

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia di dunia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, dengan bahasa kita bisa mengungkapkan apa yang kita ingin sampaikan kepada lawan bicara. Bahasa bisa membantu kita untuk bersosialisasi dan juga tukar menukar informasi. Ada berbagai bahasa di dunia ini, mulai dari bahasa nasional, bahasa asing sampai bahasa daerah.

Bahasa sendiri terbagi akan bahasa lisan dan bahasa tulis, bahasa lisan adalah bahasa yang kita gunakan dalam percakapan langsung pada kehidupan sehari-hari sedangkan bahasa tulis digunakan secara tulis menggunakan huruf-huruf.

Sesuai dengan disebutkannya ciri bahasa salah satunya sifat bahasa yang bersifat dinamis dan beragam, yang berarti bahasa bisa merubah sesuai dengan perkembangan zaman dan juga karena dipengaruhi oleh aspek kebudayaan yang membuat bahasa mempunyai bentuk yang beragam. Pada suatu negara pasti mempunyai variasi bahasa seperti bahasa nasional, bahasa daerah, bahasa formal dan bahasa nonformal. Sebagai contoh di Indonesia mempunyai beratus-ratus bahasa daerah, tetapi walaupun masyarakat Indonesia mempunyai begitu banyak bahasa daerah mereka mempunyai bahasa yang dimengerti oleh semua masyarakat yaitu bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Masyarakat individu menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan lawan tutur biasanya berkomunikasi berdasarkan latar belakang seperti perbedaan usia, jenis kelamin, pendidikan, status sosial dan lain sebagainya. Adapun yang disebut dengan ragam bahasa formal dan bahasa nonformal, bahasa formal adalah bahasa yang sering digunakan pada suasana yang resmi seperti perkuliahan, rapat perusahaan, seminar pendidikan, dokumen pemerintah dan lain-lain, sedangkan

bahasa nonformal adalah bahasa yang digunakan pada percakapan sehari-hari dengan keluarga, teman-teman atau kerabat.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keanekaragaman bahasa adalah faktor usia, “*bahwa di Jepang selain ragam bahasa standar (hyoojungo) terdapat pula berbagai macam dialek (hoogen), baik dialek regional (chihoogo atau chiikiteki hoogen), dialek sosial (shakaiteki hoogen), maupun dialek temporal (rekishiteki hoogen). Disebutkan pula bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak (jidoogo atau yoojigo), bahasa anak muda (wakamono kotoba), dan bahasa orang tua (roojingo).*” (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007:17)

Anak muda pada zaman sekarang sering menggunakan bahasa yang tercipta dari perkembangan zaman, dari sinilah bertambahnya ragam bahasa baru. Dalam bahasa Jepang bahasa anak muda disebut *wakamono kotoba*, *wakamono kotoba* bisa dibilang berasal dari bahasa *slang*. Bahasa *slang* adalah bahasa yang nonformal yang tercipta dari kelompok tertentu yang digunakan agar orang lain dari luar kelompok tidak memahami percakapan mereka. Awal mulanya bahasa *slang* dulu dianggap negatif karena sering digunakan oleh kalangan penjahat agar percakapan mereka tidak diketahui orang lain. Namun seiring perkembangan zaman bahasa *slang* tidak lagi berkesan negatif karena anak remaja juga sering menggunakannya tak terkecuali remaja di Indonesia dan di Jepang. Jenis bahasa *slang* yang digunakan anak remaja di Jepang ini disebut dengan *wakamono kotoba*, *wakamono* yang berarti kaum muda dan *kotoba* yang berarti kosakata.

Anak muda sering menggunakan bahasa nonformal untuk berbicara dengan teman-teman yang seumuran, mereka suka menggunakan bahasa yang dianggap keren, santai dan kekinian. Mereka sering menggunakan bahasa yang tidak dipahami oleh orang tua mulai dari kata yang disingkat, cara penyebutan yang dibalik, sampai dua kata yang digabung menjadi satu kata.

