

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang saat ini menduduki peringkat pertama tujuan favorit pekerja migran Indonesia yang tercatat dari tahun 2020 hingga 2024 dalam data di Website Our World in Data (2024). Jumlah warga Indonesia yang tinggal di Jepang meningkat signifikan dari 82.095 orang pada tahun 2020 menjadi 157.343 orang pada tahun 2024 atau mengalami kenaikan sebesar 75.248 (92%). Sedangkan berdasarkan laporan Kementerian Ketenagakerjaan Jepang (2024), jumlah tenaga kerja Indonesia mencapai 169.539 orang atau tercatat memiliki kenaikan 39,5% dibandingkan tahun sebelumnya (2023). Setiap warga yang memutuskan untuk menetap di luar negeri, tentunya harus memiliki kemampuan untuk berbicara menggunakan bahasa negara tujuan minimal untuk bahasa keseharian.

Meningkatnya jumlah masyarakat Indonesia yang berminat untuk menetap di Jepang, kebutuhan akan pembelajaran bahasa Jepang juga semakin meningkat. Terdapat berbagai macam cara yang dapat dilakukan untuk mempelajari bahasa Jepang, baik secara mandiri melalui buku, animasi, manga, ataupun karya sastra lainnya, selain itu juga dapat melalui pembelajaran formal dengan bimbingan tenaga pendidik atau ahli bahasa. Fenomena peningkatan yang signifikan tersebut tidak hanya berdampak pada kebutuhan mempelajari bahasa Jepang, namun juga pada pentingnya kajian kebahasaan mengenai penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Penelitian mengenai kajian bahasa Jepang diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bentuk dan penggunaan bahasa Jepang sehingga dapat menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang.

Bahasa merupakan salah satu sarana untuk berkomunikasi. Bahasa juga digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan, pendapat, dan argumentasi kepada pihak lainnya. Oleh karena itu, bahasa memiliki peran sosial penting dalam berkomunikasi dengan masyarakat luas. Bahasa adalah identitas dari suatu negara

sebagai alat untuk berkomunikasi. Setiap orang membutuhkan bahasa ketika berinteraksi, mengungkapkan ide dan pendapat serta hubungan sosial lainnya. Manusia memerlukan bahasa sebagai alat komunikasi dan dengan adanya bahasa, manusia dapat berinteraksi dan berbicara mengenai apa saja (Mailani, 2022 : 2-4). Ilmu yang mempelajari bahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa di dalam masyarakat yaitu Sosiologi. Sociolinguistik yaitu ilmu yang meliputi sosiologi dan linguistik, sosio berarti masyarakat sedangkan linguistik yaitu kajian bahasanya.

Ragam bahasa dalam kajian linguistik Jepang dipengaruhi oleh konteks sosial, usia, hubungan antarpembicara, serta situasi tutur yang disebut *yakuwarigo*. *Yakuwarigo* merupakan suatu susunan ungkapan atau cara bicara khusus yang berakar dari stereotip yang mencakup kosakata, tata bahasa, ungkapan, intonasi, yang berkaitan dengan gambaran karakteristik seseorang seperti usia, pekerjaan, status sosial, zaman, penampilan wajah dan fisik, sifat dan sebagainya (Teshigawara & Kinsui, 2011 : 37). Oleh karena itu, bahasa Jepang memiliki variasi yang beragam, mulai dari bahasa baku hingga bentuk-bentuk tidak baku yang muncul dalam konteks tertentu. Penggunaan *yakuwarigo* dalam karya fiksi berperan sangat penting sebagai pendukung dan penguat karakter tokoh dalam karya sehingga penikmat fiksi dapat mengenali tokoh dengan mudah dan dapat membedakan tokoh satu dengan yang lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahidati, Kharismawati, dan Mahendra (2018 : 1-3) menunjukkan bahwa produk budaya populer Jepang, seperti anime dan manga, memiliki keterkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang. Konsumsi anime dan manga dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam pengayaan kosakata, latihan menyimak, dan pemahaman konteks penggunaan kata atau ekspresi bahasa Jepang. Adanya karya fiksi yang disajikan dengan bahasa asli, dapat membantu dalam pemerolehan ilmu bahasa untuk dapat lebih menguasai bahasa tersebut.

