

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat berkomunikasi untuk menyampaikan sebuah gagasan atau perasaan. Bahasa bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga mengandung aspek budaya, identitas, dan pemikiran manusia. Komunikasi terjalin dari satu individu dengan individu lainnya yang bersifat heterogen. Keheterogenan penutur dengan lawan tutur yang didukung oleh sifat bahasa yang bebas sangat memungkinkan untuk menghasilkan variasi bahasa.

Menurut Abdul Chaer dan L. Agustina (1995: 81), dalam hal variasi bahasa atau ragam bahasa ini ada dua pandangan. Pertama, variasi atau ragam bahasa dilihat sebagai akibat adanya keragaman sosial penutur bahasa dan keragaman fungsi bahasa itu. Jadi, variasi bahasa itu terjadi sebagai akibat adanya keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa. Kedua, variasi atau ragam bahasa itu sudah ada untuk memenuhi fungsinya sebagai alat interaksi dalam kegiatan masyarakat yang beraneka ragam.

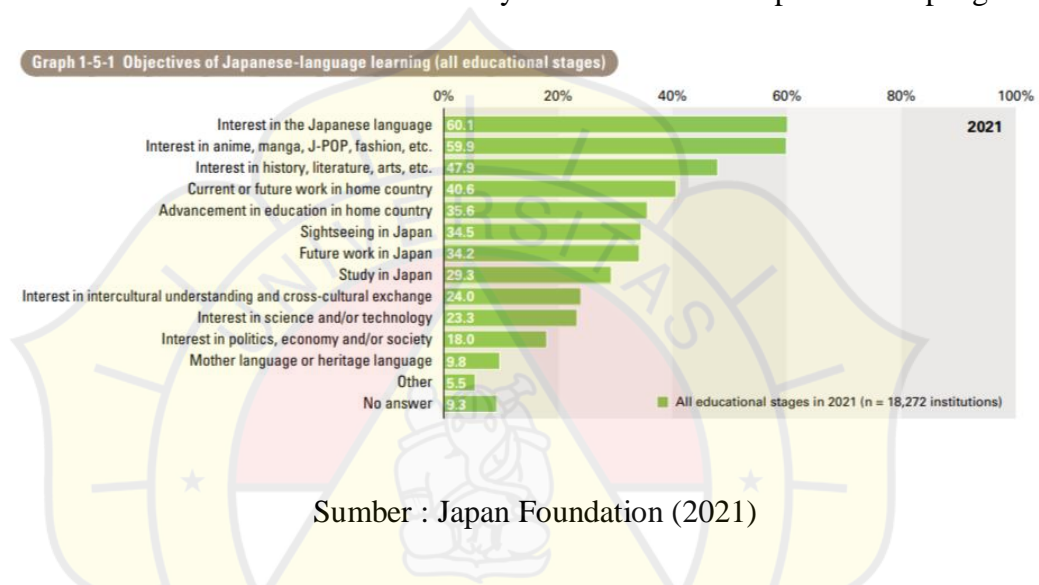
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa slang adalah bahasa yang tidak baku atau ragam bahasa tidak resmi. Chaer dan Agustina (2004: 64), mengatakan bahwa bahasa slang merupakan variasi sosial yang mempunyai sifat rahasia dan khusus. Semua bahasa memiliki bahasa slang yang sangat bervariasi, salah satunya adalah bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi tata bahasa maupun dari segi kosakata.

Douglas McGray (2002) mengatakan bahwa secara perlahan pengaruh budaya Jepang khususnya budaya populernya cukup berkembang secara global mulai dari *fashion*, film animasi, hingga musik populer. *Anime* dan komik telah

menjadi budaya populer yang dicintai oleh jutaan penggemar di seluruh dunia.

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang banyak digemari oleh masyarakat dunia. Beberapa faktor bahasa Jepang digemari oleh masyarakat dunia, yaitu terutama mereka yang fanatik terhadap *pop culture* seperti *anime*, *manga*, *J-POP*, *fashion*, dan lain-lain.

