

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam konteks globalisasi dan pertukaran budaya yang semakin mendalam, pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia telah mengalami peningkatan signifikan. Hubungan erat antara Indonesia dan Jepang telah memicu minat yang tinggi terhadap pembelajaran bahasa dan budaya Jepang. Dalam beberapa tahun terakhir, terlihat bahwa semakin banyak orang Indonesia, terutama kalangan muda, yang menunjukkan ketertarikan besar terhadap bahasa dan budaya Jepang. Peningkatan ini tercermin dari bertambahnya jumlah pendaftar di berbagai lembaga pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Salah satu faktor utama yang memicu minat ini adalah kecintaan terhadap budaya pop Jepang, seperti anime, manga, musik J-POP, dan fashion. Budaya pop Jepang telah menyentuh berbagai aspek kehidupan anak muda Indonesia, menumbuhkan ketertarikan yang mendalam terhadap bahasa dan budaya Jepang. Selain itu, hubungan bilateral yang semakin erat antara Indonesia dan Jepang dalam berbagai sektor, termasuk ekonomi, pendidikan, dan budaya, juga berperan penting dalam meningkatnya minat ini.

Untuk memahami fenomena ini lebih lanjut, The Japan Foundation, sebuah lembaga pemerintah Jepang yang fokus pada pertukaran budaya, melakukan survei pada tahun 2021. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkonfirmasi peningkatan minat masyarakat Indonesia terhadap bahasa dan budaya Jepang. Hasil dari survei tersebut menunjukkan adanya lonjakan signifikan dalam jumlah orang yang berminat belajar bahasa Jepang, serta meningkatnya jumlah institusi pendidikan yang menawarkan program studi bahasa Jepang.

Data dari survei ini menunjukkan bahwa upaya untuk mempromosikan bahasa dan budaya Jepang di Indonesia telah mencapai hasil yang positif. Hal ini juga menegaskan pentingnya peran lembaga pendidikan dan pertukaran budaya dalam memperkuat hubungan antar

negara dan memperluas pemahaman antar budaya. Berikut adalah tabel hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2021, yang menggarisbawahi peningkatan minat terhadap pendidikan bahasa Jepang di Indonesia:

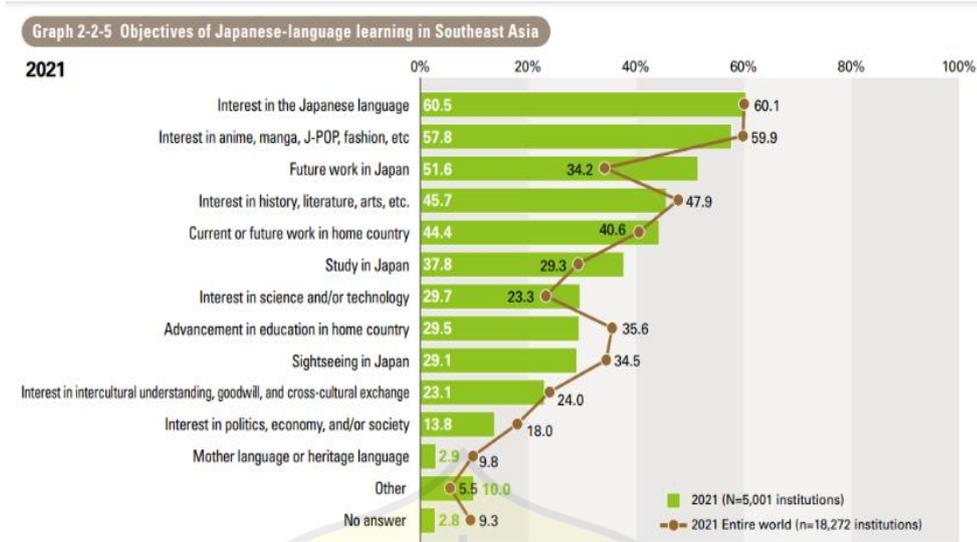
Table 2-2-1 Number of institutions, number of teachers, and number of learners in Southeast Asia (Listed in order of the number of learners in 2021)