Yakuwarigo sebagai suatu gaya bahasa yang unik, seringkali digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya gaya bahasa yang digunakan oleh penutur bahasa Jepang laki-laki (*danseigo*) dan penutur bahasa Jepang perempuan (*joseigo*). Namun, Teshigawara dan Kinsui (2011, dalam

Raudyatuazzahra & Arianingsih, 2024 : 127) menyatakan bahwa banyak ragam *yakuwarigo* yang jarang digunakan oleh penutur asli bahasa Jepang di dunia nyata, bahkan beberapa diantaranya hanya dapat ditemukan dalam karya fiksi Jepang seperti serial animasi, manga, novel, dan game. Oleh karena itu, memahami ragam bahasa *yakuwarigo* dapat membantu pemelajar bahasa Jepang membedakan ragam bahasa yang hanya ada di karya fiksi dan bahasa yang digunakan pada kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk *yakuwarigo* yang menarik untuk dikaji adalah tuturan tokoh anak yang meniru bahasa orang dewasa, tetapi belum sepenuhnya sesuai dengan kaidah bahasa Jepang yang baku. Fenomena ini dapat ditemukan dalam serial animasi yang berjudul *Spy x Family*.

Serial animasi *Spy x Family* adalah animasi yang diadaptasi dari komik (*manga*) karya Tatsuya Endou dan telah diproduksi hingga tiga musim penayangan. Keberlanjutannya produksi animasi ini menunjukkan tingginya minat audiens serta konsistensi popularitas serial tersebut. *Spy x Family* adalah animasi yang memiliki genre aksi dan komedi, yang menampilkan keluarga semu yang dibangun oleh tokoh yang memiliki latar profesi dan identitas yang berbeda. Tiga tokoh utama yang menjadi keluarga semu tersebut antara lain, Loid Forger (nama asli Twilight) berperan sebagai ayah yang merupakan seorang mata-mata profesional dari organisasi bernama Westalis, Yor Forger (nama asli Yor Briar) berperan sebagai ibu yang merupakan seorang pembunuh bayaran, dan Anya Forger yang merupakan anak angkat keluarga Forger yang memiliki kemampuan membaca pikiran. Berdasarkan alur cerita, Anya Forger merupakan seorang anak yatim piatu yang diadopsi oleh Loid Forger demi kepentingan misi rahasia, serta memiliki kemampuan membaca pikiran yang disembunyikan dari orang sekitar. Dengan alasan tersebut Anya Forger yang berada di posisi sebagai anak kecil harus segera beradaptasi dengan lingkungan keluarga dan institusi pendidikan yang baru, sehingga penggunaan bahasa yang sederhana, tidak lengkap, dan menyimpang dari kaidah baku. Bahasa yang digunakan oleh Anya Forger merepresentasikan *yakuwarigo* pada anak-anak.

Fenomena *yakuwarigo* ditemukan pada karakter Anya Forger karena Anya Forger sering menggunakan tuturan yang menyerupai bentuk sopan (～ます) seperti おはやいます、だいじょうぶます、がんばるます, dan lainnya. Secara gramatikal, tuturan tersebut tidak sesuai dengan aturan bahasa Jepang baku. Namun penyimpangan tersebut bukanlah kesalahan acak, namun strategi untuk merepresentasikan karakter Anya sebagai anak kecil yang berusaha meniru cara orang dewasa di sekitarnya saat berbicara. Meskipun fenomena tuturan tidak baku dalam serial animasi sering dijumpai, kajian yang membahas secara sistematis bentuk dan fungsi tuturan tidak baku tokoh anak, khususnya yang menyerupai bentuk sopan masih terbatas. Padahal, pemahaman terhadap fenomena ini penting terutama untuk membedakan antara bahasa fiksi dan bahasa baku Jepang. Tanpa pemahaman tersebut, tuturan dalam animasi dapat berpotensi dianggap sebagai kesalahan bahasa semata tanpa melihat fungsi dan perannya dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis tuturan tidak baku yang digunakan oleh tokoh Anya dalam animasi *Spy x Family*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk tuturan tidak baku yang muncul kemudian menjelaskan pola pembentukan dari tuturan tidak baku tersebut serta menafsirkan fungsi dari penggunaan tuturan tidak baku tersebut dalam konteks cerita. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian linguistik Jepang, khususnya mengenai *yakuwarigo* dan variasi bahasa dalam media fiksi, serta menjadi rujukan awal bagi penelitian lanjutan di bidang pembelajaran bahasa Jepang.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai penggunaan *Yakuwarigo* dalam serial animasi telah banyak dilakukan, seperti dalam penelitian berikut:

