

BAB I PENDAHULUAN

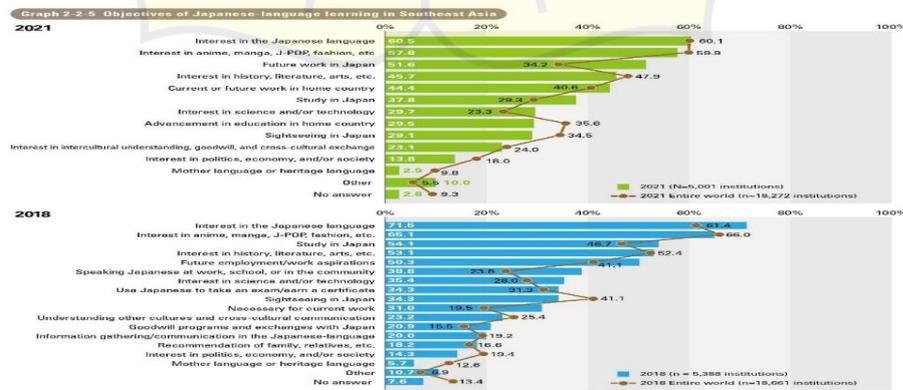
Bab ini membahas latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, landasan teori, tujuan, metode, manfaat, dan sistematika penyusunan penulisan penelitian dengan judul Penggunaan Partikel Akhir (*Shuujoshi*) dalam Anime Movie *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā* Karya Aoyama Gosho.

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah salah satu aspek paling mendasar dari kebudayaan manusia. Bahasa memungkinkan manusia berkomunikasi, menyampaikan ide, memahami perasaan, dan membangun hubungan sosial antara satu sama lain. Setiap bahasa memiliki ciri dan struktur yang berbeda satu sama lain, seperti tata bahasa, kosa kata, dan pengucapan. Bahasa juga mencerminkan karakteristik dan nilai-nilai masyarakat yang menunjukkan di mana mereka berasal. Oleh karena itu, linguistik memainkan peran penting dalam memahami budaya dan masyarakat.

Salah satu bahasa yang menarik perhatian untuk dipelajari dalam bidang linguistik adalah bahasa Jepang. Karena karakteristik yang unik mencerminkan kekayaan sejarah maupun budaya Jepang. Hal inilah yang mendorong untuk mempelajari bahasa Jepang. Selain itu, karena besarnya populasi pembelajar Bahasa Jepang di seluruh dunia termasuk di Indonesia membuat Bahasa Jepang memiliki nilai global.

Grafik 1. Alasan Mempelajari bahasa Jepang dalam Asia Tenggara



(Japan Foundation Survey)

Berdasarkan survei yang dilakukan Japan Foundation pada tahun 2018 dan 2021, salah satu alasan tingginya minat mempelajari bahasa Jepang pada masyarakat Asia Tenggara adalah karena dipengaruhi oleh *pop culture* Jepang, termasuk anime, drama, film, musik, fashion dll. Data tersebut dapat dilihat pada grafik dalam survei Japan Foundation di atas, terlihat bahwa salah tujuan dari pembelajar bahasa Jepang adalah pada ketertarikannya dengan anime, manga, JPOP, fashion, dan lain-lain, yaitu sebanyak 66% pada tahun 2018 dan 59.9% pada tahun 2021.

Menurut Matsumura (1995: 695), bahasa Jepang standar terlahir di wilayah Tokyo, mulai dipakai pada era Kekaisaran Meiji (1868-1912), masyarakat pada waktu itu menggunakannya untuk berkomunikasi sehari-hari. Hingga kini bahasa Jepang standar masih digunakan baik orang Jepang sendiri maupun pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia. Bahasa Jepang standar juga digunakan dalam konteks situasi formal seperti dalam hal profesional, siaran berita, maupun dalam hal akademik.

