

## DIALEK KANSAI SEBAGAI YAKUWARIGO DALAM MANGA RE:ZERO HAJIMERU ISEKAI SEIKATSU

Rizal Diwansyah Putra  
Program Studi Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia  
[rizal.diwansyah23@gmail.com](mailto:rizal.diwansyah23@gmail.com)

Mohammad Ali  
Program Studi Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia

### ABSTRAK

Dialek Kansai merupakan salah satu dialek paling dikenal dalam bahasa Jepang, sering diasosiasikan dengan kepribadian yang ekspresif, humoris, dan terkadang kasar. Dalam ranah linguistik, fenomena ini dapat dikaji melalui konsep *yakuwarigo* bahasa peran atau gaya bicara yang diasosiasikan dengan karakter tertentu dalam media fiksi seperti manga, anime, dan drama. Penelitian ini membahas bagaimana dialek Kansai digunakan sebagai *yakuwarigo* untuk membentuk identitas karakter, menegaskan stereotip sosial, dan menciptakan dinamika komunikasi yang khas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menganalisis dialog dialog kansai yang digunakan oleh karakter Anastasia Hoshin dalam Manga berjudul *Re:zero Hajimeru Isekai Seikatsu Daisansou* (bab 3). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa ciri khas tata bahasa dialek kansai yang diucapkan oleh karakter Anastasia Hoshin, Dengan demikian, pemanfaatan dialek Kansai dalam konteks *yakuwarigo* menunjukkan bagaimana variasibahasa dapat dimanfaatkan sebagai alat naratif yang kuat dalam membentuk persepsi karakter dan memperkaya narasi.

**Kata Kunci:** dialek kansai, *yakuwarigo*, linguistik, manga.

### ABSTRACT

The Kansai dialect is one of the most well-known dialects in the Japanese language, often associated with expressive, humorous, and sometimes rough personalities. In the field of linguistics, this phenomenon can be examined through the concept of *yakuwarigo* a type of role language or speech style associated with specific character types in fictional media such as manga, anime, and drama. This study explores how the Kansai dialect is used as *yakuwarigo* to shape character identity, reinforce social stereotypes, and create distinctive communication dynamics. A qualitative descriptive method is used by analyzing Kansai dialect dialogues spoken by the character Anastasia Hoshin in the manga titled *Re:Zero – Starting Life in Another World Chapter 3*. The results of the study indicate several distinctive grammatical features of the Kansai dialect as spoken by the character Anastasia Hoshin. Thus, the use of the Kansai dialect in the context of *yakuwarigo* demonstrates how language variation can serve as a powerful narrative tool in shaping character perception and enriching storytelling.

**Keywords:** kansai dialect, *yakuwarigo*, linguistics, manga.

### PENDAHULUAN

Dialek kansai merupakan salah satu variasi atau ragam bahasa dalam bahasa Jepang, dialek ini berasal dari daerah Kansai yang terdiri dari 7 prefektur yaitu, Mie, Shiga, Kyoto, Osaka, Hyogo, Nara, Wakayama (Dewantoro, R. Y, 2017:2). Dialek Kansai biasanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat disana untuk berkomunikasi.

Adapun media lain yang juga menggunakan dialek kansai untuk menambah nuansa khas seperti anime, manga dan pertunjukan drama.

*Yakuwarigo* adalah bentuk gaya bicara atau ungkapan khas yang berasal dari stereotip tertentu, mencakup pilihan kosakata, struktur kalimat, ungkapan, serta intonasi yang mencerminkan karakteristik seseorang, seperti usia, profesi, status sosial, era, penampilan fisik dan wajah, kepribadian, dan sebagainya (Kinsui, 2011). *Yakuwarigo* digunakan dalam karya fiksi sebagai bagian dari pengembangan cerita, dengan mengandalkan pengetahuan yang dimiliki oleh pencipta karya, yang kemudian dibagikan kepada para penonton atau pembaca (Rizaldi, M. R., & Ali, M. 2024)

