonesia: Kamu tahu kan, bercak-bercak di tanah itu terjadi waktu sinar matahari melewati dedaunan. Aku pikir itu akan hilang jika aku injak, tetapi bercak itu akan selalu lompat ke atas kakiku.

Penggunaan *~nen* pada kalimat dialek Kansai ini merupakan *joshi*, yang jika dipadankan ke dalam bahasa Jepang standar menjadi *~nda* atau *~no*.

#### **b. Alasan Penggunaan Dialek Kansai pada Karakter Yoimiya dalam Game Genshin Impact.**

Naganohara Yoimiya adalah salah satu karakter yang dapat dimainkan dalam game *Genshin Impact*, yang berasal dari kota *Inazuma*. *Inazuma* merupakan kota di dunia *Teyvat* yang latarnya terinspirasi dari negara dan budaya Jepang. Mengenai penggunaan dialek Kansai pada karakter Yoimiya, tidak ada informasi resmi dari pihak pengembang, namun ada beberapa spekulasi yang memperkuat alasan digunakannya dialek Kansai pada karakter Yoimiya. Berikut ini merupakan beberapa alasan penggunaan dialek Kansai pada karakter Yoimiya.

- 1) Pengisi suara dari Naganohara Yoimiya adalah Ueda Kana (植田 佳奈).

Ueda Kana adalah pengisi suara dan penyanyi berkebangsaan Jepang, yang lahir pada tanggal 9 Juni 1980, di Kota Ikoma, Prefektur Nara. Ueda Kana dibesarkan di Prefektur Osaka dan dikenal dengan dialek Kansai yang kuat dalam beberapa perannya. Ueda Kana memulai karirnya sebagai pengisi suara *anime* sejak tahun 2001 dan sudah sering memerankan karakter *anime* menggunakan dialek Kansainya. Dialek Kansai, dikenal karena memiliki keunikannya yang khas, yang dapat memberikan karakteristik dan identitas yang unik pada karakter. Maka dari itu, kemungkinan besar pihak pengembang memilih Ueda Kana karena terbiasa mengisi suara karakter *anime* dengan dialek Kansainya, lalu digunakanlah pada karakter Naganohara Yoimiya untuk menciptakan karakter yang menarik.

- 2) Naganohara Yoimiya adalah karakter yang cantik, ceria, penuh semangat, optimis, ramah, dan suka membantu orang lain. Yoimiya selalu berusaha membuat orang lain bahagia dengan pertunjukan kembang apinya dan sifat karakternya yang sangat ramah membuat Yoimiya digemari oleh orang-orang di *Inazuma*. Selain itu, Yoimiya dicintai oleh anak-anak di *Inazuma* karena sifatnya yang ramah. Yoimiya memiliki penampilan cerah yang menampilkan keceriaannya dengan rambutnya berwarna pirang stroberi yang terikat dengan pita merah, mata berwarna emas, menggunakan riasan wajah berwarna oranye pada matanya, memiliki tato bunga kecil berwarna merah di dekat bahu kirinya dan tato serupa lainnya di sekitar lengan kiri atasnya yang bergambar ikan merah, bunga merah, dan pusaran berwarna ungu. Selain itu, Yoimiya mengenakan pakaian tradisional Jepang yang disesuaikan dengan dunia *Teyvat*, yaitu *yukata* yang pendek berwarna oranye cerah dengan detail bunga api yang mencolok di bagian depan dan sepatu sandal tradisional Jepang yang disebut *geta*. Maka dari itu, sifat dan penampilan dari karakter Yoimiya sangat cocok untuk penggunaan dialek Kansai yang memiliki stereotip karakter yang ceria dan penuh semangat pada karya fiksi.

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang diperoleh, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat 56 bentuk kata dialek Kansai yang muncul pada “Voice-Over” di “Profile” dari karakter Naganohara Yoimiya dalam game Genshin Impact pada versi 3.6. Dari 56 bentuk kata dialek Kansai tersebut, terdapat 7 *meishi*, 9 *doushi*, 3 *keiyoushi*, 2 *keiyoudoushi*, 4 *fukushi*, 1 *rentaishi*, 9 *setsuzokushi*, 3 *kandoushi*, 9 *jodoushi*, dan 6 *joshi*. Berikut ini tabel bentuk kata dialek Kansai dengan padanannya dalam bahasa Jepang standar.