| Country and region | 2021 | | | | | | | | | Population* (People) | 2018 | | |
|-------------------------------|-----------------------------|-------------------|-------------------|------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------|------------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|-------------------|-------------------|--|
| | Institutions (Institutions) | Teachers (People) | Learners (People) | Learners per 100,000 population (People) | Composition by educational stage (Learners) (People) | | | | Institutions (Institutions) | | Teachers (People) | Learners (People) | |
| | | | | | Primary education | Secondary education | Higher education | Non-school education | | | | | |
| Indonesia | 2,958 | 6,617 | 711,732 | 263.4 | 6,786 | 642,605 | 27,454 | 34,887 | 270,203,917 | 2,879 | 5,793 | 709,479 | |
| Thailand | 676 | 2,015 | 183,957 | 278.8 | 6,597 | 150,240 | 19,803 | 7,317 | 65,981,659 | 659 | 2,047 | 184,962 | |
| Vietnam | 629 | 5,644 | 169,582 | 176.3 | 3,986 | 30,590 | 45,752 | 89,254 | 96,208,984 | 818 | 7,030 | 174,521 | |
| Philippines | 242 | 1,111 | 44,457 | 40.8 | 640 | 9,220 | 9,181 | 25,416 | 109,035,343 | 315 | 1,289 | 51,530 | |
| Malaysia | 215 | 484 | 38,129 | 134.6 | 17 | 19,140 | 13,715 | 5,257 | 28,334,135 | 212 | 485 | 39,247 | |
| Myanmar | 189 | 896 | 19,124 | 37.1 | 0 | 0 | 855 | 18,269 | 51,486,253 | 411 | 1,593 | 35,600 | |
| Singapore | 19 | 182 | 10,837 | 268.0 | 384 | 1,313 | 3,226 | 5,914 | 4,044,210 | 19 | 221 | 12,300 | |
| Cambodia | 51 | 301 | 3,874 | 25.3 | 216 | 442 | 918 | 2,298 | 15,288,489 | 51 | 307 | 5,419 | |
| Laos | 16 | 74 | 3,118 | 48.0 | 422 | 1,555 | 369 | 772 | 6,492,228 | 16 | 58 | 1,955 | |
| East Timor | 4 | 16 | 417 | 35.2 | 0 | 0 | 100 | 317 | 1,183,643 | 6 | 17 | 651 | |
| Brunei | 2 | 3 | 148 | 34.4 | 0 | 0 | 130 | 18 | 429,999 | 2 | 5 | 171 | |
| Southeast Asia overall | 5,001 | 17,343 | 1,185,375 | - | 19,048 | 855,105 | 121,503 | 189,719 | - | 5,388 | 18,845 | 1,215,835 | |

*Source: Population and Vital Statistics Report (as of 3 June 2022), by United Nations

Gambar 1.1 Tabel Survei Pembelajar Bahasa Jepang Oleh The Japan Foundation tahun 2021

Menurut data yang disajikan dalam tabel survei, Indonesia berada di posisi teratas dalam jumlah pembelajar Bahasa Jepang, dengan total mencapai 711.732 orang. Ini menunjukkan bahwa komunitas pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia sangat besar. Di samping itu, pada tahun yang sama, The Japan Foundation melakukan survei tambahan untuk menggali alasan di balik minat orang-orang dalam mempelajari Bahasa Jepang. Survei ini mengungkapkan informasi mendalam mengenai berbagai motivasi yang memengaruhi keputusan orang untuk mempelajari bahasa tersebut. Data yang diperoleh mencakup berbagai faktor dan motivasi yang dapat menjelaskan ketertarikan dan kebutuhan individu dalam mempelajari Bahasa Jepang. Hasil dari survei tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1.2 Tabel Survei Motivasi Pembelajaran Bahasa Jepang Oleh *The Japan Foundation* tahun 2021