Bahasa Jepang yang dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang di seluruh dunia adalah bahasa Jepang standar atau *hyoujungo* (標準語). Menurut Takamizawa *et al* (2006: 233) dalam bukunya yang berjudul *Shin Hajimete no Nihon Go Kyouiku* menyatakan *hyoujungo* sebagai berikut:

“俗っぽい発音や文法・語彙・あるいは地方的なことばなどを人為的に取り除いた一つの国の中で規範となる理想的な言語を標準語と言う。昭和16年のじんぼうかくの「東京の山の手の教養ある人々の言語」という定義が、日本語の標準語の概念であったと言える。戦後は標準語という表現を避けて共通語という用語で「全国どこでも意思を伝え合うことのできる言語」を表現する傾向が強い。”

Zokuppoi hatsuon ya bunpou goi aruiwa chihou-tekina kotoba nado o jin'i-teki ni torinozoita hitotsu no kuni no naka de kihan to naru risou-tekina gengo o hyoujun go to iu. Showa 16-nen no jin bou kaku no [Tōkyō no yamanote no kyōyō aru hitobito no gengo] to iu teigi ga, nihongo no hyoujun go no gainendeatta to ieru. Sengo wa hyōjun-go to iu hyōgen o sakete kyōtsū-go to iu yōgo de [zenkoku dokode demo ishi o tsutae au koto no dekiru gengo] o hyougen suru keikō ga tsuyoi.

“Bahasa standar adalah bahasa ideal yang menjadi norma di suatu negara, yang secara artifisial dilucuti dari pengucapan, tata bahasa, kosakata, atau kata-kata daerah yang vulgar. Definisi Jimbo Kaku pada tahun 1941 sebagai bahasa kaum terpelajar di daerah Yamanote, Tokyo adalah suatu konsep bahasa Jepang standar. Setelah

perang, ada kecenderungan kuat untuk menghindari istilah bahasa Jepang standar dan menggunakan istilah *lingua franca* untuk menggambarkan 'bahasa yang dapat digunakan untuk berkomunikasi di mana saja di negara ini'.

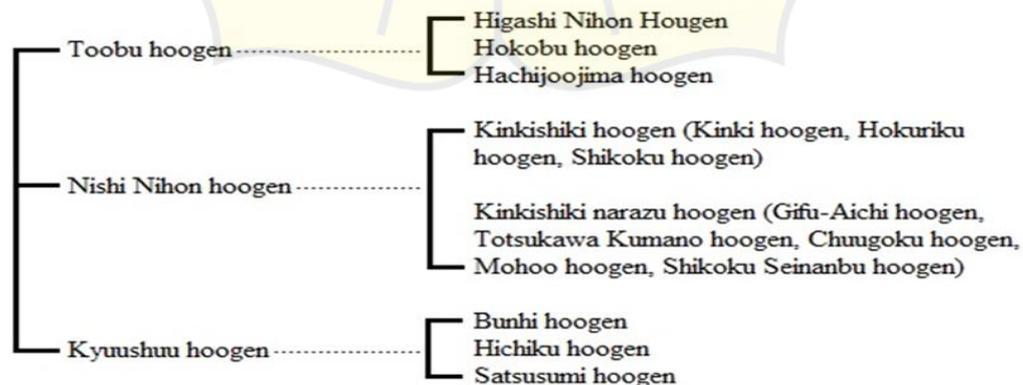
(*Shin Hajimete no Nihon Go Kyouiku*, 2006: 233)

Kindaichi Haruhiko (Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2019: 202), menyatakan bahwa *hyoujungo* dianggap sebagai bahasa umum dan menjadi dasar acuan dalam suatu negara. Dikarenakan representasi orang Jepang adalah berdasarkan bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jepang standar (*hyoujungo*) sebagai bahasa yang sering digunakan. Bahasa Jepang standar ini yang menjadi bahasa nasional dan juga dipelajari oleh para pembelajar bahasa Jepang.

Bahasa Jepang standar pun berkembang seiring berjalannya waktu dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti: sosial, budaya, dan teknologi. Bahasa Jepang dapat tersebar di berbagai wilayah daratan Jepang, dan penggunaannya sering kali berubah. Misalnya, suatu bahasa Jepang standar bisa mempunyai dialek atau aksen yang berbeda-beda di setiap daerah Jepang.

