UnCollCS
Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies
E-ISSN: 2985-9476
Published by Fakultas Ilmu Budaya, Untag Surabaya

Jenis style shifting tokoh Conan Edogawa dalam film Meitantei Conan: Tengoku no countdown: Kajian sosiolinguistik

JESSEN ALEXANDER CHRISTIAN
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: jessenac0603@gmail.com

UMUL KHASANAH
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
Email: umulkhasanah@untag-sby.ac.id

Abstract. Speech style changes are often employed by characters in films to adapt to communicative situations, interlocutors, and the identities they intend to present. This study aims to describe the types of *style shifting* used by the character Conan Edogawa in the film *Detective Conan: Countdown to Heaven* (*Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*). This study employs a sociolinguistic approach using a qualitative descriptive method and *content analysis*. The data consist of Conan Edogawa's utterances that demonstrate instances of *style shifting* in the film. The data were collected through observation, identification, transcription, classification, and analysis based on the theories of William Labov (1972), M. A. K. Halliday (1978), and John J. Gumperz (1982). The findings reveal three types of *style shifting*: *role-based shifting*, *situational shifting*, and *internal–external shifting*. The most dominant types are *role-based shifting* and *internal–external shifting*, each occurring in four data, while *situational shifting* appears in two data. The findings indicate that Conan's speech style changes are primarily influenced by the social roles he performs and the shift between his true identity as Kudo Shinichi and his disguised identity as Edogawa Conan.

Keywords: Style Shifting, Situational Shifting, Internal–External Shifting, Sociolinguistics.

Abstrak.

Perubahan gaya tutur sering digunakan oleh tokoh dalam film untuk menyesuaikan diri dengan situasi komunikasi, lawan tutur, dan identitas yang ingin ditampilkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*. Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik dengan metode deskriptif kualitatif dan analisis isi (*content analysis*). Data penelitian berupa tuturan Conan Edogawa yang menunjukkan adanya *style shifting* dalam film tersebut. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, identifikasi, transkripsi, klasifikasi, dan analisis berdasarkan teori William Labov (1972), M. A. K. Halliday (1978), dan John J. Gumperz (1982). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis *style shifting*,

yaitu *role-based shifting*, *situational shifting*, dan *internal–external shifting*. Jenis yang paling dominan adalah *role-based shifting* dan *internal–external shifting*, yang masing-masing ditemukan sebanyak empat data, sedangkan *situational shifting* ditemukan sebanyak dua data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan gaya tutur Conan lebih banyak dipengaruhi oleh peran sosial yang dijalankan serta peralihan antara identitas asli sebagai Kudo Shinichi dan identitas samaran sebagai Edogawa Conan.

Kata Kunci: *style shifting*, *role-based shifting*, *situational shifting*, *internal–external shifting*, sociolinguistics

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang penggunaannya dipengaruhi oleh konteks sosial, hubungan antarpenutur, dan tujuan komunikasi. Dalam kajian sosiolinguistik, penggunaan bahasa yang berbeda sesuai dengan situasi komunikasi dikenal sebagai variasi bahasa (Holmes, 2013). Salah satu bentuk variasi bahasa adalah *style*, yaitu variasi bahasa yang berubah sesuai dengan konteks penggunaan. Perubahan gaya tutur tersebut disebut *style shifting*, yaitu perubahan gaya bahasa yang dilakukan penutur sebagai bentuk penyesuaian terhadap situasi komunikasi dan konteks sosial (Labov, 1972).

Penggunaan *style shifting* banyak ditemukan dalam karya audiovisual, termasuk film Jepang. Dialog antartokoh dalam film tidak hanya berfungsi menyampaikan alur cerita, tetapi juga merepresentasikan identitas, hubungan sosial, dan situasi komunikasi yang melatarbelakangi tuturan. Salah satu tokoh yang menunjukkan penggunaan *style shifting* secara konsisten adalah Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*. Sebagai tokoh yang memiliki identitas ganda, Conan menyesuaikan gaya tuturnya sesuai dengan identitas yang ditampilkan dan lawan tutur yang dihadapinya.