Berdasarkan data survei dari *The Japan Foundation*, ada banyak alasan yang mendorong orang-orang di Asia Tenggara, terutama Indonesia, untuk belajar Bahasa Jepang. Sebanyak 60,1% responden mengatakan bahwa mereka belajar Bahasa Jepang karena memang tertarik dengan bahasa tersebut. Sementara itu, 59,9% lainnya menyatakan bahwa minat mereka dipicu oleh budaya pop Jepang seperti anime, manga, fashion, dan musik J-POP. Karena banyaknya orang yang tertarik dengan budaya pop Jepang, beberapa institusi Pendidikan termasuk Universitas Darma Persada bahkan membuat mata pelajaran atau mata kuliah khusus tentang budaya Jepang yang disebut NBS (*Nihon Bunka to Shakai*) yang bila di artikan ke dalam bahasa Indonesia “Budaya dan masyarakat Jepang”. Dalam pelajaran NBS ini, siswa mempelajari berbagai aspek budaya Jepang, mulai dari kehidupan sosial, budaya, jenis musik yang ada di Jepang dan juga anime.

Anime adalah singkatan dari kata *Animeeshon* (アニメーション), yang berasal dari bahasa Inggris dan berarti animasi (Matsuura, 1994:453). *Anime* Jepang mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1970-an. *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* merupakan anime pertama dengan 26-episode yang dapat dinikmati masyarakat melalui tayangan di TVRI Seiring

dengan kemunculan stasiun televisi swasta seperti RCTI. *Anime* perlahan kembali mengudara seperti serial Doraemon, Dragon Ball, Chibi Maruko Chan, Crayon Shinchan dll. Perkembangan *anime* di Indonesia semakin mewabah dengan dibuktikan banyaknya komunitas penggemar *anime* yang disebut *Otaku*, namun di Indonesia kerap disebut dengan Wibu (<https://www.cnnindonesia.com/>). Hal tersebut dapat dibuktikan juga dengan berita yang di paparkan oleh lembaga berita yang sama mengenai jumlah penonton salah satu *anime* yang juga tayang di bioskop Indonesia pada Rabu (16/03/2022), “Jujutsu Kaisen 0 telah ditonton sedikitnya 500 ribu orang di Indonesia. Hal tersebut diumumkan Feat Pictures selaku distributor film tersebut pada Senin (21/3). Angka itu diumumkan dengan mengunggah foto Rika Orimoto dalam form roh kutukan. Angka itu meningkat 75 ribu dari jumlah yang dilaporkan distributor pada Minggu (20/3), yakni 425 ribu.

Pada *anime* banyak sekali genre yang terdapat di dalam nya, mulai dari *shoujo*, *shounen*, *josei*, *seinen*, *shounen-ai*, *harem* dll. Dari genre-genre tersebut ada genre yang ditetapkan untuk umur dan gender dari penonton nya, serta genre berdasarkan tema dari *anime* tersebut, contohnya *shoujo* yang berarti wanita, genre ini di tetapkan untuk wanita remaja berumur 12-18 tahun, lalu ada *shounen* kebalikan dari *shoujo* yang di tetapkan untuk remaja laki-laki berumur 12-18 tahun, *josei* di tetapkan untuk perempuan dengan rentang umur 18-45 tahun, *seinen* ialah kebalikan dari *josei* yaitu, laki-laki dengan rentang 18-45 tahun.

Pada genre-genre *anime* di atas terlihat bahwa sebagian besar anime ditetapkan untuk remaja atau perempuan dan laki-laki di umur awal dewasa. Oleh sebab itu seringkali bahasa-bahasa yang digunakan dalam *anime* adalah bahasa slang atau *wakamono kotoba*.

Menurut Yonekawa (1997) *wakamono kotoba* adalah bahasa atau kata yang digunakan oleh anak muda dari sekolah menengah pertama hingga orang dewasa yang berumur kurang lebih 30 tahun kepada teman atau sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai,

menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta hal yang rahasia.