Gambar 1 Grafik ketertarikan masyarakat dunia terhadap Bahasa Jepang



Sumber : Japan Foundation (2021)

Menurut data (The Japan Foundation, 2021) seperti yang terlihat pada gambar 1, yang merupakan grafik objektif tentang pembelajaran bahasa Jepang. Hasil menunjukkan bahwa alasan masyarakat dunia mempelajari bahasa Jepang, yaitu ketertarikan pada bahasa Jepang memiliki nilai persentase 60.1%, ketertarikan mereka kepada *anime*, *manga*, *J-POP*, *fashion* dan lain-lain memiliki nilai persentase 59.9%, dan ketertarikan kepada sejarah, sastra, seni, dan lain-lain memiliki nilai persentase 47.9%.

Berdasarkan jawaban dari data tersebut Jepang sangat terkenal dengan budaya populernya seperti *anime*, *manga*, *J-POP*, *fashion*, dan media hiburan Jepang yang banyak digemari oleh masyarakat dunia, yaitu *anime* dan *manga*. *Anime* dan *manga* menciptakan karakter yang unik dan menggambarkan

budaya remaja Jepang, serta dalam dialog karakternya lebih banyak menggunakan bahasa slang.

Dalam buku yang berjudul “*Sociolinguistics The Study Of Speakers Choices*” Florian Coulmas (2005) menyatakan bahwa, dalam bahasa Jepang bahasa slang disebut *wakamono kotoba*, 'bahasa anak muda', yang dapat dianggap sebagai subvarietas telah lama dikenal sebagai variasi bahasa Jepang yang ditandai dengan banyak ekspresi yang menunjukkan usia, pelafalan di bawah standar, dan tidak adanya kata kehormatan. *Wakamono kotoba* dapat berubah dan berkembang sesuai dengan mode masa kini dan perkembangan budaya anak muda. *Wakamono kotoba* muncul dan digunakan dengan cepat, terkadang hanya dalam waktu singkat sebelum digantikan oleh istilah bahasa baru lagi.

Penggunaan bahasa slang berkontribusi pada pembentukan hubungan dan pemahaman yang lebih kuat antara karakter dan audiens anak muda. Bagi pemula yang mempelajari bahasa Jepang, memahami *wakamono kotoba* bisa menjadi tantangan, tetapi juga merupakan peluang untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang budaya dan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda di Jepang. Hal ini dapat membantu memperluas kosakata dan pemahaman bahasa Jepang secara keseluruhan, serta memberikan pemahaman yang lebih luas tentang masyarakat Jepang.

Walaupun *wakamono kotoba* bukan bagian dari bahasa formal yang digunakan di Jepang melainkan bahasa informal yang memiliki kelas kata penuturnya yaitu anak muda. Mempelajari *wakamono kotoba* bisa menambah wawasan kosakata yang tidak dipelajari pada pembelajaran bahasa formal bahkan tidak ditemukan di kamus bahasa Jepang. Selain itu agar menghindari kesalahan pemahaman makna *wakamono kotoba* pada percakapan yang digunakan sehari-hari di Jepang.

Wakamono kotoba sering digunakan pada *anime*, *manga*, dan drama Jepang. Maka dari itu dalam skripsi ini menggunakan *anime* One Piece untuk menjadi sumber data penelitian. *Anime* One Piece, karya Eiichiro Oda sangat populer di Indonesia dan di seluruh dunia. *Anime* One Piece dirilis untuk

