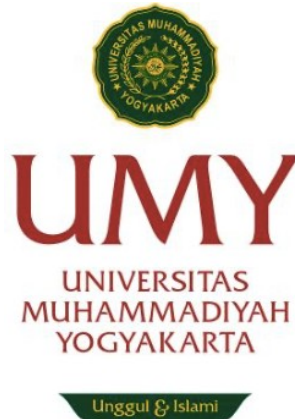


**Ragam *Danseigo* dalam  
*Game Mahoutsukai no Yakusoku***

Kajian Sociolinguistik

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Pendidikan Bahasa  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh

**Anyarika Ramadanti**

**NIM 20170830021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul *Ragam Danseigo dalam Game Mahoutsukai no Yakusoku (Kajian Sosiolinguistik)* ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran-pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Yogyakarta, 20 Desember 2021

Pembuat Pernyataan



Anyarika Ramadanti

## KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya. Tak lupa kita panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya untuk berbuat suatu kebaikan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan judul *Ragam Danseigo dalam Game Mahoutsukai no Yakusoku (Kajian Sociolinguistik)*.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam skripsi ini. Peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Selain itu, peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan kepada para pembacanya.

Yogyakarta, 20 Desember 2021



Anyarika Ramadanti

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ketika penyusunan skripsi ini, peneliti mengalami banyak sekali hambatan dan kesulitan. Sehingga dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari banyak pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Ir. Gunawan Budiyanto, M.P., IPM. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Eko Purwanti, S.Pd., M.Hum., Ph.D selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Dedi Suryadi, M.Ed., Ph.D selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Drs. Muhamad Kusnendar, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran guna mengoreksi, memberikan bimbingan, memberikan arahan dan masukan dari awal hingga akhir pembuatan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman dan wawasan yang sangat bermanfaat.
6. Ibu Siswati selaku Staf Tata Usaha Fakultas Pendidikan Bahasa yang selalu bersedia untuk membantu dalam urusan administrasi semasa peneliti kuliah hingga sekarang.
7. Mbak Nana selaku Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selalu memberikan informasi perkuliahan dan kegiatan-kegiatan lainnya.
8. Keluarga peneliti yaitu Gandhi Joedodarmo (ayah), Nani D. Kustantina (ibu), Alm. Hana Paramita (kakak), yang tidak pernah lelah selalu memberi dukungan berupa moral dan doa, sehingga peneliti mendapatkan ketegaran dan kesabaran dalam mengerjakan skripsi dari awal hingga akhir penyusunan.

9. Pramesti Lintang Fadzillah, Angeline Pricilia, Thufail Failasuf Khano, dan Lintang Putri Ariyani yang selalu menghibur ketika peneliti lelah dan hampir menyerah dalam menyusun skripsi.
10. Seluruh teman-teman mahasiswa/i angkatan 2017 (*Tetsu no Hana*) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selalu memberikan dukungan selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
11. Risu, Regina, dan Mbak Merry Adriani yang selalu memberikan pencerahan bagi penulis untuk menulis skripsi.
12. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak peneliti sebutkan satu persatu.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRACT .....	vii
要旨.....	viii
NASKAH PUBLIKASI .....	ix
DAFTAR ISI .....	xxiv
DAFTAR SINGKATAN .....	xxvi
DAFTAR TABEL .....	xxvii
DAFTAR GRAFIK.....	xxviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Sociolinguistik.....	12
B. Variasi Bahasa.....	12
1. Usia .....	13
2. Gender .....	14
3. Dialek Regional .....	14
4. Keanggotaan Kelompok .....	14
5. Status Sosial .....	15
6. Situasi.....	15
C. <i>Danseigo</i> .....	16
1. Penggunaan <i>Danseigo</i> dalam <i>Shuujoshi</i> (Partikel Akhir).....	16
2. Penggunaan <i>Danseigo</i> dalam <i>Kandoushi</i> (Interjeksi).....	20
3. Penggunaan <i>Danseigo</i> dalam <i>Ninshou Daimeishi</i> (Pronomina Persona) .....	23

D. <i>Game</i> .....	27
E. <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	30
1. Sinopsis <i>Main Story Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	31
2. Tokoh <i>Main Story Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	32
F. Penelitian Terdahulu .....	38
BAB III METODE PENELITIAN .....	39
A. Metode Penelitian.....	39
B. Subjek Penelitian.....	39
C. Teknik Pengumpulan Data .....	40
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Metode Analisis Data .....	42
BAB IV ANALISIS DATA .....	45
A. Analisis Data .....	45
1. <i>Shuujoshi</i> .....	45
2. <i>Kandoushi</i> .....	70
3. <i>Ninshou Daimeishi</i> .....	94
B. Faktor-faktor Penggunaan <i>Danseigo</i> oleh tokoh dalam <i>Game Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	131
1. Faktor Usia .....	131
2. Faktor <i>Uchi</i> .....	132
3. Faktor Situasi.....	133
4. Faktor Lingkungan Sekitar.....	139
5. Faktor Status Sosial. ....	140
C. Hasil Penelitian .....	143
1. <i>Shuujoshi</i> .....	144
2. <i>Kandoushi</i> .....	144
3. <i>Ninshou Daimeishi</i> .....	146
4. Faktor-faktor Penggunaan <i>Danseigo</i> .....	148
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	150
A. Simpulan.....	150
B. Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA .....	152
LAMPIRAN .....	156

## DAFTAR SINGKATAN

- Data D1-D2 (EP X\_Y1-Y2)
  - D1 : Nomor Data 1
  - D2 : Nomor Data 2
  - EP : Episode
  - X : Nomor Episode
  - Y1 : Nomor Dialog 1
  - Y2 : Nomor Dialog 2



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Karakteristik <i>Joseigo</i> dan <i>Danseigo</i> Menurut Sudjianto dan Ahmad (2007).....	2
Tabel 4.1 Variasi <i>Danseigo</i> berdasarkan <i>Shuujoshi</i> .....	45
Tabel 4.2 Variasi <i>Danseigo</i> berdasarkan <i>Kandoushi</i> .....	70
Tabel 4.3 Variasi <i>Danseigo</i> berdasarkan <i>Ninshou Daimeishi</i> .....	94
Tabel 4.4 Variasi penggunaan <i>Shuujoshi</i> .....	144
Tabel 4.5 Variasi penggunaan <i>Kandoushi</i> .....	145
Tabel 4.6 Variasi penggunaan <i>Ninshou Daimeishi Jishou</i> .....	146
Tabel 4.7 Variasi penggunaan <i>Ninshou Daimeishi Taishou</i> .....	147
Tabel 4.8 Variasi penggunaan <i>Ninshou Daimeishi Tashou</i> .....	148

## DAFTAR GRAFIK

Diagram 1.1 Hasil Angket Penggunaan Ragam Bahasa Pria atau Ragam Netral .....	6
Bagan 3.1 Bagan Alur Penelitian <i>Danseigo</i> pada <i>Game Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	44
Diagram 4.1 Persentase data <i>shuujoshi</i> , <i>kandoushi</i> , dan <i>ninshou daimeishi</i> penutur pria dalam <i>game Mahoutsukai no Yakusoku</i> .....	143