Hal itu sejalan dengan teori Suzuki (2014) menjelaskan bahwa bahasa yang digunakan dalam manga memiliki ciri khas. Untuk membangun cerita dalam manga, biasanya dibuatlah tokoh-tokoh dengan karakter yang berbeda-beda. Pembentukan karakter inilah yang mempengaruhi penggunaan bahasa dalam dialog antar tokohnya sehingga memunculkan ciri khas tersendiri. Oleh sebab itu tidak semua orang mengerti dengan beberapa bahasa yang digunakan pada *anime* terutama pada pembelajar Bahasa Jepang.

Bahasa adalah alat untuk menyampaikan maksud dari pembicara kepada pendengar atau lawan bicara. Setiap negara pasti mempunyai bahasa nya masing-masing. Dalam berbagai bahasa di seluruh dunia pasti memiliki bahasa slang di dalamnya. Bahasa slang akan berbeda bentuk tergantung dari budaya yang ada pada negara tersebut. Bahasa slang merupakan variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan luar kelompok itu. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam slang ini selalu berubah-ubah (Chaer, 2004: 67).

Dalam Bahasa Jepang terdapat variasi bahasa yang ditentukan oleh faktor usia salah satunya adalah *shingo* (ungkapan/istilah baru) atau *ryuukoogo* (istilah populer) yang banyak disukai para remaja. Seiring dengan perkembangan zaman dan kecenderungan anak-anak muda yang terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut sehingga sering disebut *Wakamono Kotoba* atau dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan “Bahasa Anak Muda”. (Teguh, 2015: 162) Walaupun *Wakamono Kotoba* ini penggunaannya sudah ada dalam kehidupan sehari-hari, tetapi untuk orang awam *Wakamono Kotoba* ini sulit dipahami seperti dalam situasi seperti apa digunakannya, dengan siapa lawan bicaranya dan lain-lain. Menurut

peneliti sebelumnya yaitu, Hilda dan Djaya (2019:106) yang juga meneliti *wakamono kotoba* pada anime “K-ON” yang berfokus pada jenis dan makna. Jarangnya pembahasan tentang *wakamono kotoba* pada pendidikan formal di Indonesia juga mendorong susah nya pemahaman tentang *wakamono kotoba*. Hal tersebut juga sejalan dengan perkataan dari Kazuyuki dan Ren (2011) Ini menunjukkan bahwa karena kata-kata *wakamono kotoba* terus berkembang dan banyak yang hilang, tidak efisien untuk mendaftarkan semua kata tersebut dalam kamus. 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. Ngabringan, Hilda dan Djaya (2019:106).

Wakamono kotoba digunakan dalam berbagai karya seni, seperti film, *manga*, animasi atau *Anime*. Salah satunya ialah, dalam *Anime Oregairu* yang bercerita tentang dua pelajar SMA, Hachiman dan Yukino, yang dipaksa oleh guru mereka untuk bergabung di klub relawan. Dalam klub itu, mereka harus menolong setiap orang yang datang dan meminta bantuan. Karena *Anime* ini menceritakan tentang kehidupan anak SMA, yang membuat *Anime* ini banyak menggunakan *wakamono kotoba* atau bahasa slang di dalamnya dan juga masih sedikitnya penelitian tentang *wakamono kotoba* yang meneliti dari segi pragmatik terutama dalam teori pragmatik denotatif, maka dari itu penulis ingin menganalisis makna dan fungsi dari *wakamono kotoba* yang terdapat pada *Anime "Oregairu"*.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa *wakamono kotoba* adalah jenis kata yang populer dikalangan anak muda di Jepang. Penggunaan *wakamono kotoba* sering dijumpai setiap harinya, tetapi makna, penggunaan, dan jenis pada *wakamono kotoba* susah dimengerti khususnya oleh orang awam atau pembelajar bahasa Jepang. Agar lebih mengerti tentang *wakamono kotoba* dan tingkat kesulitan pada *wakamono kotoba* penulis menjabarkan penggunaan *wakamono kotoba* pada anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru sebagai berikut:

比企谷 八幡 : メチャクチャな意見だが、筋は通
ってる気がする。

Hikigaya Hachiman : *Mechakuchana ikendaga-kin wa*
kayotteru ki ga suru.