pertama kali pada tanggal 20 Oktober 1999 di Jepang. *Anime* ini menceritakan petualangan bajak laut dengan dialog karakternya yang banyak menggunakan bahasa anak muda Jepang atau *Wakamono Kotoba* (若者言葉), sehingga sumber data sangat relevan dengan penelitian ini. Penggunaan *wakamono kotoba* menjadi subjek penelitian yang menarik dalam analisis sosiolinguistik. *Wakamono kotoba* digunakan sebagai cara untuk menampilkan budaya dan identitas anak muda Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna *wakamono kotoba* yang muncul dalam *anime* One Piece. Pembatasan masalah hanya sampai musim 1 (*East Blue*) episode 1-35 karena episode-episode tersebut cukup bervariasi dan representatif untuk fokus menganalisis makna dan penggunaan *wakamono kotoba* tanpa terlalu luas dalam konteks *anime* tersebut. Melalui analisis yang mendalam, penelitian ini akan mengidentifikasi jenis-jenis *wakamono kotoba* yang muncul dalam dialog karakter, mengkaji makna serta fungsi penggunaannya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya dalam bidang sosiolinguistik.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini memiliki relevansi pada penelitian yang sudah dilakukan, yaitu :

1. Skripsi Aksanu Nadiya dari Universitas 17 Agustus 1945, Surabaya dengan penelitian yang berjudul Bentuk Dan Makna Variasi *Wakamono Kotoba* Penggemar Grup Shinee Di Twitter (2022). Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis makna dan variasi pembentukan *wakamono kotoba* yang digunakan oleh penggemar grup SHINee. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan morfologis dan semantis. Dari 81 data, ditemukan 69 *wakamono kotoba* terbentuk melalui satu proses pembentukan, 11 *wakamono kotoba* terbentuk melalui dua proses pembentukan, dan 1 *wakamono kotoba* terbentuk melalui tiga proses pembentukan. Proses pembentukan yang paling banyak ditemukan adalah proses penyingkatan dengan 39 *wakamono kotoba*. Pada

variasi *wakamono kotoba* yang digunakan oleh penggemar SHINee, banyak ditemukan *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui proses penyingkatan dan tidak mengalami perubahan makna dasar. Hanya beberapa *wakamono kotoba* yang mengalami perubahan makna, tetapi tidak secara signifikan.

Persamaan penelitian Aksanu dengan penelitian ini, yaitu tema *wakamono kotoba*, selain itu jenis penelitian yang digunakan juga memiliki persamaan yaitu, jenis kualitatif. Perbedaan penelitian Aksanu dengan penelitian ini adalah sosial media sebagai objek penelitian, sedangkan objek penelitian ini menggunakan *anime One Piece*.

2. Jurnal Made Henra Dwikarman Sudipa dan Ni Luh Gede Meilantari dari Universitas Mahasaraswati Denpasar dengan penelitian yang berjudul *Wakamono Kotoba Dalam "Tokyo Revengers" Oleh Ken Wakui : Studi Morfologi dan Semantik* (2022). Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna kata slang bahasa Jepang atau *wakamono kotoba*. Metode penelitian ini berdasarkan teori pembentukan kata oleh Tsujimura (1996), dan untuk menganalisis makna *wakamono kotoba* digunakan teori makna kontekstual oleh Pateda (2001). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *wakamono kotoba* dapat dibagi menjadi lima bentuk morfologi yaitu afiksasi, pemajemukan, reduplikasi, pemenggalan, dan peminjaman. Dari segi makna, ada *wakamono kotoba* yang masih menyatakan makna aslinya, dan ada juga *wakamono kotoba* yang sudah mengalami perubahan makna dari makna aslinya.

Persamaan penelitian Made Henra Dwikarman Sudipa dan Ni Luh Gede Meilantari dengan penelitian ini, yaitu tema *wakamono kotoba*, selain itu jenis penelitian yang digunakan juga memiliki persamaan yaitu jenis kualitatif. Perbedaan penelitian Made Henra Dwikarman Sudipa dan Ni Luh Gede Meilantari dengan penelitian ini adalah *anime Tokyo Revengers* sebagai objek penelitian, sedangkan objek penelitian ini adalah *anime One Piece*.