Penelitian mengenai *style shifting* telah dilakukan oleh Nazikian (2010), Mulyadi, Suhandano, dan Munandar (2021), Kishino dan Komiya (2022), serta Adipura dan Arianingsih (2023). Penelitian-penelitian tersebut membahas *style shifting* dalam konteks *storytelling*, teks instruksi bahasa Jepang, pola tuturan tokoh fiksi, dan hubungan antara *yakuwarigo* dengan *style shifting*. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji jenis-jenis *style shifting* tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown* masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik dengan teori Labov (1972), Halliday (1978), dan Gumperz (1982) untuk mengidentifikasi jenis-jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa. Pendekatan tersebut digunakan untuk menjelaskan perubahan gaya tutur berdasarkan peran sosial, situasi komunikasi, dan konteks penggunaan bahasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sosiolinguistik, khususnya mengenai *style shifting* dalam bahasa Jepang.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sosiolinguistik

Sosiolinguistik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji hubungan antara bahasa dan masyarakat serta bagaimana penggunaan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial. Labov (1972) menjelaskan bahwa variasi bahasa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial karena penutur cenderung menyesuaikan cara bertuturnya sesuai dengan konteks komunikasi, lawan tutur, maupun situasi yang dihadapi. Dengan demikian, variasi bahasa tidak dipandang sebagai penyimpangan dari sistem bahasa, melainkan sebagai bentuk adaptasi penutur terhadap lingkungan sosial.

Dalam kajian sosiolinguistik, variasi bahasa dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti variasi berdasarkan penutur, situasi, maupun gaya bertutur (*style*). Salah satu bentuk variasi tersebut adalah *style shifting*, yaitu perubahan gaya tutur yang dilakukan penutur untuk menyesuaikan penggunaan bahasa dengan konteks sosial tertentu. Menurut Labov (1972), perubahan gaya tutur terjadi secara sistematis sebagai respons terhadap perubahan konteks komunikasi dan menunjukkan bahwa pilihan bahasa selalu berkaitan dengan kondisi sosial yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, pendekatan sosiolinguistik digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*.

2.2 Variasi Bahasa dan *Style Shifting*

Variasi bahasa merupakan bentuk keragaman penggunaan bahasa yang muncul akibat perbedaan penutur, situasi, maupun fungsi komunikasi (Halliday, 1978). Salah satu bentuk variasi bahasa adalah *style*, yaitu variasi bahasa yang berubah sesuai dengan konteks penggunaan. Labov (1972) menjelaskan bahwa *style shifting* merupakan perubahan gaya tutur yang dilakukan penutur sebagai respons terhadap perubahan situasi komunikasi. Sementara itu, Gumperz (1982) menekankan bahwa perubahan gaya tutur juga berfungsi sebagai *contextualization cue*, yaitu petunjuk linguistik yang membantu mitra tutur memahami konteks interaksi. Berdasarkan ketiga pandangan tersebut, *style shifting* dipahami sebagai perubahan gaya tutur yang dipengaruhi oleh faktor sosial dan konteks komunikasi, sehingga relevan digunakan untuk menganalisis tuturan tokoh dalam film.

2.3 Jenis *Style Shifting*

Penelitian ini mengklasifikasikan *style shifting* ke dalam tiga jenis, yaitu *role-based shifting*, *situational shifting*, dan *internal–external shifting*. *Role-based shifting* mengacu pada perubahan gaya tutur berdasarkan peran sosial yang dijalankan penutur (Matsumoto, 2019). *Situational shifting* merujuk pada perubahan gaya tutur yang dipengaruhi oleh perubahan situasi komunikasi (Halliday, 1978), sedangkan *internal–external shifting* menjelaskan perubahan gaya tutur berdasarkan perpindahan konteks interaksi, baik yang berasal dari faktor internal maupun eksternal dalam proses komunikasi (Gumperz, 1982). Ketiga klasifikasi tersebut dipilih karena saling melengkapi dalam menjelaskan perubahan gaya tutur dari berbagai aspek, yaitu peran sosial, situasi komunikasi, dan konteks interaksi. Oleh karena itu, klasifikasi tersebut dinilai sesuai untuk menganalisis jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*, mengingat tokoh tersebut secara konsisten menyesuaikan gaya tuturnya berdasarkan identitas, lawan tutur, dan situasi komunikasi yang dihadapi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiolinguistik dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Creswell dan Creswell (2023), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan suatu gejala berdasarkan makna yang muncul dalam konteks tertentu. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*.

Data penelitian berupa tuturan Conan Edogawa yang mengandung *style shifting* dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown* yang disutradarai oleh Kenji Kodama dan diproduksi oleh TMS Entertainment pada tahun 2001. Sumber data primer penelitian adalah film tersebut, sedangkan sumber data sekunder berupa buku, jurnal ilmiah, dan literatur yang berkaitan dengan sosiolinguistik, variasi bahasa, dan *style shifting*.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dengan menonton film secara berulang untuk mengidentifikasi tuturan yang menunjukkan perubahan gaya tutur. Selanjutnya, tuturan yang telah diidentifikasi ditranskripsikan, kemudian diklasifikasikan berdasarkan jenis *style shifting* yang sesuai dengan fokus penelitian.