Hikigaya Hachiman : Itu pendapat absurd, tapi itu masuk
akal

(*Oregairu Season 1 Episode 1, 06:17*)

Pada dialog di atas terjadi pada saat Hachiman sedang berdebat dengan Yukino di ruang klub dikarenakan Hachiman yang tidak terima ingin dibantu oleh Yukino karena merasa tidak mempunyai masalah dan Hachiman membanggakan dirinya kepada Yukino, Yukino mengumpat kepada Hachiman karena betapa menjijikan dirinya yang disombongkan itu, lalu Hachiman membela perkataan yang dilontarkan oleh Yukino.

Dan pada dialog di atas Hachiman menuturkan kata *mechakucha* untuk menjelaskan bahwa pendapat Yukino tentang Hachiman tidak berdasar atau absurd. Dalam hal ini kata *mechakucha* berfungsi menjelaskan pernyataan lawan bicara yang tidak berdasar. 滅茶苦茶 (*mechakucha*) adalah idiom Jepang yang berarti "kekacauan", "kebingungan", "kekacauan" atau "kekacauan". Kata ini terdiri dari tiga kanji, 滅 (*Metsu*) yang berarti "kehancuran", 茶 (*cha*) yang berarti "teh" dan 苦 (*kucha*) yang berarti "pahit". Asal usul ekspresi tidak pasti, tetapi diyakini bahwa ia telah muncul pada periode Edo (1603-1868) dan terkait dengan budaya teh, karena teh pahit dianggap kualitas yang buruk dan karenanya tidak diinginkan. Ekspresi umumnya digunakan dalam situasi di mana ada gangguan atau kebingungan ekstrem (<https://skdesu.com/>).

Contoh lain dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru* adalah sebagai berikut:

由比ヶ浜 結衣 : ヤッハロー

Yuigahama Yui : *yahharō*

: yahharoo

(*Oregairu Season 1 Episode 1, 20:48*)

Dialog di atas adalah dialog yang dilontarkan oleh Yuigahama yang hendak memasuki ruang klub, lalu saat membuka pintu ruang klub Yuigahama langsung melontarkan kata *yahharō* untuk menyapa Hachiman dan Yukino yang berada di dalam ruang klub tersebut. Kata *yahharō* adalah kata yang hanya muncul dalam *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru* saja dan tidak biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, lalu *yahharō* adalah kata gabungan dari kata *yahō* dan kata *harō* atau kata *halo* dalam Bahasa Inggris dan bermakna *hai, halo* dalam Bahasa Indonesia yang berfungsi untuk menyapa orang (<https://dic.nicovideo.jp/>).

Contoh lain dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru* adalah sebagai berikut:

材木座 義輝 : また読んでくれるか?

Zaimokuza Yoshiteru : *Mata yonde kureru ka?*

: Apakah kalian mau membacanya lagi?

由比ヶ浜 結衣 : ドMなの?

Yuigahama Yui : *Do emmu nano?*

: Apakah kau seorang masokis akut?

比企谷八幡 : あんだけ言われてまだやるのかよ

Hikigaya Hachiman : Andake iwarete mada yaru nokayo

: Meskipun sudah di bicarakan seperti
itu kamu masih mau melakukannya?

(Oregairu Season 1 Episode 2, 20:36 – 20:42)

Pada dialog di atas kejadian ini berada di depan lobi sekolah, dimana Zaimokuza yang baru saja meminta tolong kepada anggota klub relawan yaitu, Hachiman, Yuigahama, dan Yukinoshita untuk membaca dan mengomentari novel yang ditulisnya. Setelah membaca novel nya klub relawan memberikan kritik yang pedas kepada Zaimokuza dan Zaimokuza pun merasa sakit hati dengan perkataan yang dilontarkan oleh klub relawan, setelah itu Zaimokuza bertanya kepada klub relawan apakah mereka ingin membaca dan mengomentari novelnya lagi, lalu Hachiman pun berseru menggunakan kata (*andake*) yang merupakan salah satu *wakamono kotoba* yang dalam bahasa Indonesia "sebanyak itu."