3. Artikel Putu Yuliandriani, Krishna adnyani, Antartika Kadek dari Universitas Pendidikan Ganesha Bali dengan penelitian yang berjudul *Analisis Variasi Bahasa Remaja (Wakamono Kotoba) Dalam Anime Orenji* (2017). Penelitian

tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime* Orenji yang ditinjau dari kelas kata dalam bahasa Jepang, pola pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime* Orenji ditinjau dari tataran fonologi dan morfologi. Faktor penyebab penggunaan *wakamono kotoba* dalam *anime* Orenji adalah latar dan situasi interaksi, partisipan dalam interaksi, topik pembicaraan dan fungsi interaksi.

Persamaan penelitian Putu, Krishna, dan Antartika dengan penelitian ini, yaitu tema *wakamono kotoba*, selain itu jenis penelitian yang digunakan juga memiliki persamaan yaitu jenis kualitatif. Perbedaan penelitian Putu, Krishna, dan Antartika dengan penelitian ini adalah *anime* Orenji sebagai objek penelitian, sedangkan objek penelitian ini adalah *anime* One Piece.

1.3 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Adanya penggunaan *wakamono kotoba* dalam *anime* One Piece yang perlu dianalisis lebih lanjut untuk memahami variasi bahasa Jepang.
2. Terdapat jenis dan makna *wakamono kotoba* dan diperlukan analisis lebih lanjut.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian, yakni berfokus pada analisis makna *wakamono kotoba* pada *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah dijabarkan di atas, rumusan masalah yang diteliti oleh penulis adalah:

1. Jenis-jenis *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35?
2. Pembentukan *wakamono kotoba* dalam dialog karakter-karakter di *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35?

3. Makna *wakamono kotoba* pada *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi jenis-jenis *Wakamono Kotoba* (若者言葉) yang terdapat dalam *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35.
2. Dapat mengetahui konteks penggunaan *Wakamono Kotoba* (若者言葉) dalam dialog karakter-karakter di *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35.
3. Menganalisis cara penggunaan *Wakamono Kotoba* (若者言葉) dalam dialog karakter-karakter *anime* One Piece.

1.7 Landasan Teori

Berikut ini adalah landasan teori yang digunakan guna mendukung penulisan pembahasan judul skripsi.

1.7.1 *Wakamono kotoba*

Dalam jurnal penelitian Daruma yang berjudul “Pembentukan *Wakamono Kotoba* Pada Game Online Saluran Youtube (Natsuki Hanae)” Aritonang (2022), menyatakan teori yang dikemukakan oleh Akihiko Yonekawa. Pembentukan kata *wakamono kotoba* memiliki 15 (lima belas) jenis, contohnya :

1. 借用 (*Shakuyou*)

Shakuyou adalah proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan meminjam kosakata dari bahasa asing seperti bahasa Inggris.

2. 省略 (*Shouryaku*)

Shouryaku adalah proses pembentukan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dalam kosa kata sehingga menjadi lebih singkat, dalam pembentukan kata.

3. 読み換え (*Yomikae*)

Yomikae adalah proses pembentukan kata yang mengubah cara baca huruf kanji dari onyomi ke kunyomi atau sebaliknya.

4. 言い換 (*Iikae*)

Iikae adalah proses pembentukan kata dengan mengubah bahasa Jepang menjadi bahasa Inggris atau memiliki gaya bahasa Inggris.

5. もじり (*Mojiri*)

Mojiri adalah proses pembentukan *wakamono kotoba* berupa kata yang direpresentasikan melalui teka-teki.

6. 語呂合わせ (*Goroawase*)

Goroawase adalah proses pembentukan *wakamono kotoba* berupa transformasi kata, nomina, atau peribahasa menjadi kata atau serangkaian kata yang hampir serupa.

7. 混交 (*Konkou*)

Konkou adalah proses pembentukan *wakamono kotoba* berupa penggabungan dua kata atau lebih menjadi satu kata baru.