No.	Dialek Kansai	Bahasa Jepang Standar	Kelas Kata
1	あかん	だめ	<i>Meishi</i> atau <i>keiyoudoushi</i>
2	うち	私	<i>Meishi</i>
3	あんた	あなた	<i>Meishi</i>
4	なんべん	何回	<i>Meishi</i>
5	いんじゃんほい	じゃんけんぽん	<i>Meishi</i>
6	どっか	どこか	<i>Meishi</i>
7	あっこ	あそこ	<i>Meishi</i>
8	Vた	Vった	<i>Doushi</i>
9	Vたる	Vてあげる atau Vてやる	<i>Doushi</i>
10	Vとく	Vておく	<i>Doushi</i>
11	Vて	Vって	<i>Doushi</i>
12	Vとって	Vていて	<i>Doushi</i>
13	~させたる	~させてやろう	<i>Doushi</i>
14	ゆう	言う	<i>Doushi</i>
15	おうてる	合ってる	<i>Doushi</i>
16	ちゃうちゃう	違う	<i>Doushi</i>
17	かっこええ	かっこいい	<i>Keiyoushi</i>
18	ええ	いい	<i>Keiyoushi</i>
19	小っちゃい	小さい	<i>Keiyoushi</i>
20	いっちゃん	一番	<i>Fukushi</i>
21	ほんま	本当	<i>Fukushi</i> atau <i>keiyoudoushi</i>
22	よう	よく	<i>Fukushi</i>
23	めっちゃ	とても	<i>Fukushi</i>
24	おる	いる	<i>Rentaishi</i>

25	せやから	だから	<i>Setsuzokushi</i>
26	せやけど	そうけど	<i>Setsuzokushi</i>
27	せやな	そうだね	<i>Setsuzokushi</i>
28	そんで atau ほんで	それで	<i>Setsuzokushi</i>
29	そや	そうだ	<i>Setsuzokushi</i>
30	ほな	じゃ	<i>Setsuzokushi</i>
31	ほなら	そしたら	<i>Setsuzokushi</i>
32	っちゅう	という	<i>Setsuzokushi</i>
33	～しうて atau ～しゅう て	～しくて	<i>Setsuzokushi</i>
34	おめでとうさん	おめでとう	<i>Kandoushi</i>
35	おはようさん	おはよう	<i>Kandoushi</i>
36	さいなら	さようなら	<i>Kandoushi</i>
37	～やん atau ～やない atau ～やあらへん	じゃない	<i>Jodoushi</i>
38	～やろ	だろう	<i>Jodoushi</i>
39	～へん／～ひん	～ない	<i>Jodoushi</i>
40	～てまう	～てしまう	<i>Jodoushi</i>
41	～とった	～ていた	<i>Jodoushi</i>
42	～とる	～ている	<i>Jodoushi</i>
43	～とう	～たい	<i>Jodoushi</i>
44	～んと	～ないで	<i>Jodoushi</i>
45	～ちやう	～じゃない	<i>Jodoushi</i>
46	～わ	～よ	<i>Joshi</i>
47	～で	～よ	<i>Joshi</i>
48	～や	～だ	<i>Joshi</i>
49	～な	～ね	<i>Joshi</i>
50	さかい	から	<i>Joshi</i>
51	～ねん	～んだ	<i>Joshi</i>

Terkait alasan penggunaan dialek Kansai pada karakter Naganohara Yoimiya, tidak ada informasi resmi dari pihak pengembang, namun penulis dapat menarik kesimpulan mengenai alasan digunakannya dialek Kansai pada karakter Yoimiya.

Berikut ini merupakan beberapa alasan penggunaan dialek Kansai pada karakter Yoimiya.