Kata *あんだけ* (*andake*) berasal dari kata *あれだけ* (*aredake*) dan bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia secara harfiah maknanya adalah "sebanyak itu." Kata tersebut hanya bisa digunakan pada unsur atau hal yang telah disebutkan atau terjadi terlebih dahulu, seperti yang terdapat pada contoh percakapan di atas. Oleh sebab itu makna dari kata (*andake*) tersebut ambigu, tergantung pada konteks yang dibicarakan terdahulu. Pada percakapan di atas kata (*andake*) merujuk pada tindakan kritik yang dilakukan sebelumnya oleh anggota klub relawan kepada Zaimokuza.

Dengan melihat contoh *wakamono kotoba* pada percakapan di atas, dapat diketahui bahwa makna, penggunaan, dan pembentukan yang terdapat dalam *wakamono kotoba* cukup kompleks untuk dimengerti orang awam atau pembelajar bahasa Jepang. Sifat dari *wakamono kotoba* sejalan dengan sifat bahasa, yaitu dinamis atau selalu berubah, berkembang dan beradaptasi seiring berjalan waktu. Dengan mengetahui makna, penggunaan, pembentukan pada *wakamono kotoba*, selanjutnya

memperkirakan makna yang terkandung dalam *wakamono kotoba* tidaklah mustahil.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang membahas *wakamono kotoba*, sudah banyak yang membahas *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam *anime* dengan menelaah jenis kelas kata, makna serta pembentukan dari *wakamono kotoba* tersebut. Penulis menelaah jenis *wakamono kotoba*, jenis pembentukan *wakamono kotoba*, serta makna dalam segi pragmatik denotatif pada *wakamono kotoba* yang ada dalam *anime* “Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru”.

1.2 Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang saya buat. Sebagai berikut:

Penelitian pertama adalah skripsi dari Suhada, Fani (2019) yang berjudul "Analisis *Wakamono kotoba* dalam Film *Kimi no Na wa*." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pembentukan kata dalam bahasa slang Jepang dan untuk mendeskripsikan fungsinya. Fani membahas penelitian dengan objek *Anime* *kimi no nawa* sedangkan penulis ingin menganalisis *wakamono kotoba* yang berfokus pada jenis *wakamono kotoba*, jenis pembentukan, dan fungsi pragmatik dari *wakamono kotoba* dalam film *Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.

Penelitian kedua adalah jurnal dari Ngarbingan, Hilda Maulence (2019) yang berjudul “Jenis dan Makna *Wakamono kotoba* Dalam *Anime* Series *K-ON*.” Pembahasan penelitian ini mengenai makna dan jenis kelas kata *wakamono kotoba* yang digunakan oleh anak muda di Jepang. Hilda memilih pembahasan ini karena masih kurangnya pembahasan tentang *wakamono kotoba* pada pembelajaran. Karena *Anime* yang dibahas bercerita tentang kehidupan siswa SMA maka dari itu di dalam *Anime* ini banyak memunculkan kata-kata *wakamono kotoba* yang sering digunakan pada percakapan sehari-hari. Sedangkan penulis membahas *wakamono kotoba* yang berfokus pada jenis *wakamono kotoba*, jenis pembentukan,

dan fungsi pragmatik dari film *Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.

Penelitian ketiga adalah jurnal dari Diansyah, Erwin Nur dan Artadi, Ari (2018) yang berjudul “Analisis Penggunaan *Wakamono Kotoba* Berdasarkan Gender Di Dalam Media Sosial Twitter”. Pembahasan penelitian ini mengenai untuk mengetahui kecenderungan penggunaan *wakamono kotoba* yang digunakan oleh pria dan wanita di media sosial yaitu Twitter. Data dari penelitian ini adalah tweet dari sepuluh akun pemuda Jepang dan ditemukan 376 yang merupakan kata-kata *wakamono kotoba*. Jika dilihat dari segi frekuensi penggunaan *wakamono kotoba* secara keseluruhan, wanita lebih banyak menggunakan *wakamono kotoba*, dan jenis *wakamono kotoba* yang digunakan lebih beragam dibandingkan pria. Sedangkan penulis membahas *wakamono kotoba* yang berfokus pada jenis *wakamono kotoba*, jenis pembentukan, dan fungsi pragmatik film *Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. *Wakamono kotoba* pada *Anime* tersebut yang sulit dipahami oleh pembelajar Bahasa Jepang.
2. Penggunaan *wakamono kotoba* pada *anime* tersebut yang kompleks.
3. Pembentukan *wakamono kotoba* yang rumit dan membuat pembelajar Bahasa Jepang bingung dengan makna yang terkandung.