8. 倒置 (*Touchi*)

Touchi adalah proses pembentukan kata dengan merubah tempat silabel dalam satu kata, silabel awal menjadi silabel akhir dan sebaliknya.

9. 頭字化 (*Kashirajika*)

Kashirajika adalah proses pembentukan kata dengan mengambil huruf atau suku kata awal dari serangkaian kata, untuk membuat istilah baru yang lebih singkat dan mudah diucapkan.

10. 動詞の派生 (*Doushi No Hasei*)

Doushi no hasei adalah proses pembentukan kata dengan merubah kelas kata benda menjadi kelas kata kerja dengan menambahkan akhiran ru pada kata benda.

11. 名詞の派生(*Meishi no hasei*)

Meishi no hasei adalah proses pembentukan kata dengan merubah kelas kata kerja atau kata sifat menjadi kata benda.

12. 形容詞・形容動詞の派生(*Keiyoushi / Keiyoudoushi no hasei*)

Keiyoushi / Keiyoudoushi no hasei adalah proses pembentukan kata berupa adjektiva yang terbentuk dari penambahan berbagai prefiks atau sufiks pada nomina maupun verba yang tertera.

13. 動詞の複合(*Doushi no fukugou*)

Doushi no fukugou adalah proses pembentukan kata kerja majemuk dalam bahasa Jepang dengan menggabungkan dua atau lebih kata kerja.

14. 名詞の複合(*Meishi no fukugou*)

Meishi no fukugou adalah kata benda kombinasi atau campuran kata dari bahasa Jepang, dengan kata lain, dari bahasa asing sehingga dapat membentuk kata baru. Dalam penulisan campuran kata menggunakan bahasa Jepang dengan huruf katakana.

15. 音の転(*Oto No Tenka*)

Oto No Tenka adalah proses pembentukan kata dengan merubah bunyi pada bagian akhir kata, seperti akhiran *shii* menjadi *rii* atau *shii* menjadi *pii*.

Berdasarkan penjelasan menurut teori Akihiko Yonekawa, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* menunjukkan keberagaman bahasa Jepang. Dengan 15 jenis proses yang berbeda, teori ini menggambarkan evolusi bahasa melalui peminjaman kata asing, permainan bunyi, dan adaptasi kreatif lainnya. Fenomena ini mencerminkan pengaruh globalisasi, efisiensi komunikasi, serta kreativitas linguistik, menjadikan *wakamono kotoba* sebagai cerminan perubahan sosial dan budaya dalam masyarakat Jepang modern.

1.7.2 Sociolinguistik

Sociolinguistik merupakan kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi kemasyarakatan. Sociolinguistik mengkaji bahasa dengan memperhitungkan hubungan antara bahasa dengan masyarakat, khususnya masyarakat penutur bahasa (Kunjana, 2001: 12). Sociolinguistik adalah ilmu yang mempelajari variasi bahasa. Selain itu, bidang ini menyelidiki perubahan bahasa seiring waktu, faktor-faktor yang mempengaruhinya, dan dampak yang ditimbulkannya pada masyarakat (Chaer, 2010:2). Berdasarkan penjelasan menurut ahli, dapat disimpulkan bahwa sociolinguistik adalah ilmu yang berkaitan dengan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

1.7.3 Semantik

Semantik adalah bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya atau dengan kata lain bidang studi dalam linguistik yang mempelajari makna dalam bahasa (Chaer, 1994:2). Semantik adalah cabang linguistik yang bertugas semata-mata meneliti makna (Muljana, 1964:1). Berdasarkan penjelasan menurut ahli, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah ilmu linguistik yang mempelajari makna bahasa.