Berdasarkan Raudyatuzzahra dan Arianingsih (2024) terdapat 3 jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang digunakan oleh lima tokoh dalam game *Ensemble Stars!! Music*, yaitu *danseigo* (bahasa pria), *joseigo* (bahasa wanita), dan *onee kotoba*. Diantara ke 3 jenis tersebut memiliki karakteristik sendiri. *Danseigo* mencakup 6 pronomina yaitu *boku, ore, oresama, kimi, omae, dan temee*, 10 *shuujoshi* yaitu *zo, ze, daze, sa, na, dana, dayo, daro, darou, dan kane*, 1 *hyougen* yaitu *tamae*, 6 kata seru (*kandoushi*) yaitu *ooi, ou, hou, kuso, chikushou, dan kora*, lalu verba yaitu *kuu*. *Joseigo* memiliki 1 pronomina yaitu *atashi*, 3 *shuujoshi* yaitu *ne, no, yone*, dan *meishi* yaitu *onaka*. Dan yang terakhir *onee kotoba*, mencakup 3 pronomina yaitu *atashi, anata, anta*, lalu 9 *shuujoshi* *ne, wa, wayo, wane, no, noyo, yone, kashira*, dan 1 *kandoushi* yaitu *ara*. Dapat disimpulkan tentang penelitian *yakuwarigo* tersebut, bahwa penulis hanya menjelaskan *yakuwarigo* berdasarkan gender pada media yang telah dipilih.

Penelitian sebelumnya oleh Maulina dan Nurjaleka (2020) hasilnya, *yakuwarigo* dapat diartikan dengan ragam bahasa Jepang yang hanya digunakan dalam media virtual seperti manga, anime dan game, selain itu juga berfungsi untuk menunjukkan ciri khas pada suatu karakter dalam cerita. penulis berhasil menemukan tujuh jenis *yakuwarigo* yang digunakan, yaitu *aruyo kotoba, hakase go, onee kotoba, joseigo, danseigo, chara gobi, dan Osaka ben*. Salah satu pembahasan dari ketujuh jenis tersebut, penulis menemukan 10 karakteristik *yakuwarigo* dialek Osaka terdiri dari 3 *shuujoshi* yaitu *nen, de, wa*, 2 kalimat berpredikat verba yaitu *vhen, vhen*, 1 kopula yaitu *ya*, dan 4 tuturan yaitu akan, *honma, yanoni, shanai*. Dari ketujuh jenis tersebut, diketahui bahwa sebagian besar *yakuwarigo* berfungsi sebagai *shuujoshi* dan elemen penanda tuturan.

Selain itu, Rahardjo (2016) menyatakan bahwa *Yakuwarigo* dijelaskan sebagai ragam bahasa dalam dunia virtual yang mencerminkan karakteristik dan identitas tokoh tersebut. Beberapa stereotip yang muncul dalam manga berbentuk *yakuwarigo* seperti *aruyo kotoba, danseigo dan joseigo*, serta *chara gobi*. *Chara gobi* merujuk pada akhiran kata atau kalimat yang digunakan oleh tokoh dalam anime maupun manga, yang menjadi ciri khas atau keunikan dari karakter tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk membahas dialek kansai yang berperan menjadi *yakuwarigo*. Adapun media yang diambil yaitu bersumber dari Manga berjudul "Re:zero Hajimesu Isekai Seikatsu daisanshou". Latar tempat dalam manga tersebut berada di dunia fantasi atau biasa disebut *isekai*. Terdapat salah satu karakter yang bernama Anastasia Hoshin, dia memiliki ciri khas yang berbeda dari karakter lainnya dengan menggunakan dialek kansai. Hal ini menjadi fenomena menarik bagi penulis karena dialek kansai yang digunakan tidak pada tempat berlatar daerah kansai

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan karakteristik tata bahasa dialek kansai yang diucapkan oleh Anastasia Hoshin, yang mana digambarkan dengan dialek kansai meski pun bukan tokoh yang berasal dari daerah kansai. Dari penelitian ini, penulis berharap agar pembaca dapat memperoleh wawasan mengenai dialek kansai yang berperan sebagai *yakuwarigo* yang digunakan dalam media anime maupun manga.

## METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Mukhtar (2013) Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh pengetahuan atau teori mengenai suatu fenomena pada waktu tertentu. Metode penelitian ini digunakan untuk mengolah data data yang telah diambil lalu menganalisis rumusan masalah yang ada di penelitian ini.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu teknik simak catat. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut:

1. Membaca manga *Re:zero Hajimeru Isekai Seikatsu* Chapter 3
2. Mengidentifikasi dan mencatat dialog yang berdialek kansai oleh Anastasia Hoshin
3. Mengklasifikasi struktur dialek kansai menggunakan tabel
4. Dan yang terakhir menjelaskan data-data tersebut

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut penulis akan menjelaskan hasil serta pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Terdapat 7 jenis tata bahasa yang digunakan oleh karakter Anastasia Hoshin di dalam manga *Re:zero Hajimeru Isekai Seikatsu Daisanshou* sebagai berikut:

～や／やない ( <i>ya/yanai</i> )	16 kali / 2 kali digunakan
～へん ( <i>hen</i> )	3 kali digunakan
～な ( <i>na</i> )	2 kali digunakan
～わ ( <i>wa</i> )	3 kali digunakan
～やな ( <i>yana</i> )	1 kali digunakan
～ねん ( <i>nen</i> )	1 kali digunakan
～で ( <i>de</i> )	1 kali digunakan

### Data (1) ～や／やない

Merupakan bentuk dari kata kerja kopula yang digunakan untuk menghubungkan subjek dan predikat. ～や／やない (*ya/yanai*) adalah bentuk dialek kansai dari ～だ／じゃない (*da/janai*), untuk cara penggunaannya mirip dengan dialek standar. Berikut adalah contoh yang diambil dari dialog Anastasia Hoshin :

Anastasia Hoshin:

「名声稼ぎには十分や」

“*Meisei kasegi ni wa jūbun ya*”

“Cukup untuk ketenaran”

(第04巻、第17話)

Bentuk dialek standar: 「名声稼ぎには十分だ」

Anastashia hoshin:

「信用ない取り引き保険かけて当然やないの」

“*Shin'yō nai torihiki hoken kakete tōzen yanai no*”

“Tidak heran mereka mengasuransikan kesepakatan yang tidak dapat dipercaya”

(第04巻、第17話)

Bentuk dialek standar: 「信用ない取り引き保険かけて当然じゃないの」

“*Shin'yō nai torihiki hoken kakete tōzen janai no*”

## Data (2) ~へん

~へん (*hen*) merupakan bentuk negatif dialek kansai dari ~ない (*nai*), untuk cara penggunaannya sama persis dengan dialek standar, contohnya seperti 食べない (*tabenai*) menjadi 食べへん (*tabehen*), dan memiliki arti yang sama yaitu **tidak makan**. berikut penulis akan memberikan contoh penggunaan bentuk へん pada dialog Anastashia Hoshin pada manganya.

Anastashia Hoshin:

「抱いて寝るともうたまらへんよ？」

“*Daite neruto mō tamarahen yo*”

“Aku tidak tahan saat aku memelukmu dan tidur”

(第04巻、第17話)

Bentuk dialek standar: 「抱いて寝るともうたまらないよ？」

“*Daite neruto mō tamaranai yo*”

Akan tetapi bentuk negatif dialek kansai ini memiliki perbedaan pada bentuk negatif lampaunya. Seperti contoh dalam dialognya yaitu

Anastashia Hoshin:

「でもそれでもウチは満たされへんかった

“*Demo soredemo uchi wa mitasarehen katta*”

“Namun hal itu tidak memuaskan ku”

(第01卷、第5話)

Bentuk dialek standar: 「でもそれでもウチは満たされなかった」  
“*Demo sore demo uchi wa mitasarena katta*”

Pada dialek standar atau bentuk “ない” (*nai*), ketika digabung dengan bentuk lampu, maka huruf “い” (*i*) nya akan hilang dan menjadi ～ななかった (*nakatta*). Berbeda dengan bentuk negatif pada dialek kansai, tidak menghilangkan huruf asalnya dan hanya menambahkan “な” (*katta*)

### Data (3) ～な

Bentuk ～な (*na*) dalam dialek kansai sama halnya dengan ～ね (*ne*) pada dialek standar. Digunakan diakhir kalimat untuk memberikan kesan pada apa yang dibicarakan penutur. Menunjukkan simpati penutur atau harapan mereka bahwa pendengar akan setuju, atau dapat digunakan untuk mengkonfirmasi sesuatu.