Pada penelitian ini penulis akan fokus pada pembahasan mengenai *wakamono kotoba* yang digunakan oleh anak muda di Jepang. Penulis memilih pembahasan ini karena masih kurangnya pembahasan tentang *wakamono kotoba* pada pembelajaran. Walaupun bukan bagian dari bahasa formal yang digunakan di Jepang, mempelajari jenis dan makna *wakamono kotoba* termaksud penting untuk dipelajari karena bahasa inilah yang sering digunakan sebagian besar anak muda pada umumnya di Jepang. Pemahaman mengenai *wakamono kotoba* bisa menjadi nilai tambah jika ingin berkomunikasi dengan orang Jepang utamanya kaum muda, pembahasan ini juga bisa menambah pengetahuan kosakata yang tidak dipelajari pada pembelajaran formal bahkan tidak ditemukan di kamus bahasa Jepang. Selain itu agar menghindari dari kesalahan pemahaman makna kata pada percakapan sehari-hari.

Di Indonesia banyak sekali kata-kata yang dimodifikasi agar mudah diucapkan dan terlihat lebih keren, dari kata-kata tersebut juga mengandung makna yang sendiri. Contohnya kata “mantul” yang merupakan singkatan dari “mantap betul”, “alay” singkatan dari “anak layangan” dari kata ini sendiri bukan berarti anak yang suka bermain layangan melainkan mempunyai makna yang terkesan negatif yaitu anak yang berlebihan atau berusaha menarik perhatian.

Pada bahasa Jepang juga banyak sekali kata-kata gaul yang dipakai oleh kaum muda disana, *wakamono kotoba* rentan sering digunakan dari anak-anak sampai dewasa. *wakamono kotoba* sendiri mempunyai beberapa jenis salah satunya seperti pada contoh berikut ini :

Ritsu : それでプロになったら

*Sorede puroni nattara*

"jadi..kalo kita nanti jadi profesional

ギャラは7 : 3 ねって

*Gyara wa 7:3 nette*

"untungnya kita bagi 7:3"

Mio : 捏造すんな

*netsuzou sunna*

"Jangan bicara yang aneh-aneh"

(*Anime Series K-On!* Episode 1)

Contoh diatas merupakan kata-kata yang sering diucapkan oleh anak-anak remaja di Jepang yaitu jenis wakamono kotoba dengan menyingkat sebagian unsur katanya biasa disebut juga *shouryakugo*.

*Wakamono kotoba* bisa kita jumpai melalui media *manga*, *anime*, *dorama*, dan film. Maka dari itu penulis memilih *anime* yang berjudul *K-On!* karya Kakifly Untuk menjadi sumber data pada penelitian ini, karena pada masanya *anime* ini cukup digemari oleh penonton. *Anime* ini dirilis untuk pertama kali pada 3 April 2009 dan berakhir pada 26 Juni 2009 dengan total 13 episode untuk *season* pertama (<https://id.wikipedia.org/wiki/K-On!>).

Gambar 1



Sampul dari kompilasi DVD pertama yang dirilis oleh Pony Canyon 29 Juli 2009

(Sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/19/K-On%21\\_DVD\\_volume\\_1\\_cover.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/19/K-On%21_DVD_volume_1_cover.jpg))

*Anime* ini mengisahkan tentang empat siswi Sekolah Menengah Atas Yaitu Yui Hirasawa, Mio Akiyama, Ritsu Tainaka, Tsumugi Kotobuki yang bergabung dalam sebuah klub yang hampir dibubarkan karena tidak adanya anggota lagi yaitu

*Keion-bu* atau klub musik ringan. Namun daripada latihan mereka lebih sering minum teh dan makan kue diruang klub yang akhirnya memilih nama *Ho-kago Tea Time* sebagai nama *band* mereka. Karena *anime* ini bercerita tentang kehidupan gadis-gadis SMA maka dari itu didalam anime ini banyak memunculkan kata-kata *wakamono kotoba* yang sering digunakan pada percakapan sehari-hari.