1.7.4 Kelas Kata

Kelas kata merupakan perangkat kata yang sedikit banyak berperilaku sintaksis sama (Kridalaksana, 2008:43). Sementara itu, tataran sintaksis memiliki kategori kata yang dikelompokkan berdasarkan bentuk dan prilakunya (Alwi, dkk., 2003:35). Kategori sintaksis ini sering disebut pula sebagai kelas kata. Terdapat empat kategori sintaksis, yaitu: kata kerja, kata benda, kata sifat, dan kata keterangan. Kemudian, ditambahkan dengan kelompok kata tugas yang terdiri atas subkelompok yang lebih kecil, yaitu: kata depan, kata sambung, dan partikel (Alwi, dkk., 2003:36). Sementara itu, Parera (2007:5) mengatakan bahwa penggolongan kata dalam kelas kata itu tidak lain untuk menemukan sistem dalam bahasa tersebut. Sistem dalam bahasa tersebut

merupakan struktur gramatikal yang dipakai dan memiliki perbedaan dalam segi bahasa dan dalam segi pengelompokkannya. Kemudian, memiliki kesamaan pada struktur gramatikalnya. Berdasarkan penjelasan menurut ahli, dapat disimpulkan bahwa kelas kata adalah klasifikasi kata berdasarkan perilaku sintaksisnya, yang membantu dalam memahami struktur kalimat suatu bahasa.

1.7.5 Makna

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa makna hampir sama dengan arti atau maksud (1988: 548). Makna adalah hubungan antara bahasa (sebagai sistem tanda) dengan dunia luar yang ditandainya. Makna merujuk pada apa yang diacu atau diwakili oleh kata, frasa, atau kalimat dalam dunia nyata (Chaer, 2007:287). Palmer (1981) menyatakan bahwa makna adalah konsep yang sangat luas dan kompleks yang mencakup berbagai aspek, seperti makna leksikal (makna kata individual), makna gramatikal (makna yang ditentukan oleh struktur gramatikal), dan makna kontekstual (makna yang dipengaruhi oleh konteks penggunaan). Berdasarkan penjelasan menurut ahli, dapat disimpulkan bahwa makna adalah konsep yang merujuk pada hubungan antara bahasa yang diacu oleh kata, frasa, atau kalimat dalam dunia nyata.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian adalah metode penelitian kualitatif interpretatif. Metode kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) merupakan metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kalimat, baik lisan maupun tulisan. Proses pengumpulan data menggunakan metode simak yang disertai dengan teknik catat. Metode yang digunakan untuk mencatat data *wakamono kotoba* yang terdapat pada sumber data. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa *anime* One Piece musim 1 (*East Blue*) episode 1-35, karya Eiichiro Oda. *Anime* ini menceritakan petualangan bajak laut dengan dialog karakternya yang banyak menggunakan bahasa remaja Jepang atau *wakamono kotoba*. Sehingga sumber data sangat relevan dengan penelitian ini. Setelah dikumpulkan, data dianalisis menggunakan metode

identitas dan teknik distribusi. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan menggunakan metode informal dan mendeskripsikan hasil analisis. Metode informal digunakan untuk mendeskripsikan bentuk dan makna *wakamono kotoba* sesuai dengan konteks penggunaannya.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai *wakamono kotoba*, serta memberikan informasi tentang penggunaan *wakamono kotoba* yang digunakan dalam *anime*.

2. Manfaat Praktis

1. Memperdalam pemahaman linguistik Jepang dan mengembangkan keterampilan analisis serta penelitian akademis.

2. Bagi pembaca akan memahami makna *wakamono kotoba* yang digunakan dalam *anime*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I merupakan bagian merupakan bagian pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis dan metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penyusunan skripsi.

Bab II merupakan bagian kajian pustaka yang memuat tinjauan tentang masyarakat bahasa, semantik, makna, kelas kata, dan *wakamono kotoba*.

Bab III memuat hasil analisis *anime*, jenis *wakamono kotoba* dan makna *wakamono kotoba* dari data penelitian (instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data).

Bab IV menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian.