

**PENGUNAAN *ROUJINGO* SEBAGAI *YAKUWARIGO* DALAM
*GAME GENSHIN IMPACT***



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Oleh:

Cinthy Ginova Ciptady Putri

2108486

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PENGUNAAN *ROUJINGO* SEBAGAI *YAKUWARIGO* DALAM *GAME GENSHIN IMPACT*

Oleh

Cinthya Ginova Ciptady Putri

2108486

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas
Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Cinthya Ginova Ciptady Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

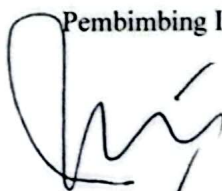
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

CINTHYA GINOVA CIPTADY PUTRI
PENGUNAAN *ROUJINGO* SEBAGAI *YAKUWARIGO* DALAM GAME
GENSHIN IMPACT

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

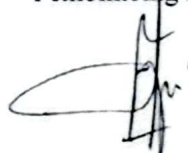
Pembimbing I



Dewi Kusrini, S.Pd., M.Pd.

NIP 197710202005012004

Pembimbing II



Dra. Neneng Sutjiati, M.Hum.

NIP 196011081986012001

Mengetahui,

Ketua Departemen Pendidikan Bahasa Jepang



Prof. Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.

NIP.198209162010122002

PENGUNAAN *ROUJINGO* SEBAGAI *YAKUWARIGO* DALAM *GAME GENSIN IMPACT*

Cinthya Ginova Ciptady Putri

2108486

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk *yakuwarigo*, khususnya *roujingo*, yang muncul dalam *game Genshin Impact*. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis padanan *roujingo* dengan *hyoujungo* serta alasan penggunaannya oleh karakter Faruzan. Analisis penelitian ini menggunakan teori *yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui (2014) dan didukung oleh website *Anime Manga no Nihon-go* (The Japan Foundation, 2020) untuk mengkaji bentuk *roujingo* dan padanannya dalam *hyoujungo*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat. Data diperoleh dari kalimat *roujingo* yang terdapat dalam *Voice-Over* pada bagian *Profile* karakter Faruzan, yaitu seorang akademisi senior di *Akademiya Sumeru* yang berpenampilan sebagai wanita muda namun sudah berusia lebih dari seratus tahun. Dari penelitian ini diperoleh tiga hasil analisis utama. Pertama, terdapat 17 satuan lingual *roujingo* yang terbagi ke dalam enam kategori kelas kata. Kedua, keseluruhan satuan lingual tersebut memiliki padanan dalam *hyoujungo*. Ketiga, penggunaan *roujingo* oleh Faruzan tidak hanya merepresentasikan usia, tetapi juga menunjukkan status sosial, otoritas, dan kecerdasannya. *Yakuwarigo* berperan penting dalam membentuk identitas karakter melalui bahasa, khususnya dalam media *game*. Temuan ini juga dapat menambah wawasan bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya dalam bidang linguistik dan *yakuwarigo*.

Kata kunci: *yakuwarigo*, bahasa peran, *hyoujungo*, *roujingo*, bahasa orang tua

THE USE OF *ROUJINGO* AS *YAKUWARIGO* IN GENSHIN IMPACT VIDEO GAME

Cinthya Ginova Ciptady Putri

2108486

ABSTRACT

This study aims to identify the forms of *yakuwarigo*, particularly *roujingo*, that appear in the game *Genshin Impact*. In addition, the study analyzes the correspondences between *roujingo* and *hyoujungo*, as well as the reasons for the use of *roujingo* by the character Faruzan. The analysis employs the theory of *yakuwarigo* proposed by Kinsui (2014) and is supported by the website *Anime Manga no Nihon-go* (The Japan Foundation, 2020) to examine the forms of *roujingo* and their equivalents in *hyoujungo*. The research method applied is descriptive qualitative, with data collected through observation and note-taking techniques. The data were obtained from *roujingo* utterances found in the Voice-Over section of Faruzan's Profile, a senior scholar at the *Akademiya of Sumeru* who outwardly appears as a young woman but is in fact over one hundred years old. This study produced three main findings. First, there are 17 *roujingo* linguistic units classified into six categories of parts of speech. Second, all of these linguistic units have equivalents in *hyoujungo*. Third, Faruzan's use of *roujingo* does not merely represent age, but also indicates her social status, authority, and intelligence. *Yakuwarigo* plays an important role in shaping character identity through language, particularly in video games. These findings may also provide valuable insights for learners of Japanese, especially in the fields of linguistics and *yakuwarigo*.

Keywords: *yakuwarigo*, role language, *hyoujungo*, *roujingo*, elderly speech

ゲーム『原神』における役割語としての老人物の使用

シンティア・ギノヴァ・シプタディ・プトリ

2108486

要旨

本研究の目的は、ゲーム『原神』において現れる役割語、特に老人語の形式を明らかにすることである。さらに、老人語と標準語の対応関係、およびキャラクター「ファルザン」による老人語使用の理由を分析することも目的とする。本研究の分析には、金水敏（2014）の役割語理論を用い、日本語教育支援サイト「アニメ・マンガの日本語」（国際交流基金、2020）も参考資料とした。研究方法は記述的・質的研究であり、データ収集には「観察」と「記録」の技法を用いた。データは、スメール教令院の高位学者でありながら若い女性の姿を持ち、実年齢は百歳を超えるファルザンのプロフィールにある「ボイスオーバー」から収集された。分析の結果、三つの主要な知見が得られた。第一に、17 の老人語の言語単位が六つの品詞カテゴリーに分類されたこと。第二に、それらすべてに標準語での対応表現が存在すること。第三に、ファルザンによる老人語の使用は、年齢の表現にとどまらず、社会的地位、権威、そして知性を示していることである。役割語は、ゲームにおいてキャラクターの言語的アイデンティティを形成する上で重要な役割を果たしていることが明らかになった。本研究の成果は、日本語学習者、特に言語学や役割語に関心を持つ学習者にとって、有益な知見を提供するものである。

キーワード: 役割語, 標準語, 老人語

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
要旨	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Tentang Sociolinguistik dalam Bahasa Jepang.....	8
2.1.1 Pengertian Sociolinguistik	9
2.1.2 Kajian Sociolinguistik	10
2.1.3 Kegunaan Sociolinguistik	10
2.2 Ragam Bahasa Jepang.....	11
2.2.1 Pengertian Ragam Bahasa	11
2.2.2 Macam-macam Ragam Bahasa	12
2.3 <i>Yakuwarigo</i> dalam Bahasa Jepang.....	14
2.3.1 Pengertian <i>Yakuwarigo</i>	14

2.3.2	Macam-macam <i>Yakuwarigo</i>	14
2.3.3	Sejarah <i>Yakuwarigo</i>	16
2.3.4	<i>Roujingo</i> dalam Game <i>Genshin Impact</i>	16
2.4	Kelas Kata dalam Bahasa Jepang	18
2.4.1	Pengertian Kelas Kata	18
2.4.2	Macam-macam Kelas Kata	19
2.5	Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III.....		25
METODE PENELITIAN		25
3.1	Metode Penelitian.....	25
3.2	Objek Penelitian.....	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4	Teknik Analisis Data	26
BAB IV		28
PEMBAHASAN		28
4.1	Temuan.....	28
4.2	Pemakaian <i>Roujingo</i> sebagai <i>Yakuwarigo</i> dalam game <i>Genshin Impact</i>	29
4.2.1	<i>Ninshou Daimeishi</i>	30
4.2.2	<i>Doushi</i>	36
4.2.3	<i>Kandoushi</i>	39
4.2.4	<i>Jodoushi</i>	41
4.2.5	<i>Shuujoshi</i>	56
4.2.6	Pola Gabungan Kelas Kata	64
4.3	Alasan Pemakaian <i>Roujingo</i> sebagai <i>Yakuwarigo</i> oleh Karakter Faruzan.....	74
BAB V		77
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		77
5.1	Simpulan	77
5.2	Implikasi	79
5.3	Rekomendasi	80
DAFTAR PUSTAKA		81
Lampiran		82

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penanda Satuan Lingual Roujingo karakter Faruzan dari game Genshin Impact.	
.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan dialog karakter Faruzan dalam <i>subtitle</i> bahasa Jepang	26
Gambar 3.2 Tampilan dialog karakter Faruzan dalam <i>subtitle</i> bahasa Indonesia	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Artikel Bahasa Jepang	82
Lampiran 2 Tabel Data Temuan	101

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2008). Sosiolinguistik: Teori, Peran, dan Fungsinya Terhadap Kajian Bahasa Sastra. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 3(1).
- Aulia, R. P., Laksana, K. N., Maulida, S., Ab Rahman, F., & Apoko, T. W. (2024). The Utilization of Online Games to Enhance Students' Vocabulary Mastery in Senior High School. *Journal of Languages and Language Teaching*, 12(1), 427-438.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christian, M. J., & Dirgandini, M. (2025). Penggunaan *Roujingo* dalam *Anime Bahasa Jepang*. *Sakura*, 7(1).
- Dahidi, A. (2012). Kelas Kata dalam Bahasa Jepang. *Jurnal pada Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia*, 13.
- Dahidi, A. (2024). *Ihwal klausa relatif bahasa Jepang*. <https://adoc.pub/ihwal-klausa-relatif-dalam-bahasa-jepang-oleh-ahmaddahidi.html>
- Emanuella, E., Rahmalia, S., & Syarani, R. N. (2023). Analisis Penggunaan *Yakuwarigo* dalam Tokoh Game *Twisted Wonderland*. *Jurnal Bahasa Asing*, 16(1), 56–68.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak Negatif *Online Game* Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6(1), 30–35.
- HoYoLAB. (n.d.). *Faruzan. HoYoWiki – Genshin Impact*. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/2967?lang=id-id>
- Hudson, R. A. (1998). *Sociolinguistics* (Disadur oleh E. Suryatin). Bandung: Yayasan Amal Keluarga.
- Kinsui, S. (2007). *Yakuwarigo Kenkyuu no Chihei*. Tokyo: Kurosio Publishers.
- Kinsui, S. (2014). *Yakuwarigo Shoujiten*. Tokyo: Kenkyuusha.
- Kinsui, S. (2017). *Virtual Japanese: Enigmas of role language*.
- Kotobank. (n.d.). *社会言語学 [Sosiolinguistik]*. <https://kotobank.jp/word/%E7%A4%BE%E4%BC%9A%E8%A8%80%E8%AA%9E%E5%AD%A6-524561>
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maulinaa, I., & Nurjaleka, L. (2020). Karakteristik *Yakuwarigo* dalam Tokoh *Anime Gintama*. *Kiryoku*, 4(1), 48–61.
- Rahardjo, H. (2016). Penggunaan *Yakuwarigo (Role Language)* Bahasa Jepang dalam Dialog Manga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar*, 10(2)
- Sanada, S. (1999). *Shakai Gengogaku*. Tokyo: Oofuu.
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- The Japan Foundation. (2020, Oktober). *anime-manga.jp*. <https://anime-manga.jp>