Selain Bahasa Jepang standar, masyarakat berbicara berbagai macam variasi bahasa lainnya, seperti dialek yang disebut *hoogen* (方言) atau *ben* (弁). Sudjianto & Ahmad Dahidi (2021: 199), jelas menetapkan bahwa *hoogen* termasuk ke dalam dialek regional (*chiiki hoogen*), karena hanya digunakan di wilayah tertentu saja. Bahasa ini adalah varian bahasa yang hanya digunakan sebagai bahasa utama di suatu wilayah, dapat dilihat melalui pola kalimat, kosakata, bunyi bahasa dan karakteristik lainnya yang berbeda menurut wilayahnya masing-masing.

Gambar 1. Pembagian kelas dialek oleh Kindaichi Haruhiko



Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2021: 201)

Di dalam dialek regional bahasa Jepang terdapat Bahasa yang berbeda-beda berdasarkan letak geografisnya seperti dialek Kansai (*Kansai-ben*), dialek Osaka (*Osaka-ben*), dialek Fukuoka (*Fukuoka-ben*), dialek Nagoya (*Nagoya-ben*) dsb. Menurut Clarke (dalam Sugimoto, 2009: 62), ada tiga kelompok besar dialek Jepang berdasarkan karakteristik fonologis, gramatikal, dan leksikal: dialek Kyuushuu, dialek bagian timur, dan dialek bagian barat. Dialek-dialek ini yang nantinya akan menjadi beberapa macam dialek yang kita kenal selama ini.

Kindaichi Haruhiko (Sudjianto & Ahmad Dahidi, 2021: 201) memisahkan dialek regional Jepang berdasarkan tiga kelas, diantaranya adalah: *Toobu hoogen*, *Nishi Nihon hoogen*, dan *Kyuushuu hoogen*. Pada gambar 1. di atas menunjukkan dialek Kansai (関西弁), merupakan dialek regional dalam kelas *Nishi Nihon hoogen* dengan jenisnya yaitu *Kinkishiki hoogen* bersamaan dengan dialek regional lain seperti, *Hokuriku hoogen* dan *Shikoku hoogen*.

Gambar 2. Map of Kansai



Dialek ini digunakan masyarakat di daerah Kansai terletak di bagian barat pada kepulauan Honshu yang terdiri dari tujuh prefektur, meliputi tiga kota besar yaitu Osaka, Nara, dan Kyoto, dan prefektur lainnya seperti Mie, Shiga, Hyogo, dan Wakayama. Kansai adalah istilah untuk menggambarkan daerah inti diantaranya tiga wilayah yaitu, Kobe, Osaka, dan Kyoto.

Lebih lanjut, Osaka adalah kota terpadat ketiga di Jepang, setelah Tokyo dan Yokohama. Selain itu, Osaka adalah kota terbesar di wilayah *Keihanshin* dan

merupakan pusat industri dan pelabuhan wilayah metropolitan Osaka, Kobe, dan Kyoto (*Statistics Bureau of Japan*). Menjadikan dialek Kansai memiliki nilai lebih dalam penggunaannya diantara dialek yang lain. Dialek Kansai hanya digunakan untuk percakapan sehari-hari saja, karena dialek Kansai sering dianggap lebih kasual, akrab, dan ekspresif daripada dialek Jepang standar. Dialek Jepang standar lebih umum diucapkan di media dan komunikasi dalam situasi formal.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hariadi (2021), *Kansai-ben* adalah salah satu dialek yang hampir dimengerti oleh sebagian besar orang Jepang, meskipun mereka sama sekali tidak berasal dari daerah Kansai. Menjadikan dialek ini dapat dimengerti oleh penduduk Jepang asli tanpa harus mempelajarinya terlebih dahulu.