Analisis data menggunakan metode *content analysis* sebagaimana dikemukakan oleh Krippendorff (2018). Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi tuturan yang mengandung *style shifting*, mengelompokkan data berdasarkan klasifikasi *role-based shifting*, *situational shifting*, dan *internal–external shifting*, kemudian mendeskripsikan karakteristik setiap jenis berdasarkan teori Labov (1972), Halliday (1978), dan Gumperz (1982). Hasil analisis selanjutnya disajikan secara deskriptif untuk menjelaskan bentuk *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*. Berdasarkan analisis terhadap sepuluh data tuturan yang telah diklasifikasikan, ditemukan tiga jenis *style shifting*, yaitu *role-based shifting*, *situational shifting*, dan *internal–external shifting*. Ketiga jenis tersebut muncul dalam konteks komunikasi yang berbeda sesuai dengan identitas, peran sosial, situasi, serta lawan tutur yang dihadapi oleh Conan Edogawa.

Distribusi jenis *style shifting* yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Jenis *Style Shifting*

Jenis *Style Shifting*	**Jumlah Data**	**Persentase**
Role-based shifting	4	40%
Situational shifting	2	20%
Internal–external shifting	4	40%
Total	**10**	**100%**

Berdasarkan Tabel 1, *role-based shifting* dan *internal–external shifting* merupakan jenis *style shifting* yang paling dominan dengan masing-masing empat data atau 40% dari keseluruhan data. Sementara itu, *situational shifting* hanya ditemukan pada dua data atau 20%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perubahan gaya tutur Conan Edogawa lebih sering dipengaruhi oleh perubahan peran sosial dan perpindahan konteks komunikasi dibandingkan oleh perubahan situasi komunikasi semata.

Dominannya *role-based shifting* menunjukkan bahwa Conan secara konsisten menyesuaikan gaya tuturnya sesuai dengan peran sosial yang sedang dimainkan. Sebagai Kudo Shinichi, Conan menggunakan gaya tutur yang mencerminkan identitas seorang remaja dengan kemampuan berpikir layaknya detektif profesional. Sebaliknya, ketika mempertahankan identitas sebagai Conan Edogawa, ia cenderung menggunakan gaya tutur yang sesuai dengan karakter seorang anak sekolah dasar agar identitas aslinya tidak menimbulkan kecurigaan.

Di sisi lain, tingginya frekuensi *internal–external shifting* menunjukkan bahwa perubahan gaya tutur Conan juga dipengaruhi oleh perubahan konteks interaksi. Pergantian lawan tutur, tujuan komunikasi, maupun kondisi percakapan mendorong Conan untuk menyesuaikan pilihan bahasa sehingga informasi yang disampaikan tetap sesuai dengan konteks yang sedang berlangsung. Adapun *situational shifting* muncul dalam jumlah yang lebih sedikit karena perubahan situasi komunikasi tidak selalu mengharuskan Conan mengubah gaya tuturnya secara signifikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *style shifting* oleh Conan Edogawa tidak terjadi secara acak, melainkan merupakan bentuk penyesuaian bahasa yang dipengaruhi oleh identitas sosial, peran yang dijalankan, dan konteks komunikasi. Temuan tersebut menjadi dasar untuk menganalisis setiap jenis *style shifting* secara lebih rinci pada bagian pembahasan berikutnya.

B. *Role-based Shifting*

Role-based shifting merupakan perubahan gaya tutur yang dilakukan penutur berdasarkan peran sosial yang sedang dijalankan (Matsumoto, 2019). Berdasarkan hasil penelitian, jenis ini ditemukan pada empat data dan menjadi salah satu jenis *style shifting* yang paling dominan dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*.

Salah satu contoh *role-based shifting* terdapat pada Data 3.

Ran : コナンくんじゃない？

Conan : あれ、らん姉ちゃん、どうしたの？

Mouri : こら！なんておまえたちがここにいる。

Conan : キャンプの帰りにこのビルを見にきたんだよ。おじさんたちは？

Pada data tersebut, Conan menggunakan tuturan yang sesuai dengan identitasnya sebagai anak sekolah dasar ketika berbicara kepada Ran dan Mouri. Penggunaan sapaan *Ran neechan* (らん姉ちゃん), ungkapan *dōshita no?* (どうしたの？), serta akhiran kalimat *-nda yo* menunjukkan gaya tutur yang santai dan lazim digunakan oleh anak-anak dalam percakapan sehari-hari. Pilihan bahasa tersebut berbeda dengan gaya tutur Conan ketika menjalankan perannya sebagai Kudo Shinichi yang cenderung menggunakan tuturan lebih tegas dan dewasa.