1. Izzatul Maulina dan Lisda Nurjaleka pada jurnal *Kiryoku*, Volume 4, No. 1, 2020 yang berjudul “Karakteristik *Yakuwarigo* dalam Tokoh Anime *Gintama*”. Dalam

penelitian ini, peneliti menganalisis dan mengkategorikan jenis *yakuwarigo* yang digunakan pada anime *Gintama*. Penelitian ini juga menyelidiki fungsi dari variasi bahasa yang berfokus pada jenis *yakuwarigo* di anime *Gintama*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis markah baca diikuti dengan teknik analisis data secara deskriptif untuk mempresentasikan hasil analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 10 karakter serial animasi *Gintama*, terdapat tujuh jenis *yakuwarigo* yaitu: *aruyo kotoba*, *hakase go*, *onee kotoba*, *joseigo*, *danseigo*, *chara gobi*, dan *Osaka-ben*. Tipe khusus dari karakteristik *yakuwarigo* adalah *shujoshi* dan tipe ekspresi tertentu yang digunakan oleh karakter ini.

2. Hasna Raudyatzahra dan Anisa Arianingsih pada JANARU SAJA (Jurnal Program Studi Bahasa Jepang) Volume 13 Nomor 2, November 2024. Penelitian ini berjudul “Karakteristik *Yakuwarigo* berdasarkan Gender dalam Game *Ensemble Stars!! Music*”, bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender dan karakteristik *yakuwarigo* berdasarkan gender oleh tokoh dalam permainan digital. Penelitian ini menggunakan teknik simak catat untuk menemukan data tuturan *yakuwarigo*. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya 3 jenis *yakuwarigo* berdasarkan gender yang digunakan oleh 5 tokoh dalam permainan tersebut, yaitu *danseigo*, *joseigo*, dan *onee kotoba*. Total data *yakuwarigo* berdasarkan gender yang ditemukan adalah 194 data, yang di antaranya merupakan 123 data *danseigo*, 29 data *joseigo*, dan 42 data *onee kotoba*. Dari ketiga *yakuwarigo* tersebut, terdapat beberapa karakteristik lingual yang ditemukan, yaitu 9 kata pronomina, 18 *shujoshi*, 1 *hyougen*, 7 *kandoushi*, 1 *meishi*, dan 1 *doushi*.
3. Riki Taufik Adipura dari Universitas Komputer Indonesia dalam bentuk skripsi pada tahun 2023 yang berjudul “*Nininsho Daimeishi “Kiden”* sebagai *Yakuwarigo* dalam Anime”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan pronominal persona kedua *kiden* sebagai bentuk *yakuwarigo* dalam anime serta mengidentifikasi faktor yang menyebabkan *kiden* digunakan sebagai *yakuwarigo*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *kiden* digunakan sebagai penanda identitas tokoh yang memiliki status sosial tinggi, seperti bangsawan, pejabat, atau tokoh militer dalam latar kerajaan maupun dunia fantasi. Penggunaan *kiden* memberikan kesan formal, klasik, dan berwibawa sehingga membedakan bahasa yang digunakan tokoh tersebut dari bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan bahasa *yakuwarigo* dalam penelitian linguistik Jepang sangatlah luas. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai *yakuwarigo* mencakup klasifikasi jenis *yakuwarigo*, karakteristik *yakuwarigo* berdasarkan gender, serta penggunaan pronomina tertentu sebagai penanda identitas tokoh. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji tuturan tidak baku sebagai bentuk *yakuwarigo* pada anak-anak masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan analisis pada tuturan tidak baku oleh tokoh Anya Forger dalam serial animasi *Spy x Family* sebagai representasi *yakuwarigo* pada anak-anak, meliputi bentuk *pseudo-masu*, pelafalan anak, pemendekan atau kontaksi bunyi dan ungkapan leksikal atau ungkapan khas anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kajian terdahulu mengenai *yakuwarigo* dengan memberikan deskripsi yang lebih spesifik mengenai bentuk dan fungsi tuturan tidak baku tokoh anak dalam animasi Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Terdapat variasi bahasa yang tidak selalu pada kaidah bahasa Jepang baku, khususnya pada tuturan tokoh anak, sehingga perlu dikaji secara linguistik.
2. Terdapat tuturan yang menyerupai bentuk sopan tokoh Anya Forger dalam serial animasi *Spy x Family*, namun tidak mengikuti aturan gramatikal bahasa Jepang baku.

