

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu bagian yang penting dalam kehidupan kita. Dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan sesama, bahasa menjadi salah satu bentuk alat komunikasi yang digunakan oleh manusia setiap harinya. Bahasa juga digunakan tidak hanya untuk kepentingan berkomunikasi saja, tetapi bahasa juga dapat dipakai untuk mengekspresikan apa yang terdapat dalam benak kita. Selain itu, bahasa juga digunakan untuk menjalin hubungan sosial antara satu dengan lainnya. Salah satu bidang ilmu yang menelaah bahasa adalah ilmu linguistik. Dalam bukunya Kamus Linguistik, Kridalaksana mendefinisikan ilmu linguistik sebagai sebuah ilmu yang mempelajari, menyelidiki, dan menelaah mengenai prinsip dan seluk beluk bahasa yakni bahasa secara umum yang dimiliki oleh manusia sebagai alat komunikasi (Kridalaksana, 2008). Dalam ilmu linguistik tersebut, terdapat sebuah cabang ilmu interdisipliner yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu dalam suatu masyarakat yang disebut sebagai Sociolinguistik (Chaer, 2004). Sociolinguistik merupakan sebuah interdisipliner yang menggabungkan 2 aspek dari disiplin ilmu Sosiologi dan Linguistik. Kajian sociolinguistik meliputi variasi dari sebuah bahasa.

Terdapat 4 kategori yang meliputi variasi dari suatu bahasa yakni variasi yang dilihat berdasarkan sisi penutur, pemakaian, formalitas, dan sisi dari sarana. Kajian yang hendak diangkat dalam pelaksanaan dari penelitian ini adalah variasi dari suatu bahasa yang dilihat dari sisi formalitas. Variasi bahasa dari sisi formalitas

terbagi ke dalam 4 ragam bahasa yang terdiri atas ragam bahasa baku, resmi atau formal, santai atau informal, serta intim atau akrab. Dari keempat variasi bahasa tersebut, variasi bahasa yang diangkat untuk dikaji dalam pelaksanaan penelitian ini adalah ragam bahasa santai atau informal, yakni ragam bahasa yang disebut sebagai slang.

Slang dapat didefinisikan sebagai sebuah keragaman atau variasi ujaran yang dicirikan oleh kosa kata yang baru ditemukan dan berubah dengan cepat dan digunakan oleh kaum muda atau kelompok sosial dan juga profesional untuk berkomunikasi di dalamnya (Alwasilah, 1993). Slang merupakan sebuah bahasa pergaulan yang diciptakan dan digunakan oleh kalangan tertentu sebagai bentuk komunikasi dan kepentingan dalam kalangan tersebut. Salah satu contoh slang adalah bahasa gaul yang terdapat di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa gaul adalah sebuah ragam bahasa yang digunakan oleh kaum remaja dengan suatu leksikon tertentu. Contoh dari bahasa gaul yang terdapat di Indonesia seperti kata ayah berubah menjadi bokap, kata santai yang berubah menjadi santuy, bang yang dibalik kata menjadi ngab, atau memendekkan kata seperti ngabrut yang berasal dari kata ngakak brutal. Fenomena bahasa slang tersebut tidak hanya ditemukan dalam bahasa Indonesia saja, tetapi ragam bahasa slang juga dapat ditemukan dalam bahasa Jepang yang disebut sebagai *wakamono kotoba*.

Wakamono kotoba atau bahasa anak muda merupakan bahasa yang digunakan oleh anak muda atau remaja hingga orang dewasa berusia 30 tahun dengan sahabat untuk meniadakan suasana dari percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab,