Perubahan gaya tutur tersebut menunjukkan bahwa Conan menyesuaikan bahasa yang digunakan dengan peran sosial yang sedang dijalankan untuk mempertahankan identitasnya sebagai Conan Edogawa. Temuan ini sesuai dengan pendapat Matsumoto (2019) yang menyatakan bahwa perubahan gaya tutur dapat dipengaruhi oleh perubahan peran sosial yang dimiliki penutur. Selain itu, Labov (1972) menjelaskan bahwa *style*

shifting merupakan bentuk penyesuaian bahasa terhadap konteks sosial yang dihadapi penutur.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Adipura dan Arianingsih (2023) yang menunjukkan bahwa perubahan gaya tutur dalam anime dipengaruhi oleh peran sosial tokoh serta hubungan dengan lawan tutur. Pada penelitian ini, Conan tidak hanya menyesuaikan gaya tutur berdasarkan situasi komunikasi, tetapi juga secara konsisten mempertahankan identitasnya sebagai seorang anak untuk menghindari terungkapnya identitas asli sebagai Kudo Shinichi.

C. *Situational Shifting*

Situational shifting merupakan perubahan gaya tutur yang dipengaruhi oleh situasi komunikasi yang sedang berlangsung. Halliday (1978) menjelaskan bahwa penggunaan bahasa berubah sesuai dengan konteks situasi, tujuan komunikasi, dan hubungan antarpeserta tutur. Berdasarkan hasil penelitian, salah satu contoh terdapat pada Data 6.

Conan : そういえば、みおさんがつけてったブローチって、その割れたおちょこに似てるんじゃない？

Mouri : ちょっと待って！あのみおくんにかんぎって……

Megure : いや、犯行のしやすさという点では彼女が一番容疑者だ。

Pada data tersebut, Conan menyampaikan dugaan mengenai kemiripan bros milik Mio dengan pecahan cawan sake yang ditemukan di tempat kejadian perkara. Meskipun memiliki kemampuan berpikir layaknya seorang detektif, Conan tidak mengemukakan pendapatnya secara langsung sebagai sebuah kesimpulan, melainkan menggunakan bentuk dugaan melalui ungkapan *～似てるんじゃない？* (*niterun janai?*). Bentuk tuturan tersebut terdengar alami apabila diucapkan oleh seorang anak, sehingga tidak menimbulkan kesan bahwa Conan memiliki kemampuan analisis yang melampaui usianya.

Perubahan gaya tutur ini menunjukkan bahwa Conan menyesuaikan cara penyampaian informasi dengan situasi penyelidikan yang sedang berlangsung. Ia tetap menyampaikan petunjuk penting kepada Mouri dan Megure, tetapi dikemas dalam gaya tutur seorang anak yang seolah-olah hanya menyampaikan pengamatan sederhana. Dengan cara tersebut, informasi yang diperlukan dalam proses penyelidikan dapat tersampaikan tanpa menimbulkan kecurigaan terhadap identitas asli Conan sebagai Kudo Shinichi.

Temuan ini sesuai dengan teori Halliday (1978) yang menyatakan bahwa variasi bahasa dipengaruhi oleh konteks situasi komunikasi. Dalam situasi investigasi, Conan tidak mengubah identitas yang diperankannya, tetapi menyesuaikan strategi bertuturnya agar tetap konsisten sebagai anak kecil sekaligus mampu mengarahkan jalannya penyelidikan. Dengan demikian, *situational shifting* pada data ini berfungsi sebagai bentuk penyesuaian bahasa terhadap situasi komunikasi tanpa menghilangkan identitas sosial yang sedang ditampilkan.

D. *Internal–External Shifting*

Internal–external shifting merupakan perubahan gaya tutur yang dipengaruhi oleh perpindahan konteks komunikasi, baik yang berasal dari proses berpikir penutur

(*internal*) maupun dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya (*external*). Gumperz (1982) menjelaskan bahwa perubahan bentuk bahasa berfungsi sebagai *contextualization cue*, yaitu penanda yang membantu menunjukkan perubahan konteks dalam suatu interaksi. Berdasarkan hasil penelitian, salah satu contoh terdapat pada Data 1.