1.4 Pembatasan Masalah

Pada penelitian sebelumnya dengan bahasan yang sama yaitu, pembahasan *wakamono kotoba* pada karya ilmiah yang berfokus pada jenis kelas kata, pembentukan dan makna. Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka penulis membatasi penelitian yang berfokus pada *Anime*

Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru (Season 1) dengan membahas jenis *wakamono kotoba* yang terkandung, jenis pembentukan, dan makna secara pragmatik.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Jenis *wakamono kotoba* apa saja? yang muncul pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*?
2. Makna *wakamono kotoba* yang dituturkan oleh tokoh pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.
3. Bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui jenis *wakamono kotoba* yang terdapat pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.
2. Untuk mengetahui makna *wakamono kotoba* yang terdapat pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.
3. Untuk mengetahui bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.

1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi penulis, dan pembaca hasil penelitian ini. Berikut manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan analisis *wakamono kotoba*.

2. Manfaat Praktis

A. Pembaca

Manfaat bagi pembaca, penulis berharap hasil penelitian ini dapat berguna untuk pembaca dan peneliti selanjutnya sebagai acuan dalam pembelajaran Bahasa Jepang untuk mengetahui penggunaan, makna, jenis serta pembentukan *wakamono kotoba*.

B. Penulis

Manfaat bagi penulis, diharapkan bisa menjadi referensi bagi pembelajar Bahasa Jepang untuk memahami Penggunaan, makna, jenis serta pembentukan dari *wakamono kotoba*.

1.8 Landasan Teori

Bahasa lisan berkembang sesuai dengan zaman dan usia. Selalu terdapat bahasa baru (*Shingo/Ryuukotoba*) dalam bahasa lisan yang diciptakan oleh para anak muda Jepang. Bahasa baru ini, yang disebut juga sebagai *wakamono kotoba* sering digunakan di kalangan anak sekolah di antara teman-temannya yang akrab sebaya.

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa anak muda di Jepang yang umumnya digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam situasi yang informal dan santai. Memiliki bentuk bahasa yang cenderung lebih singkat daripada ragam bahasa standar Jepang, dipakai untuk mengekspresikan perasaan dan emosi, untuk mengakrabkan situasi diantara teman-teman. Mengenai *wakamono kotoba*, Kata-kata seperti di atas sulit dipahami oleh anak-anak dan orang tua dan seolah-olah dibuat secara serampangan. (Sudjianto, Dahidi, 2004;18). Karena ragam bahasa standar (*Hyoujungo*) yang terkesan serius, resmi, dan bahkan baku, membuat remaja di Jepang melahirkan bahasa baru yang lebih praktis,

santai dan ekspresif. Dalam penulisan penelitian, terdapat beberapa teori diantaranya, Yonekawa Akihiko, Natsuko Tsujimura, dan Yamaguchi Nakami Penjelasannya akan dijelaskan dibawah ini:

1.8.1 Teori Pembentukan kata Dalam Bahasa Jepang Oleh Natsuko Tsujimura

Menurut Natsuko Tsujimura (2014: 150-15), pembentukan kata dapat dilakukan dengan lima (5) cara, yaitu:

1. *Affixation* (afiksasi/imbuan)
2. *Compounding* (penggabungan)
3. *Reduplication* (reduplikasi/pengulangan)
4. *Clipping* (pemenggalan)
5. *Borrowing* (peminjaman)

1.8.2 Teori Mengklasifikasikan dan Pembentukan *Wakamono kotoba* Oleh Yonekawa Akihiko

Yonekawa Akihiko Mengklasifikasikan *Wakamono kotoba* Menjadi 10 jenis yaitu, orang, kepribadian dan temperamen, tubuh dan fungsinya, tindakan dan perubahan, pikiran dan emosi, dunia sekitar kita, alam dan semuanya, ungkapan dan kata seru, imbuhan awalan dan akhiran, ungkapan sehari-hari.