Berikut adalah contoh percakapan dialek Kansai yang terdapat dalam buku *Colloquial Kansai Japanese* (2005):

正：しげやん？

茂：ああ、久しぶりやな。

正：今、何してんねん？ファミコン？

茂：ちゃう、ちゃう。今ビデオみてんねん。

正：すけべなやつやろ。

茂：アホ。普通のやで。

Tadashi : Shige-yan?

Shigeru : Aa, hisashiburi ya na.

Tadashi : Ima, nani shiten nen? Famikon?

Shigeru : Chau chau. Ima bideo miten nen.

Tadashi : Sukebe na yatsu yaro.

Shigeru : Aho. Futsu no ya de.

Tadashi : Shige-san?

Shigeru : Aa, lama tidak berjumpa ya.

Tadashi : Sekarang, sedang apa? Bermain game?

Shigeru : Tidak. Sekarang sedang menonton vidio.

Tadashi : Pasti video mesum kan.

Shigeru : Bodoh. Video biasa saja tahu!

(*Colloquial Kansai Japanese*, 2005: 44)

Potongan dialog di atas merupakan contoh percakapan yang menggunakan dialek Kansai. Dalam dialek Kansai, "yan" biasanya ditambahkan ke nama teman, paling sering digunakan oleh anak laki-laki usia sekolah, tetapi orang yang lebih

tua juga menggunakannya untuk teman yang sangat dekat. Selanjutnya “yana” terdapat padanan “dane” dalam bahasa Jepang standar. Selanjutnya “Shite irun da” dikontraksikan menjadi “shiten nen”, *jodoushi* “chau” yang dipendekkan dari bahasa Jepang standar “chigau”. Kosa kata khusus *Famikon* adalah kata dalam bahasa Jepang untuk Nintendo, Sega, dan permainan video game rumahan lainnya, adalah kontraksi dari “komputer keluarga”. Selain itu ada juga *shuujoshi* “-n” yang memiliki padanan “-nda”, dan “-de” memiliki padanan “-yo” yang digunakan untuk menyampaikan informasi.

Dialek Kansai mudah dikenali karena sering di tuturkan di acara tv comedy Jepang, anime, dan drama. Berdasarkan penelitian (Moris, 2021), Dalam *anime*, *manga*, dan *dorama*, banyak pembelajar bahasa Jepang memiliki rasa keinginan lebih untuk tahu mengenai ragam bahasa dialek Kansai.

Berikut adalah salah satu contoh yang membedakan antara bahasa Jepang standar, bahasa slang dan bahasa Jepang berdialek Kansai yang terdapat pada buku “Bicara Kansai-Ben Yuk!”:

Tabel 1. Perbedaan bahasa Jepang standar dengan slang, dan dialek Kansai

Standar	Slang	<i>Kansai-ben</i>
いつも何しているのですか。	いつも何しているの？	いつも何してんねん？
<i>Itsumo nani shite iru no desu ka ?</i>	<i>Itsumo nani shite iru no?</i>	<i>Itsumo nani shite n' nen?</i>
Setiap hari ngapain aja, nih?	Setiap hari ngapain aja, nih?	Setiap hari ngapain aja, nih?

(*Bicara Kansai-Ben, Yuk!*, 2010:56)

Selain karena daerah Kansai meliputi beberapa kota-kota besar, beberapa situs peninggalan dan wisata Jepang, populasi masyarakat yang terbilang tinggi, menjadikan dialek ini sangat populer. Tidak hanya itu, kepopuleran dialek Kansai dipengaruhi juga oleh *pop culture Jepang* yang seringkali menampilkan dialek Kansai di musik, anime, maupun *variety show* di televisi. Dalam anime sering kali terdapat tokoh karakter yang berasal dari daerah Kansai atau Kinki sehingga dialek

yang digunakan adalah bahasa Jepang berdialek Kansai. Contoh anime yang di dalamnya menggunakan dialek Kansai adalah anime movie berjudul *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*.

Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā adalah film ke-21 dalam serial Detective Conan. Film ini pertama kali dirilis pada tanggal 15 April selama Golden Week 2017, disutradarai oleh Kobun Shizuno dan ditulis oleh Takahiro Okura. Ini adalah film ke-21 yang menceritakan tentang Heiji Hattori yang merupakan detektif SMA Kansai dan teman masa kecilnya Kazuha Toyama, Mikiko Hiramoto teman SMA dari Kazuha, dan mantan ratu karuta Ooka Momiji yang ceritanya akan memfokuskan khususnya kepada Kazuha. Tema utamanya adalah *karuta* (permainan kartu Jepang).

Dialek kansai dapat ditemukan pada anime ini dikarenakan latar belakang cerita ini berada di Kyoto dan Osaka, yang di mana menurut data jumlah persebaran masyarakat berdialek Kansai banyak mendominasi di wilayah tersebut. Sehingga dapat disimpulkan akan banyak tokoh penutur berdialek Kansai dalam anime ini membuat data yang dapat diperoleh menjadi beragam.

Berikut ini adalah potongan dialog menggunakan dialek Kansai yang diambil dari *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*:

- カズハ : 偉い 仰々しい やなあ。あのカルタ。
 ミキコ : 何言うてのカズハ?。皐月会が開催する全国大会の係争戦別使われる伝統のカルタやないの
 カズハ : ああ、あの札でするんがミキコの夢やったけ。
 ミキコ : 私だけやない。皐月会の 20 年であの札で憧れてほうらんよ。ああ、一遍ってええから慶早戦であの伝説のカルタに触れてみたいなあ。

Kazuha : *Erai gyougyoushii ya naa. Ano karuta.*

Mikiko : *Nani iuten'no kazuha? Satsu-kai ga kaisai suru zenkoku taikai no keisousen betsu tsukawareru dentou no karuta ya naino*

Kazuha : *Aa, ano fuda de surun ga Mikiko no yume ya ttake.*

Mikiko : *Watashi dake ya naino. Satsuki-kai no 20nen no rekishi de ano fuda de akogarete houran yo. Aa ippen te ee kara keisousen de ano densetsu no karuta ni furete mitai naa.*

Kazuha : Sangat berlebihan ya. Karuta itu.

Mikiko : Apa yang kamu bicarakan Kazuha? Itu kartu yang dipakai di final turnamen nasional yang diadakan oleh Satsuki-Kai.

Kazuha : Oh, bukankah impianmu memainkan kartu itu, ya?

Mikiko : Bukan hanya aku saja, tidak ada yang tidak mengagumi karuta itu sejak 20 tahun sejarah Satsuki-kai. Aku ingin menyentuhnya di final walaupun hanya sekali saja.

(*Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*, 00:07:17)

Shuujoshi biasanya digunakan setelah berbagai macam kata di bagian akhir kalimat untuk menyatakan pernyataan, larangan, seruan, rasa haru, dll. *Joshi* terdiri dari kelompok-kelompok ini, seperti *ka*, *kashira*, *na*, *naa*, *zo*, *tomo*, *yo*, *ne*, *wa*, dan *sa*. Sementara itu, *shuujoshi* terdiri dari kelompok Kansai-*ben*, seperti *naa*, *na*, *de*, *wa*, *ya*, dan *nen*. Hirai, dikutip oleh Sudjianto & Dahidi, (2021: 182).

Shuujoshi na, memiliki fungsi untuk mengekspresikan perasaan emosi, memperkuat pernyataan atau meminta respon atau tanggapan, yang dapat ditemukan dalam potongan dialog berdialek Kansai di atas. Akan tetapi, pada penggunaannya tokoh Mikiko sedang melakukan permohonan atau harapan. Partikel akhir yang berfungsi permohonan atau harapan sesuai dalam partikel akhir bahasa Jepang standar. Dalam dialog yang digunakan oleh karakter Kazuha juga menggunakan dialek Kansai, seperti *ya*, yang memiliki padanannya dengan *yo* dalam bahasa Jepang standar.