mudah dijelaskan, dan rahasia (Yonekawa, 1998). *Wakamono kotoba* ini menjadi sebuah ragam bahasa yang bersifat dinamis, dimana bahasa ini akan mengalami perubahan dan juga pembentukan baru sesuai perkembangan zaman yang ada. Melalui penyimpangan dari aturan atau kaidah baku dari bahasa Jepang beserta dan kebebasan penggunaan tanpa harus memikirkan standar bahasa Jepang yang benar merupakan komponen yang membentuk *wakamono kotoba*. Dari penyimpangan tersebut, memunculkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara bahasa Jepang yang baku dengan *wakamono kotoba*. Hal itu tentunya membuat banyak orang kesulitan untuk memahami terutama bagi mereka yang baru pertama kali belajar bahasa Jepang dan tidak memiliki pengetahuan mengenai *wakamono kotoba*, karena *wakamono kotoba* seringkali tidak ditemukan dalam kamus. Selain dari penyimpangan tersebut, pembentukan *wakamono kotoba* juga dibantu dengan kreativitas dan juga ide-ide baru yang dimiliki oleh remaja Jepang sehingga mereka dapat menciptakan sebuah frasa-frasa baru yang belum ada sebelumnya. Kedinamisan dan juga keanekaragaman yang dimiliki oleh ragam bahasa *wakamono kotoba* tersebut, membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian terhadap tema tersebut.

Tak hanya ditemukan dalam kehidupan nyata saja, ragam bahasa *wakamono kotoba* juga dapat kita temukan dalam karya-karya seni yang ada seperti komik, majalah, drama, film, dan juga dalam atau yang disebut sebagai *anime*. Terdapat banyak anime yang mengisahkan tentang kehidupan anak muda di Jepang, salah satunya ditemukan dalam *anime* yang digunakan dalam penelitian ini dengan judul “*ReLIFE*”. *Anime* yang diangkat dari karya manga milik Yayoiso ini menceritakan

tentang kehidupan seorang pria bernama Arata Kaizaki yang merupakan seorang *Not in Education, Employment, or Training* atau yang lebih dikenal sebagai *NEET* berusia 27 tahun yang telah menganggur selama beberapa tahun dan hanya menjadi seorang pegawai paruh waktu di sebuah toko serba ada. Namun, pada suatu hari, seorang pria misterius bernama Ryō Yoake memberikan sebuah tawaran pekerjaan kepada Kaizaki. Tetapi, sebelum memulai pekerjaan tersebut Kaizaki harus menjadi seorang penguji untuk sebuah eksperimen ilmiah bernama *ReLIFE* yang membuatnya tampak 10 tahun lebih muda dan mengirimkan Kaizaki kembali menjadi seorang siswa sekolah menengah. Eksperimen “*ReLIFE*” ini memberikan kesempatan bagi Kaizaki untuk dapat mengalami masa muda sekali lagi dan dalam prosesnya dapat memperbaiki apapun yang salah dengan kehidupan dari subjek mereka. “*ReLife*” memiliki latar belakang cerita mengenai kehidupan para remaja di sekolah menengah atas, hal tersebut membuat *anime* ini memiliki banyak *wakamono kotoba* dan hal tersebut menjadi salah satu dasar peneliti memilih anime ini untuk diteliti.

Dasar pemilihan selanjutnya adalah reputasi yang dimiliki oleh *anime* tersebut. Baik dari karya manga dan juga adaptasi *animenya*, “*ReLIFE*” memiliki reputasi yang cukup terkenal baik di Jepang maupun di kancah internasional. Dilansir dari website *Anime News Network*, Volume 1 dari karya manga *ReLIFE* menduduki posisi ke-30 dalam manga mingguan milik *Oricon* dan terjual sebanyak 33.367 salinan manga, volume kedua menduduki posisi ke-9 dan terjual sebanyak 46.040 salinan manga, dan volume ketiga menduduki posisi ke-23 dan mengalami peningkatan penjualan hingga mencapai 73.019 salinan manga. “*ReLIFE*” juga

menempati posisi ke-6 dalam *Zenkoku Shotenin ga Eranda Osusume Comic* di tahun 2015 (Ressier, 2015), dan dinominasikan sebagai “Manga Umum Terbaik” dalam penghargaan Manga Kodansha yang ke-39. Dan karya manga ini juga pernah memenangkan sebuah penghargaan *Shonen Manga Award* dalam penghargaan *Mangawa* di Prancis (Sherman, 2017). Secara keseluruhan, serial manga “*ReLIFE*” telah terjual sebanyak 1 juta salinan di tahun 2016, dan pada tahun itu juga “*ReLIFE*” telah diunduh lebih dari 20 juta kali. Dan dilansir dari website *Internet Movie Database* atau yang dikenal dengan IMDB, anime ini mendapatkan memenangkan *BTVA People's Choice Voice Acting Award* dalam acara penghargaan *Behind the Voice Actors Award*.