コナン : 西多摩市か。前の事件の犯罪を俺がバイト事で、森谷帝二が俺に挑戦してきたんだっけ。にしても、好きだねこいつらキャンプ。

Data tersebut merupakan monolog pembuka film ketika Conan mengenang kembali kasus yang pernah melibatkan Moriya Teiji sebelum berangkat berkemah bersama teman-temannya. Pada bagian awal monolog, Conan menggunakan pronomina *ore* (俺), yang mencerminkan cara bertutur Kudo Shinichi sebagai seorang remaja. Namun, pada bagian akhir monolog, tuturan beralih kepada kondisi yang sedang dihadapinya saat itu, yaitu kegiatan berkemah bersama Detective Boys. Perubahan tersebut menunjukkan perpindahan dari proses refleksi terhadap pengalaman masa lalu menuju kesadaran terhadap situasi yang sedang berlangsung.

Perubahan gaya tutur pada data ini tidak dipengaruhi oleh lawan tutur maupun perubahan peran sosial, melainkan oleh perpindahan konteks dalam alur pikir Conan. Ia mengawali monolog dengan mengingat kembali kasus sebelumnya, kemudian mengalihkan perhatiannya pada keadaan yang sedang dialami. Pergeseran konteks tersebut menyebabkan perubahan fokus tuturan tanpa mengubah identitas penutur.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Gumperz (1982) yang menyatakan bahwa perubahan bentuk bahasa dapat berfungsi sebagai *contextualization cue* untuk menandai perpindahan konteks komunikasi. Dalam data ini, perubahan konteks dari refleksi terhadap pengalaman masa lalu menuju situasi saat ini menjadi penanda terjadinya *internal–external shifting*. Dengan demikian, perubahan gaya tutur Conan menunjukkan bahwa *style shifting* tidak hanya dipengaruhi oleh identitas atau situasi komunikasi, tetapi juga oleh perpindahan konteks dalam proses berpikir yang kemudian diwujudkan melalui tuturan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis *style shifting* yang digunakan oleh tokoh Conan Edogawa dalam film *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown*. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan tiga jenis *style shifting*, yaitu *role-based shifting*, *situational shifting*, dan *internal–external shifting*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan gaya tutur Conan tidak terjadi secara acak, tetapi dipengaruhi oleh konteks komunikasi yang dihadapinya. *Role-based shifting* digunakan ketika Conan menyesuaikan gaya tutur dengan identitasnya sebagai anak sekolah dasar, *situational shifting* muncul ketika ia menyesuaikan cara bertutur dengan situasi penyelidikan tanpa menimbulkan kecurigaan, sedangkan *internal–external shifting* terjadi ketika Conan mengalihkan gaya tutur sesuai dengan perubahan konteks berpikir maupun interaksi yang sedang berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *style shifting* menjadi strategi linguistik yang memungkinkan Conan menyampaikan informasi secara efektif sekaligus mempertahankan identitasnya sebagai Conan Edogawa.

DAFTAR PUSTAKA

Adipura, R. T., & Arianingsih, A. (2023). *Yakuwarigo and Style Shifting in the Anime Genjitsushugi Yuusha no Oukoku Saikenki*. *Proceeding of International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities.*

Bucholtz, M., & Hall, K. (2005). Identity and Interaction: A Sociocultural Linguistic Approach. *Discourse Studies, 7*(4–5), 585–614.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold.

Gumperz, J. J. (1982). *Discourse Strategies*. Cambridge University Press.

Kishino, Y., & Komiya, K. (2022). Extracting Linguistic Speech Patterns of Japanese Fictional Characters Using Subword Units. *Proceedings of the Language Resources and Evaluation Conference (LREC 2022)*, 2327–2336.

Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (4th ed.). SAGE Publications.

Labov, W. (1972). *Sociolinguistic Patterns*. University of Pennsylvania Press.

Matsumoto, K. (2019). Language Variation and Change. In P. Heinrich & Y. Ohara (Eds.), *The Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* (pp. 199–217). Routledge.

Meitantei Conan: *Tengoku no Countdown*. (2001). *Meitantei Conan: Tengoku no Countdown* [Film]. Directed by Kenji Kodama. TMS Entertainment; Yomiuri Telecasting Corporation; Shogakukan; Toho.

Mulyadi, M., Suhandano, S., & Munandar, A. (2021). Style-shifting in Usage Instructions of Food, Beverage, and Pharmaceutical Products in Japanese Language. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture, 3*(2), 100–112.

Nazikian, F. (2010). The Role of Style Shifting in the Functions and Purposes of Storytelling: Detective Stories in Anime. In D. Tannen & A. M. Testa (Eds.), *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2009: Narrative—State of the Art*. Georgetown University Press.

Khasanah, U. (2010). Redundansi Bahasa Ragam Berita Perspektif Stilistika, Semantik, Analisis Wacana, Sosiolinguistik. *Parafrase: Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, *10*(01).