3. Adanya tuturan tidak baku pada tokoh Anya sering kali dianggap sebagai kesalahan berbahasa semata, tanpa adanya penjelasan mengenai bentuk, pola pembentukan, dan fungsi penggunaannya dalam konteks cerita.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada analisis bentuk, pola pembentukan, dan fungsi tuturan tidak baku yang digunakan oleh tokoh Anya Forger dalam serial animasi *Spy X Family* sebagai representasi *yakuwarigo* pada anak-anak.

1.5 Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk tuturan tidak baku (khususnya penggunaan *pseudo-masu*) pada tokoh Anya dalam serial animasi *Spy x Family*?
2. Bagaimanakah pola pembentukan tuturan tidak baku tersebut secara morfologis pada tokoh Anya dalam serial animasi *Spy x Family*?
3. Apakah fungsi penggunaan karakteristik *yakuwarigo* tersebut dalam konteks pembentukan karakter tokoh Anya dalam cerita?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi bentuk-bentuk tuturan tidak baku yang digunakan oleh tokoh Anya dalam serial animasi *Spy x Family*.
2. Mendeskripsikan pola pembentukan tuturan tidak baku tersebut secara morfologis berdasarkan kaidah bahasa Jepang.
3. Menjelaskan fungsi penggunaan tuturan tidak baku oleh tokoh Anya dalam konteks cerita dan pembentukan karakter.

1.7 Landasan Teori

Teori yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi konsep variasi bahasa dalam bahasa Jepang, perbedaan bahasa baku dan tidak baku, konsep *yakuwarigo* (役割語), karakteristik tuturan tokoh anak dalam serial animasi, serta penggunaan bentuk sopan (～ます) dan *pseudo-masu* dalam media fiksi. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis bentuk dan fungsi tuturan tidak baku tokoh Anya dalam serial animasi *Spy x Family*.

1.7.1 Bahasa dan Variasi Bahasa Jepang

Bahasa adalah sistem lambung bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri (Chaer, 2012 : 32). Penggunaan bahasa tidak bersifat tunggal, melainkan memiliki variasi yang dipengaruhi oleh faktor sosial dan situasional. Variasi bahasa yang ditemukan pada bahasa Jepang dapat muncul akibat perbedaan usia, hubungan sosial, status, serta situasi tutur. Variasi bahasa yang muncul akibat faktor tersebut menghasilkan ragam bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi tersebut mencakup bahasa baku dan bahasa tidak baku (Tsujimura, 2006 : 410).

1.7.2 Bahasa Baku dan Bahasa Tidak Baku dalam Bahasa Jepang

Bahasa Jepang baku 標準語 (*hyoujungo*) adalah bentuk bahasa yang sesuai dengan kaidah tata bahasa normatif dan umumnya digunakan dalam situasi resmi, Pendidikan, media massa, dan komunikasi formal. Sementara itu, bahasa tidak baku merupakan bentuk bahasa yang berbeda dari kaidah bahasa baku dan umumnya digunakan dalam komunikasi sehari-hari atau situasi tertentu yang bersifat informal. Penggunaan bentuk bahasa yang berbeda dari bahasa bentuk baku pada media fiksi, seperti anime, tidak selalu menunjukkan kesalahan berbahasa, melainkan digunakan

sebagai strategi kwbahasaan untuk membangun karakter dan identitas tokoh sesuai dengan perannya dalam cerita (Kinsui 2003, dalam Duc-Harada, 2021 : 5).

1.7.3 Yakuwarigo (役割語)

Penelitian ini akan mengklasifikasi penggunaan *yakuwarigo* pada karakter Anya dalam animasi *Spy x Family*. Dengan menggunakan acuan teori Satoshi Kinsui mengenai *yakuwarigo*, yaitu gaya bahasa yang memicu imajinasi pembaca/penonton terhadap karakter tertentu. Kemudian mengklasifikasi jenis dan penggunaan bahasa yang dituturkan oleh Anya sebagai anak kecil, sehingga dapat mengetahui fungsi dari penggunaan bentuk *yakuwarigo*

1.7.3.1 Pemerolehan Bahasa pada Anak

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung ketika seorang anak memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibu. Menurut Chaer (2009 : 167), pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika memperoleh bahasa pertama. Proses ini dimulai sejak usia dini dan berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan usia serta pengalaman berbahasa. Sayekti (2001, dalam Arshanti, 2014 : 27) juga menyatakan bahwa masa balita merupakan periode yang penting dalam pemerolehan bahasa karena pada usia tersebut kemampuan belajar bahasa berkembang sangat pesat.