Terdapat beberapa contoh *wakamono kotoba* yang diajukan oleh Harumi Tanaka (dalam Sudjianto & Dahidi, 2019) yang dikumpulkan dari 150 mahasiswa sebagai sampel dalam penelitiannya, sebagai berikut:

Bahasa anak muda	Ragam standar
<i>Geesen</i>	<i>Geemu sentaa</i>
<i>Getsudoramiru</i>	<i>Getsuyoobi no dorama o miru</i>
<i>Monohon</i>	<i>Honmono</i>
<i>Chariru</i>	<i>Jitensha de dekakeru</i>
<i>Jikoru, jikotta</i>	<i>Jiko o okosu, Okoshite shimatta</i>
<i>Ashiikun</i>	<i>Kuruma de okurimukae o shite kureru ashi ni naru dansei</i>

Dari contoh kata-kata di atas, Sudjianto dan Dahidi memberikan beberapa karakteristik yang dimiliki oleh bahasa anak muda atau *wakamono kotoba*, antara lain: (1) adanya penyingkatan unsur kata dalam *geesen* ‘pusat permainan’ dan

getsudoramiru ‘menonton drama hari Senin’, (2) pembalikan urutan unsur kata pada *monohon* ‘barang asli’, (3) pembuatan verba dengan menambah silabel *ru* dan *ta* pada nomina seperti kata *jikoru* ‘menimbulkan kecelakaan’ dan *jikotta* ‘terjadi kecelakaan’, (4) penungkapan dengan mengambil karakteristik manusia seperti kata *ashiikun* ‘pria yang melakukan antar-jemput dengan kendaraan’. Bagi mereka yang tidak mengetahui dan bukan menjadi bagian dari kalangan anak muda, maka tentunya akan membuat banyak orang khususnya para orang tua dan anak-anak sukar dalam memahami hal tersebut

Dari pembentukan yang diajukan oleh Sudjianto dan Dahidi tersebut, apakah dapat ditemukan dan diidentifikasi dalam *anime* yang menjadi kajian dalam penelitian ini yakni *anime* “*ReLIFE*” karya Yayoiso. Berdasarkan latar belakang pembentukan tersebut ditambah dengan kedinamisan dan juga variasi yang dimiliki oleh *wakamono kotoba* membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian yang lebih dalam mengenai pembentukan-pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime* berjudul “*ReLIFE*” karya Yayoiso. Dengan penelitian yang berjudul “Analisis Pembentukan *Wakamono kotoba* dalam *Anime* “*ReLIFE*” karya Yayoiso” ini, diharapkan dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih mengenai ragam bahasa anak muda di Jepang atau yang disebut sebagai *wakamono kotoba*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada *anime* “*ReLIFE*”?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang diangkat, adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk “mengetahui pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”*”

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberi sebuah manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam hal ragam bahasa anak muda Jepang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi pembelajar bahasa Jepang untuk penelitian selanjutnya mengenai ragam bahasa Jepang khususnya *wakamono kotoba*.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan ragam bahasa Jepang terutama dalam hal *wakamono kotoba* kepada masyarakat luas dan juga bagi pembelajar bahasa Jepang. Serta diharapkan melalui penelitian ini juga dapat membantu bagi pembelajar bahasa Jepang maupun penggiat budaya Jepang dalam mempelajari dan memahami *wakamono kotoba*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang juga membahas atau mengkaji mengenai Wakamono Kotoba sebelumnya, yang pertama terdapat penelitian milik Suhada (2019) (Suhada, 2019) yang berjudul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Film “*Kimi no Na Wa*”. Suhada membahas mengenai fungsi dan pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam objek penelitiannya yakni film animasi Jepang berjudul *Kimi no Na wa*. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan sebanyak 16 *wakamono kotoba*. Dari 16 jumlah data yang ada, ditemukan 7 proses pembentukan dari *wakamono kotoba* yakni: *Clipping* sebanyak 3 data, komposisi sebanyak 1 data, afiksasi sebanyak 1 data, *blending* sebanyak 1 data, penyerapan Bahasa Inggris sebanyak 2 data, perubahan bunyi sebanyak 4 data, dan pembentukan kosakata baru sebanyak 4 data. Terdapat 5 fungsi *wakamono kotoba* dalam film *Kimi no Na wa* yakni fungsi fatis, puitik, ekspresif, referensial, dan konatif dengan fungsi ekspresif yang mendominasi fungsi *wakamono kotoba* dalam film ini. Peneliti menyimpulkan bahwa banyaknya penggunaan fungsi ekspresif dalam film ini disebabkan karena kebanyakan karya Makoto Shinkai ditujukan kepada remaja, sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah nilai tarik dari karya-karyanya.