Berikut adalah contoh penggunaannya dalam dialog Anastashia Hoshin

Anastashia Hoshin:

「ふふっ 忠告おおきにな」  
“*fufu chukoku ookini na*”  
“terima kasih atas sarannya ya”  
(第11卷、第50話)

Berikut dialek standar: 「ふふっ 忠告ありがとうね」  
“*fufu chukoku arigatou ne*”

### Data (4) ～わ

Penggunaan bentuk ～わ (*wa*) pada dialek kansai sama dengan “よ” (*yo*) pada dialek standar. Partikel akhiran よ (*yo*) mempunyai fungsi yang bertujuan untuk menunjukan suatu keadaan emosi seperti, menyatakan ketegasan, pemberitahuan, memastikan, dan keberatan atau mencela (Astuti, S. R. P. 2019)

Berikut adalah contoh penggunaannya dalam dialog Anastashia Hoshin

Anastashia Hoshin:

「働き者で感心するわ」  
“*Hatarakimono de kanshin suru wa*”  
“Aku terkesan dengan kerja keras mu loh”  
(第11卷、第50話)

Bentuk dialek standar: 「働き者で感心するよ」

“*Hatarakimono de kanshin suru yo*”

Pada dialog diatas, Anastashia Hoshin memberikan informasi bahwa dia sangat terkesan dengan apa yang telah dilakukan oleh lawan bicaranya tersebut.

#### Data (5) ～やな

Bentuk ～やな (*yana*) ini sama dengan “*ですね*” (*desune*) dalam dialek standar. Penggunaannya hampir mirip dengan bentuk な (*na*) dialek kansai. Yaitu bisa dipakai oleh pembicara (dengan beberapa saran) untuk meminta persetujuan, mengkonfirmasi sebuah pernyataan.

Berikut adalah contoh penggunaannya dalam dialog Anastashia Hoshin

Anastashi Hoshin:

「そう言えばこの王都も最近いろんな人が集まってるんやな」

“*Sō ieba kono ōto mo saikin iron’na hito ga atsumatterun yana*”

“akhir-akhir ini banyak orang yang berkumpul di ibu kota kerajaan ini ya”

(第04巻、第17話)

Bentuk dialek standar: 「そう言えばこの王都も最近いろんな人が集まってる  
んですね」

“*Sō ieba kono ōto mo saikin iron’na hito ga atsumatterun desune*”

Pada dialog diatas dapat disimpulkan bahwa Anastashia Hoshin ingin memberikan mengkonfirmasi pada lawan bicaranya bahwa banyak orang yang sedang berkumpul di ibu kota kerajaan.

#### Data (6) ～ねん

Bentuk ～ねん (*nen*) pada dialek kansai sama dengan “*んだ*” (*nda*) pada dialek standar. Yaitu akhiran kalimat tegas yang digunakan saat pembicara membicarakan sesuatu secara emosional/memberikan alasan, atau dalam pertanyaan saat pembicara meminta penjelasan tentang situasi, alasan atau penyebab.

Berikut adalah contoh penggunaannya dalam dialog Anastashia Hoshin

Anastashia Hoshin:

「カララギでは「時間の価値はお金と一緒に」やいうねんで？」

“*Kararagi de wa “jikan no kachi wa okane to issho” ya iu nen de?*”

“Di Kararagi mereka mengatakan bahwa waktu sama berharganya dengan uang.”

(第01卷、第4話)

Bentuk dialek standar: 「カララギでは「時間の価値はお金と一緒に」や  
いうんだよ？」  
“*Kararagi de wa “jikan no kachi wa okane to issho”*  
*ya iu nda yo?*”

### Data (7) ~で

Bentuk ~で (*de*) pada dialek kansai sama dengan bentuk “よ” (*yo*) pada dialek standar. Digunakan untuk menekankan informasi yang tidak diketahui oleh pendengar, atau untuk menunjukkan bahwa pembicara memberikan penilaian atau pandangannya secara tegas. Bentuk ini terdapat kesamaan dengan dialek kansai “わ” (*wa*), untuk penjelasannya akan diteliti pada penelitian lebih lanjut.