Pembelajar bahasa Jepang mungkin bingung dengan perbedaan pengucapan dalam dialek Kansai. Sehingga mengakibatkan pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan memahami bentuk tuturan dalam dialek Kansai karena kurangnya referensi-referensi baik buku pembelajaran, anime, manga, dan drama yang menggunakan dialek Kansai.

Pembelajaran dialek Kansai salah satunya hanya dapat ditemukan dalam situs web Minato. Pada situs web tersebut, dapat mempelajari bahasa Jepang mengenai ragam dialek Kansai yang dapat dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang secara gratis dengan mendaftarkan akun terlebih dahulu dan mengambil pembelajaran dengan judul Kansai Dialect pada kolom self-study course.

Lebih lanjut, ditambah dengan masalah lain seperti tenaga pengajar yang tidak sebanding jumlahnya dengan pembelajar bahasa Jepang sehingga banyak siswa belajar bahasa Jepang tanpa bantuan guru, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang ragam bahasa Jepang seperti dialek Kansai. Maka dari itu

dibutuhkan pembelajaran mengenai ragam bahasa Jepang salah satunya adalah ragam bahasa dialek Kansai.

Berdasarkan penjelasan di atas alasan penulis memilih *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā* sebagai objek penelitian adalah karena ingin mendalami tentang penggunaan dialek Kansai yang berfokus pada partikel akhir (*shuujoshi*), serta padanannya dengan bahasa Jepang standar dalam anime ini.

Berdasarkan alasan yang sudah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk meneliti dialek Kansai lebih lanjut dengan penelitian berjudul “Penggunaan Partikel Akhir (*Shuujoshi*) Dialek Kansai Dalam Anime Movie *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*”.

Dalam menganalisis suatu dialek Kansai ada beberapa sudut pandang yang dapat dipakai. Dalam hal ini, penulis mengambil untuk menganalisis lewat partikel akhir (*shuujoshi*). Alasan penulis adalah pada partikel akhir dialek Kansai lebih terlihat perbedaannya dengan bahasa Jepang standar sehingga dapat melihat dialek tersebut adalah dialek Kansai. Sehingga diharapkan pembelajar bahasa Jepang dapat lebih memahami penggunaan partikel akhir dialek Kansai, dan juga dapat meningkatkan kesadaran terhadap variasi linguistik bahasa Jepang dalam ragam bahasa dialek Kansai.

1.2 Penelitian yang Relevan

Untuk membantu dalam penyusunan skripsi ini, penulis mencari artikel dan skripsi sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini, terutama penelitian tentang dialek Kansai. Berikut ini adalah contoh penelitian yang relevan:

1. Robertus Yoga Dewantoro (2017) dari Universitas Diponegoro yang berjudul “Padanan dialek kansai ke bahasa jepang standar dan penggunaannya pada acara komedi “*downtown no gaki no tsukai ya arahende zettai waratte wa ikenai 24 ji*”. Penelitian ini berfokus pada bentuk—bentuk dialek Kansai pada kelas verba bantu (*jodoushi*) dan partikel akhir (*shuujoshi*). Pada hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 118 data kalimat yang merupakan dialek Kansai, 76 data merupakan Joudoshi. Persamaan penelitian Robertus dengan skripsi ini adalah sama-

sama meneliti tentang *shuujoshi*. Lalu untuk perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya meneliti *shuujoshi* dialek Kansai saja melainkan juga meneliti *jodoushi*.