Yonekawa Akihiko juga menyebutkan 14 proses pembentukan *Wakamono kotoba* yaitu:

1. 借用 (*Shakuyou*)
2. 省略 (*Shouryaku*)
3. 読み換え (*Yomikae*)
4. 言い換 (*Iikae*)
5. もじり (*Mojiri*)
6. 語呂合わせ (*Goroawase*)

7. 混交 (*Konkou*)
8. 倒置 (*Touchi*)
9. 頭字化 (*Kashirajika*)
10. 動詞の派生 (*Doushi No Hasei*)
11. 名詞の派生 (*Meishi No Hasei*)
12. 形容詞・形容動詞の派生 (*Keiyoushi / keiyoudoushi no hasei*)
13. 同氏の複合 (*Doushi No Fukugou*)
14. 音の転化 (*Oto No Tenka*)

1.8.3 Teori Wakamono Kotoba oleh Yamaguchi Nakami

Menurut Yamaguchi Nakami dalam bukunya yang berjudul *Wakamono kotoba ni mimi wo sumaseba* terdapat beberapa jenis wakamono kotoba yaitu:

1. *Shouryakugo* (Singkatan)
2. *Kyouchougo* (Penegasan)
3. *Kyouchougo* (Penegasan)
4. *Kogo* (Bahasa percakapan)
5. *Hougen* (Bahasa daerah)
6. *Goroawase* (Penggabungan)
7. *Toire hyougen* (Bahasa toilet)
8. *Setsuji* (Imbuhan)
9. *Kakekotoba* (Bahasa panggilan)
10. *Hiyu* (Majas)
11. *Gairaigo* (Kata serapan)

1.8.4 Teori Pragmatik Denotatif oleh Katou Shigehiro dan Sawada Jun

Menurut Katou dan Sawada (2020:77) Tindakan menunjukkan sesuatu (baik orang atau benda) adalah salah satu tindakan sosial mendasar kita sebagai manusia. Bidang studi yang memfokuskan pada penggunaan ekspresi bahasa dalam konteks petunjuk dan fungsi terkait lainnya disebut sebagai teori pragmatik denotatif.

Katou dan Sawada juga menjelaskan tema-tema dari pragmatik denotatif, dengan berfokus pada fenomena linguistik yang disebut “Deiksis” atau dalam bahasa Jepang 「直示」 (*chokuji*) atau ダイクシス (*daikushisu*) yaitu:

1. 人称ダイクシス (*Ninshou Daikushisu*)
2. 空間ダイクシス (*Kuukan Daikushisu*)
3. 時間ダイクシス (*Jikan Daikushisu*)
4. 社会的ダイクシス (*Shakaiteki Daikushisu*)
5. 談話ダイクシス (*Danwa Daikushisu*)
6. 時空間メタファー (*Jikuukan Metafaa*)

1.9 Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan dialog percakapan pada tokoh *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*. Ada pula tahap-tahapnya yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data dan tahap penyajian hasil analisis data (Sudaryanto, 1993: 57).

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memberikan gambaran umum mengenai penelitian ini. Bab ini berisikan tentang latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bab yang menjelaskan tentang teori – teori pada di penelitian ini, diantaranya adalah menjelaskan Teori Pembentukan kata Dalam Bahasa Jepang Oleh Natsuko Tsujimura dan Teori Mengklasifikasikan Pembentukan *Wakamono kotoba* Oleh Yonekawa Akihiko dan Yamaguchi Nakami.

Bab III merupakan bab yang berisi analisis *wakamono kotoba* pada *Anime Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru*.

Bab IV merupakan bab terakhir yang merupakan hasil simpulan dari penelitian yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis.