## 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan diatas, pada penelitian ini membahas dan menjabarkan jenis *wakamono kotoba* apa saja yang muncul pada percakapan antar tokoh dan mengelompokannya sesuai dengan jenisnya. Pembatas masalah dengan mengelompokan dan menjabarkan *wakamono kotoba* yang diucapkan oleh tokoh-tokoh yang sering muncul saja.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis *wakamono kotoba* apa saja yang muncul pada *anime K-On!*?
2. Makna *wakamono kotoba* yang dituturkan oleh tokoh di *anime K-On!*?

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui jenis *wakamono kotoba* apa saja yang muncul pada *anime K-On!*
2. Mengetahui makna *wakamono kotoba* yang dituturkan oleh tokoh di *anime K-On!*

## 1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dapat dilihat dari manfaat teoristis dan manfaat praktis yaitu:

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah ilmu pengetahuan pada bidang linguistik utamanya pada bahasa anak muda dalam bahasa Jepang atau disebut juga *wakamono kotoba*

### 1.5.2 Manfaat Praktis

1. Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa yang sedang mempelajari tentang bahasa *slang* pada bahasa Jepang utamanya bahasa anak muda atau *wakamono kotoba*
2. Dapat menjadi referensi bagi pembelajaran ilmu linguistik sendiri, khususnya tentang *wakamono kotoba*
3. Dapat menjadi informasi/bahan penelitian selanjutnya

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan dialog percakapan pada tokoh *anime K-On!*. Ada pula tahap-tahapnya yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data dan tahap penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993: 57).

### 1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk pengumpulan data adalah metode simak, Metode simak merupakan metode yang dilakukan dengan penyimakan, yang disejajarkan dengan metode observasi (Sudaryanto, 1993: 2). Metode simak dipilih karena objek yang akan diteliti bersifat teks. Metode simak juga disertai dengan teknik catat, yang berarti peneliti mencatat data yang dinilai tepat dalam kajian analisis yang kemudian dilanjutkan dengan klarifikasi data (Sudaryanto, 1993: 4-5). Pada tahap ini berfokuskan pada pencarian kata-kata yang mengandung *wakamono kotoba* pada *anime K-On!*. Setelah itu data akan dicatat dan kemudian akan dikelompokkan sesuai dengan jenis dan fungsinya.

*Anime K-On!* ini mengisahkan tentang empat siswi Sekolah Menengah Atas Yaitu Yui Hirasawa, Mio Akiyama, Ritsu Tainaka, Tsumugi Kotobuki yang

bergabung dalam sebuah klub yang hampir dibubarkan karena tidak adanya anggota lagi yaitu *Keion-bu* atau klub musik ringan. Didalam *anime K-On!* banyak memunculkan *wakamono kotoba* yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari jadi mudah untuk dipahami.

### **1.6.2 Tahap Analisis Data**

Setelah semua data yang telah dikumpulkan, dilanjutkan pada tahap menganalisis data. Data yang terkumpul akan dipisahkan sesuai dengan jenis dan makna dari *wakamono kotoba* tersebut. Selanjutnya akan dijabarkan satu persatu data yang telah dipisah, termasuk jenis *wakamono kotoba* apa dan bermakna apa.

### **1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data**

Pada tahap ini, dijabarkan hasil akhir dari tahap analisis data sebelumnya. Hasil yang sudah dianalisis, ditampilkan berdasarkan jenis dan maknanya. Selanjutnya diberikan kesimpulan dari data-data yang telah dianalisis sebelumnya.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah untuk dipahami, maka skripsi ini disusun secara sistematis sebagai berikut :

### **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini dijelaskan tentang permasalahan yang akan diteliti yang meliputi latar belakang, batasan permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan

### **Bab II. Landasan Teori**

Pada bab ini akan dipaparkan teori-teori yang menjadi pedoman penelitian ini meliputi, pengertian sociolinguistik, variasi bahasa, pengertian *wakamono kotoba*, jenis-jenis *wakamono kotoba* serta ragam bahasa berdasarkan gender.

### Bab III. Analisis Data

Bab ini berisi tentang pemaparan dari analisis *anime*, jenis *wakamono kotoba* apa saja yang muncul dan makna dari *wakamono kotoba* yang muncul.

### Bab IV. Simpulan

Pada bagian ini berisi tentang hasil analisis dan kesimpulan analisis berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh untuk pembaca.