Penelitian kedua milik Farauzhuli (2017) (Farauzhulli, 2017) yang berjudul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” yang membahas tentang banyaknya jumlah, makna, bentuk asal, serta karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime Haikyuu!!*. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam

anime tersebut sebanyak 57 yang terdiri dari 5 kata kerja, 10 kata benda 8 kata keterangan, 8 kata seru atau interjeksi, dan 12 ungkapan yang terdiri dari frase baru maupun ungkapan kabur atau yang biasa disebut *bokashi kotoba*.

Wakamono kotoba dalam anime tersebut memiliki makna yang berbeda maupun sama dengan kata asalnya dan terdapat karakteristik yang dimiliki *wakamono kotoba* yang dilihat dari kelas kata maupun bentuk ungkapan baru dari Bahasa Jepang. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: 1) Pada kelas kata kerja terdapat penambahan silabel, onomatope, kata benda maupun kata serapan, dan penyingkatan kata yang mengalami perubahan bunyi maupun makna; 2) Pada kelas kata sifat terdapat perubahan bunyi dan makna serta pergeserannya, penambahan silabel *~kusai* di akhir kata sifat, serta penyingkatan kalimat menjadi kata; 3) Pada kelas kata benda terdapat perubahan bunyi, fungsi penggunaan, dan makna yang juga mengalami pergeseran, penggunaan kata serapan, dan muncul kata baru dari penyimpangan *wakamono kotoba*; 4) Pada kelas kata keterangan terdapat perubahan bunyi, makna, dan perubahan fungsi beserta pergeserannya, dan pembalikan serta penyingkatan kata; 5) Pada kelas kata seru/interjeksi terdapat perubahan bunyi, penyingkatan kata, serta penggunaan kata serapan, cara baca angka yang membentuk makna, dan penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial kata serapan; 6) Pada *atarashii hyoogen* terdapat *bokashi kotoba* atau ungkapan kabur yang merupakan kata-kata yang membuat arti menjadi kurang spesifik atau didefinisikan dengan jelas, penggunaan dialek, dan frase yang lahir baru dari penyimpangan *Wakamono Kotoba*.

Penelitian selanjutnya yang digunakan adalah artikel milik Kuwamoto (Yuji, 2003) yang berjudul 若者ことばの形態論的および意味論的考察にもとづく諸特徴について (*wakamono kotoba no keitaironteki oyobi imironteki kousatsu ni motodzuku sho tokuchou ni tsuite*) atau “*features based on morphological and semantic considerations of youth language*”, yang membahas mengenai karakteristik morfologis dan semantik dari *wakamono kotoba*. Dalam penelitian tersebut, peneliti berusaha untuk mengklarifikasi karakteristik yang terdapat dalam *wakamono kotoba* secara morfologi dan juga semantik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah karakteristik morfologi terdapat 1) Afiks atau elemen afiks, 2) Singkatan, 3) Kata majemuk, dan (4) Mutasi tata bahasa. Sedangkan untuk karakteristik semantic didapatkan hasil 1) Kata benda, 2) Kata yang mengalami perubahan, 3) Dan yang lainnya. Persamaan yang dimiliki penelitian ini dengan kedua penelitian tersebut adalah mengkaji tentang ragam Bahasa Jepang yakni *wakamono kotoba*. Kesamaan yang lain juga terdapat dalam Farauzhulli (2017) dimana anime digunakan sebagai objek dalam penelitian, Suhada menggunakan film sebagai objek penelitian, dan Kuwamoto menggunakan *wakamono kotoba* secara umum. Dalam penggunaan teori, penelitian ini menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada tujuan yang dimiliki oleh penelitian. Dalam Suhada, tujuan penelitiannya adalah untuk menjelaskan pembentukan dan mendeskripsikan fungsi yang dimiliki