2. Levi Moris Marwanto (2021) dari Universitas Diponegoro yang berjudul “Dialek Kansai dan kosakata khusus pada anime *Blue Exorcist: Kyoto Saga* serta padanannya dalam bahasa Jepang standar”. Penelitian ini berfokus pada dialek Kansai penanda gender partikel akhir (*shuujoshi*), pronomina persona (*ninsho daimeshi*), interjeksi (*kandoushi*), dan kosa kata khusus dialek Kansai pada anime *Blue Exorcist: Kyoto Saga*. Pada hasil penelitian menunjukkan terdapat partikel akhir dialek Kansai *na, ya, de, nen* dan *wa*. Dikatakan bahwa partikel akhir dialek Kansai dapat digunakan oleh pria maupun Perempuan, biasanya digunakan dalam situasi santai. Persamaan penelitian Levi dengan skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang *shuujoshi*, perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya meneliti *shuujoshi* dialek Kansai saja melainkan juga meneliti pronomina persona (*ninsho daimeshi*), interjeksi (*kandoushi*), dan kosa kata khusus dialek Kansai.
3. Alisa Widyasari (2022) dari Universitas Darma Persada dalam skripsinya yang berjudul “Padanan Dialek Kansai dengan bahasa Jepang standar Pada Partikel Akhir dalam Tuturan Bahasa Lisan (Kajian Pada Anime *Josee To Tora To Sakanaa-Tachi*)”. Dalam penelitian ini terdapat 5 bentuk partikel akhir (*shuujoshi*) dialek Kansai, diantaranya *na, wa, de, ya*, dan *nen*. Lebih lanjut situasi dapat mempengaruhi latar kebahasaan. Persamaan penelitian Alisa dengan skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang *shuujoshi*.
4. Adinda Kustriana Ningrum (2021) dari Universitas Negeri Surabaya dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Penggunaan *Kansaiben* 「関西弁」 YA 「や」 Seluruh Tokoh Dalam Film *Detective Conan Movie 21: The Crimson Love Letter Karya Aoyama Gosho*”. Dalam penelitian ini terdapat 54 data penggunaan partikel akhir oleh semua karakter dalam film. Faktor penggunaan partikel akhir dipengaruhi oleh faktor usia, jenis kelamin,

dialek daerah dan situasi. 35 partikel *ya* di antaranya diklasifikasikan sebagai kelas kata *Jodoushi* dan 19 data lainnya diklasifikasikan sebagai kelas kata *Shuujoshi*. Persamaan penelitian Adinda dengan skripsi ini adalah sama-sama meneliti tentang *shuujoshi*. Lalu untuk perbedaannya adalah penelitian ini tidak hanya meneliti *shuujoshi* dialek Kansai saja melainkan juga meneliti *jodoushi*.

Selain itu, untuk perbedaannya dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini hanya fokus pada partikel akhir atau *shuujoshi* sehingga dapat melihat sejauh mana partikel akhir dapat digunakan. Kelebihan yang lain adalah dalam anime movie ini latar belakang cerita berada di daerah Kansai yaitu Kyoto, dan Osaka dan tokoh-tokohnya banyak yang berdialek Kansai sehingga banyaknya data yang dapat dikumpulkan untuk penelitian ini. Selanjutnya, terdapat analisis penelitian perihal identifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian dalam dialek Kansai.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pembelajaran pada variasi bahasa Jepang terutama dalam ragam dialek Kansai.
2. Dialek Kansai sering dianggap lebih kasual, akrab, dan ekspresif daripada dialek Jepang standar.
3. Adanya perbedaan ucapan, bentuk, dan makna dalam dialek Kansai dengan bahasa Jepang standar.
4. Adanya penggunaan dialek Kansai pada penutur laki-laki yang menggunakan partikel akhir yang biasa dipakai wanita pada dialek Kansai.
5. Terdapat padanan pada dialek Kansai dengan bahasa Jepang standar.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi bahasan hanya pada penggunaan kelas kata dalam dialek Kansai pada partikel akhir (*shuujoshi*) yang berfokus pada anime movie *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*

Karya Aoyama Gosho. Dapat menjadi gambaran dialek tersebut merupakan dialek Kansai, dan dibandingkan dengan partikel akhir dalam bahasa Jepang standar, partikel akhir dalam dialek Kansai yang paling terlihat perbedaannya dan dapat langsung mengetahui bahwa dialek tersebut adalah dialek Kansai.