- 1) Naganohara Yoimiya diperankan oleh Ueda Kana (植田 佳奈). Ueda Kana adalah pengisi suara dan penyanyi berkebangsaan Jepang, yang lahir pada tanggal 9 Juni 1980, di Kota Ikoma, Prefektur Nara. Ueda Kana dibesarkan di Prefektur Osaka dan dikenal dengan dialek Kansai yang kuat dalam beberapa perannya. Ueda Kana memulai karirnya sebagai pengisi suara *anime* sejak tahun 2001 dan sudah sering memerankan karakter *anime* menggunakan dialek Kansainya. Dialek Kansai, dikenal karena memiliki keunikannya yang khas, yang dapat memberikan karakteristik dan identitas yang unik pada karakter. Maka dari itu, kemungkinan besar pihak pengembang memilih Ueda Kana karena terbiasa mengisi suara karakter *anime* dengan dialek Kansainya, lalu digunakanlah pada karakter Naganohara Yoimiya untuk menciptakan karakter yang menarik.
- 2) Naganohara Yoimiya merupakan karakter yang ceria, penuh semangat, optimis, ramah, dan suka membantu orang lain. Sifat karakternya yang sangat ramah membuat Yoimiya digemari oleh orang-orang dan anak-anak di *Inazuma*. Yoimiya memiliki penampilan cerah yang menampilkan keceriaannya dengan rambutnya berwarna pirang stroberi yang terikat dengan pita merah, mata berwarna emas, menggunakan riasan wajah berwarna oranye pada matanya, memiliki tato bunga kecil berwarna merah di dekat bahu kirinya dan tato serupa lainnya di sekitar lengan kiri atasnya yang bergambar ikan merah, bunga merah, dan pusaran berwarna ungu. Selain itu, Yoimiya mengenakan pakaian tradisional Jepang yang disesuaikan dengan dunia *Teyvat*, yaitu *yukata* yang pendek berwarna oranye cerah dengan detail bunga api yang mencolok di bagian depan dan sepatu sandal tradisional Jepang yang disebut *geta*. Maka dari itu, sifat dan penampilan dari karakter Yoimiya sangat cocok untuk penggunaan dialek Kansai yang memiliki stereotip karakter yang ceria dan penuh semangat pada karya fiksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arisma, L. *Perubahan Bentuk Kata (Katsuyou) Dialek Osaka dan Fungsi Kalimat Dialek Osaka (V-haru dan V- yaru/-yuru) dalam Komik Detective Conan Seri ke 831-833*. 12.
- Dahlianti, W. (2007). *PENGGUNAAN BAHASA JEPANG DI PT. AUTOTECH INDONESIA*. (Skripsi). Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Hariadi, M. (2021). *Analisis Padanan Dialek Kansai Kedalam Bahasa Jepang Standar Pada Anime Kyoukai No Kanata*. (Skripsi). Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Kindaichi, H. (1995). *Nihongo Daijiten*. Tokyo : Kodansha
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Oktriani, D. (2005). *PEMINDAHAN IBU KOTA JEPANG DARINARA KE KYOTO*. (Skripsi). Universitas Darma Persada, Jakarta.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Rahmawati, H., Aryanto, B. *ANALISIS PADANAN DIALEK OSAKA KE BAHASA JEPANG STANDAR DALAM BUKU CERITA ANAK TOIRE NO KAMISAMA*. Diakses 21 Maret 2023, dari [http://eprints.dinus.ac.id/17724/1/jurnal\\_15271.pdf](http://eprints.dinus.ac.id/17724/1/jurnal_15271.pdf)
- Raversa, A., Dahidi, A., & Aneros, N. (2016). *PENGGUNAAN DIALEK KANSAI DALAM ANIME DETECTIVE CONAN EPISODE 651*. JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang, 1(2), 109. <https://doi.org/10.17509/japanedu.v1i2.3292>
- Renariah. (2005). *Gramatika Bahasa Jepang*. Diakses 21 Maret 2023, dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/gramatika\\_bahasa\\_jepang.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/LAINNYA/RENARIAH/artikel/gramatika_bahasa_jepang.pdf)
- Renariah. (2002). *Bahasa Jepang dan karakteristiknya*. Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha, 1(2), 1-16.
- Sardiyah, N. (2020). *Dialektologi Bahasa Jawa Kabupaten Purworejo*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/n5wrx>
- Shingu, I. (2007). *Kansai Dialect Self-study Site for Japanese Language Learners*. Diakses 21 Mei 2022, dari <http://www.kansaiben.com/>

- Sirait, M. H. (2017). *ANALISIS DIALEK KANSAI (KANSAI BEN) YANG TERDAPAT DALAM KOMIK URAYASU TEKKIN KAZOKU KARYA KENJI HAMAOKA*. Diakses 21 Maret 2023, dari <https://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/6008/150722001.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sudjianto. (2007). *Bahasa Jepang Dalam Konteks Sosial Dan Kebudayaan*. Diakses dari: [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_JEPANG/195906051985031-SUDJIANTO/7.\\_Buku\\_Sosiolinguistik.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_JEPANG/195906051985031-SUDJIANTO/7._Buku_Sosiolinguistik.pdf).
- Sutedi, D. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tse, P. (1993). *Kansai Japanese: The Language of Osaka, Kyoto, and Western Japan: This Japanese Phrasebook and Language Guide Teaches the Kansai Dialect*. United States: Tuttle Publishing.
- Yukawa, K. *Kansaibenkyou*. Diakses 21 Maret 2023, dari <http://www.kansaibenkyou.net/>