Berikut adalah contoh penggunaannya dalam dialog Anastashia Hoshin

Anastashia Hoshin:

「カララギでは「時間の価値はお金と一緒に」やいうねんで？」  
“*Kararagi de wa “jikan no kachi wa okane to issho” ya iu nen de?*”  
“Di Kararagi mereka mengatakan bahwa “waktu sama berharganya dengan uang.””  
(第01卷、第4話)

Bentuk dialek standar: 「カララギでは「時間の価値はお金と一緒に」やいうんだよ？」  
“*Kararagi de wa “jikan no kachi wa okane to issho” ya iu nda yo?*”

### KESIMPULAN

Penelitian ini membahas penggunaan dialek Kansai sebagai bentuk *yakuwarigo* (gaya bicara karakteristik berdasarkan stereotip) dalam media manga, khususnya pada karakter Anastasia Hoshin dalam manga *Re:zero Hajimeru Isekai Seikatsu Daisanshou*. Meskipun latar cerita bukan di wilayah Kansai, karakter tersebut konsisten menggunakan dialek Kansai, menjadikannya fenomena linguistik yang menarik.

Dialek Kansai sering muncul di berbagai media seperti anime, manga, dan game untuk menciptakan identitas khas bagi karakter. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat terhadap dialog tokoh, kemudian dianalisis berdasarkan struktur tata bahasa Kansai.

Ditemukan tujuh jenis bentuk tata bahasa Kansai yang digunakan oleh Anastasia, yaitu:

- ～や／やない (*ya/yanai*) menyatakan sesuatu
- ～へん (*hen*) suatu penolakan
- ～な (*na*) penguatan atau konfirmasi
- ～わ (*wa*) penegasan emosional
- ～やな (*yana*) persetujuan/konfirmasi

～ねん (*nen*) penjelasan atau alasan

～で (*de*) penekanan pendapat/informasi

Penggunaan dialek Kansai oleh karakter Anastasia berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penanda identitas dan stereotip tokoh, memperkuat fungsi *yakuwarigo* sebagai ciri khas karakter dalam dunia fiksi. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana dialek daerah, khususnya Kansai-ben, dimanfaatkan dalam konstruksi karakter fiktif di media Jepang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. R. P. (2019). Fungsi dan Penggunaan Shuujooshi 止 (*yo*) dalam film RELIFE Karya Sutradara Takeshi Furusawa (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Dewantoro, R. Y. (2017). Padanan Dialek Kansai ke Baha Jepang Standar dan Penggunaanya Pada Acara Komedi Downtown No Gaki No Tsukai Ya Arahende Zettai Waratte Wa Ikenai 24 JI
- Kinsui, S. (2011). Yakuwarigo kenkyū no tenkai [Development of role language research]. *Kuroshio shuppan*
- Maulinaa, I., & Nurjalekab, L. (2020). Karakteristik Yakuwarigo dalam Tokoh Anime Gintama. *KIRYOKU*, 4(1), 48-61.
- Nagatsuki, T., & Matsuse, D. (2015–2020). Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu: Dai-3-shō - Truth of Zero (Vol. 1–11). Media Factory.
- Rahardjo, Hardianto. (2016). Penggunaan Yakuwarigo (Role Language) Bahasa Jepang dalam Dialog Manga. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang ASPBJI Korwil Jabar*, Vol.10 No.2, 100-108.
- Raudyatuzzahra, H., & Arianingsih, A. (2024). Karakteristik Yakuwarigo Berdasarkan Gender dalam Game Ensemble Stars!! Music. *Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang (Edisi Elektronik)*, 13(2), 126-138.
- Rizaldi, M. R., & Ali, M. (2024). Yakuwarigo on samurai characters in the rurouni kenshin meiji kenkaku romantan. In *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities* (Vol. 7, pp. 416-421).