1.5 Perumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk partikel akhir dialek kansai yang terdapat dalam anime *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā* Karya Aoyama Gosho?
2. Bagaimana padanan partikel akhir dialek kansai dalam bahasa Jepang standar (*hyoujungo*) yang terdapat pada anime *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā* Karya Aoyama Gosho?
3. Apa yang membedakan partikel akhir dialek Kansai antara penutur laki-laki dan perempuan?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bentuk partikel akhir dialek kansai yang terdapat dalam anime *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā* Karya Aoyama Gosho.
2. Untuk mengetahui partikel akhir dialek Kansai memiliki padanan dalam bahasa Jepang standar.
3. Untuk mengetahui penggunaan partikel akhir dialek Kansai antara penutur laki-laki dan perempuan.

1.7 Landasan Teori

Penelitian ini menganalisis penggunaan dialek Kansai dalam *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*. Sehingga teori yang digunakan adalah teori partikel akhir dialek Kansai oleh Palter dan Slotsve (2006) dan teori partikel akhir bahasa Jepang oleh Chino Naoko (1994), dan Iori Isao (2010). sebagai teori utama. Selanjutnya adalah teori pendukung seperti teori partikel akhir oleh Hirai dalam Sudjianto & Dahidi (2021). Selanjutnya, teori sosiolinguistik dari Sanada (2008), Kridalaksana (1978), dan Takamizawa *et all* (2006). Teori Okamoto (2004), Clarke

(dalam Sugimoto, 2009), Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2017) Suyanto (2017) dan Chaer & Agustina (2018) yang membahas bahasa pria dan wanita.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya sehingga apa yang dihasilkan atau dicatat berupa pemberian bahasa yang biasa dikatakan sifatnya seperti potret paparan seperti apa adanya (Sudaryanto, 1992:62). Metode penelitian ini sebagai suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian. Penelitian ini sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta - fakta dan prinsip untuk mewujutkan kebenaran.

Selain itu, untuk metode yang diambil oleh penulis adalah metode simak dan catat. Menurut Sudaryanto, (1993:133), disebut metode simak atau menyimak karena memang berupa penyimakan: dilakukan dengan menyimak, yaitu dengan menyimak penggunaan bahasa. Sedangkan menurut Mahsun 2007:243 (dalam Muhammad,2014:218), teknik catat merupakan teknik lanjut yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan (teknik simak libat cakap dan teknik bebas libat cakap), yaitu mencatat data yang dapat diperoleh dari informan pada kartu data.

Dalam penelitian ini penulis menyimak dengan mengunduh terlebih dahulu, kemudian menonton anime sebanyak empat sampai lima kali. Selanjutnya, mencatat data dengan mengulangi percakapan 10 detik dan memasukkannya ke dalam tabel excel. Lebih lanjut, melakukan penerjemahan dan mencari padanan dalam bahasa Jepang standar. Terakhir, melakukan pengklasifikasikan data dan menganalisis data yang sudah ditemukan.

1.9 Manfaat Penelitian

Secara keseluruhan adapun manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pembaca, baik secara teoritis maupun praktis. Oleh karena itu, peniliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman serta pengetahuan yang lebih luas dalam kajian bahasa. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi sarana bagi penulis untuk menyampaikan kembali mengenai ragam dialek Kansai.
2. Manfaat Praktis, yang diperoleh penelitian ini dapat bermanfaat untuk pembelajar bahasa Jepang, khususnya ragam bahasa dialek Kansai, penggunaan partikel akhir pada Bahasa Jepang dan dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai ragam dialek Kansai.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi ini ditulis untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian. Pembahasan dalam skripsi ini dirangkai sebagai berikut:

- Bab I : Berisi tentang latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.
- Bab II : Landasan teori mengenai penelitian terdahulu, dan teori-teori pendukung penelitian.
- Bab III : Berisi penjelasan tentang pembahasan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dialek Kansai yang terdapat pada anime *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*.
- Bab IV : Berisi tentang kesimpulan dari penulis berdasarkan hasil analisis mengenai dialek Kansai yang terdapat pada anime *Meitantei Conan: Karakurenai no Raburetā*.