Proses pemerolehan bahasa pada anak tidak selalu menghasilkan tuturan yang sesuai dengan kaidah bahasa orang dewasa. Salah satu fenomena yang sering muncul adalah *grammatical overgeneralization*, yaitu kecenderungan anak menerapkan suatu aturan gramatikal secara berlebihan pada bentuk bahasa yang seharusnya menjadi pengecualian (Ambridge et al., 2013 : 47). Fenomena tersebut dalam media fiksi Jepang, sering dimanfaatkan sebagai salah satu ciri penggunaan *yakuwarigo*, yaitu penggunaan bentuk bahasa yang mencerminkan karakteristik tuturan anak (Kinsui, 2003 : 205).

1.7.3.2 Bentuk Sopan (～ます) dan Pseudo-Masu

Penelitian ini menggunakan teori *yakuwarigo* yang dikemukakan oleh Kinsui (2003 : 205) sebagai landasan untuk menganalisis penggunaan *pseudo-masu*. *Pseudo-masu* adalah bentuk penggunaan sufiks ～ます yang tidak sesuai dengan kaidah pembentukan *teineigo* dalam bahasa Jepang baku. Penggunaan bentuk tersebut dimanfaatkan sebagai salah satu ciri kebahasaan untuk membangun karakter tokoh, termasuk tokoh anak, sehingga dapat memberikan kesan tertentu kepada pembaca atau penonton.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena kebahasaan secara mendalam berdasarkan data berupa tuturan tokoh dalam serial animasi, tanpa melibatkan pengukuran statistik. Sumber data dalam penelitian ini adalah serial animasi *Spy x Family*. Data penelitian berupa tuturan tokoh Anya Forger yang mengandung bentuk tidak baku, khususnya tuturan yang menyerupai bentuk sopan (～ます) tetapi tidak sesuai dengan kaidah bahasa Jepang baku.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat. Peneliti menyimak dialog tokoh Anya Forger dalam serial animasi *Spy x Family*, kemudian mencatat tuturan yang mengandung bentuk tidak baku. Tuturan yang telah dikumpulkan selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan karakteristik keahsaannya. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) mengidentifikasi bentuk tuturan tidak baku yang digunakan tokoh Anya Forger, (2) menganalisis pola pembentukan tuturan tersebut secara morfologis dengan membandingkannya dengan kaidah bahasa Jepang baku, dan (3) menafsirkan fungsi penggunaan tuturan tidak baku tersebut dalam konteks cerita serta pembentukan karakter tokoh. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan referensi tata bahasa Jepang baku sebagai acuan dalam menganalisis

tuturan tidak baku. Selain itu, data dianalisis secara konsisten berdasarkan teori yang relevan, seperti kajian variasi bahasa dan *yakuwarigo*, guna memastikan ketepatan dan kejelasan hasil analisis.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian linguistik bahasa Jepang, khususnya dalam memahami fenomena tuturan tidak baku dalam media fiksi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat referensi pada kajian mengenai *yakuwarigo* serta variasi bahasa tokoh anak dalam serial animasi, terutama yang menyerupai bentuk sopan (～ます), sehingga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas bahasa Jepang dalam media populer.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang memahami perbedaan antara bahasa Jepang baku dan bahasa yang digunakan dalam serial animasi sehingga dapat menghindari kesalahpahaman maupun peniruan tuturan tidak baku dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengajar dalam menjelaskan variasi bahasa Jepang yang muncul dalam media serial animasi serta memberikan contoh perbedaan penggunaan bahasa baku dan bahasa fiksi dalam proses pembelajaran.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penyusunan skripsi. Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai arah dan fokus penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi tentang teori penelitian. Pembahasan meliputi teori mengenai konsep *yakuwarigo*, fungsi dan jenis *yakuwarigo*, pengertian bahasa baku dan tidak baku, bentuk *teineigo*, *pseudo-masu*, dan *overgeneralization* pada bahasa anak.

Bab III Karakteristik *Yakuwarigo* pada Karakter Anya, bab ini menyajikan hasil analisis data penelitian. Pembahasan difokuskan pada bentuk-bentuk tuturan tidak baku yang digunakan oleh tokoh Anya, pola pembentukan tuturan tersebut secara morfologis, serta fungsi penggunaannya dalam konteks cerita dan pembentukan karakter.

Bab IV Simpulan, bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kajian bahasa Jepang, khususnya penggunaan bahasa tidak baku dalam media serial animasi.