oleh *wakamono kotoba* dan dalam penelitian Dea Farauzhuli tujuan penelitian adalah menjabarkan, mengetahui makna dan bentuk asal, serta menjelaskan karakteristik dari *wakamono kotoba*, dan untuk Kuwamoto tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengklarifikasi karakteristik dari *wakamono kotoba* yang dilihat dari segi morfologi dan semantik. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti hendak mencari tahu mengenai bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” dari episode 1 hingga 13.

1.6 Landasan Teori

Dalam menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. (2003) dari buku yang berjudul *shinseidai gengogaku: shakai, bunka, hito wo tsunagumono..* Dalam bukunya, Iino et al. membagi pembentukan *wakamono kotoba* ke menjadi 10 jenis pembentukan, antara lain: (1) *tanshuku-suru* (2) *touchi-suru* (短縮する), (3) *konkou-suru* (混交する), (4) *gaikokugo wo riyousuru* (外国語を利用する), (5) *-er wo tsukeru* (-erをつける), (6) *meishi wo doushi ni kaeru* (名詞を動詞に変える), (7) *giongo, gitaigo wo riyousuru* (擬音語、擬態語を利用する) (8) *imeeji wo arawasu* (イメージを表す), (9) *Juurai no imi wo kakudaisuru* (従来の意味を拡大する), dan (10) *sono hoka* (その他) yang terdiri atas *-haitteru* (～入ってる), *-teki* (～的), dan *-kei* (～系).

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah dalam memperoleh data untuk suatu tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan bentuk analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian yang memberikan hasil data deskriptif berupa kata-kata baik tertulis maupun lisan dan orang-orang dimana perilakunya dapat diamati (Moleong, 2014). Nazir (2013) menjelaskan metode deskriptif sebagai metode dalam meneliti objek, kondisi, sekelompok manusia, sistem pemikiran, serta kelas peristiwa masa kini dengan tujuan untuk membuat suatu deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat, maupun hubungan antar fenomena yang diselidiki. Melalui metode tersebut, peneliti akan melakukan analisa dan pembahasan terhadap pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” yang kemudian hasil analisis tersebut dibahas dan menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis. Berikut adalah teknik penelitian baik dalam pengumpulan data maupun analisis data sebagai berikut:

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Merupakan cara yang dipakai untuk mendapatkan atau mengumpulkan data-data yang relevan atau signifikan untuk melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan sumber literatur baik dari artikel jurnal, buku, dan website yang dapat membantu dalam memahami dan menentukan data *wakamono kotoba*.
2. Mengakses sumber data dengan membuka platform streaming media digital Netflix untuk menonton *anime "ReLIFE"* dari episode 1 hingga 13.
3. Menyimak ujaran-ujaran yang mengandung *wakamono kotoba* dalam dialog, *anime "ReLIFE"* dan kemudian dipilih sesuai dengan relevansi terhadap penelitian
4. Mencatat data-data yang diperoleh dengan melakukan transkrip ke dalam bentuk tulisan.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data-data yang relevan, dalam tahap ini akan dianalisis dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Dalam pelaksanaan penelitian ini, teknik yang digunakan dalam melakukan analisis terhadap data-data yang telah didapat adalah sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi dan klasifikasi terhadap data yang telah didapat sesuai dengan pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino dan kawan-kawan.
2. Melakukan penghitungan jumlah data berdasarkan pembentukan *wakamono kotoba* yang ada.
3. Melakukan analisis dan pembahasan terhadap data pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime "ReLIFE"*
4. Melakukan penarikan kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan terhadap pembentukan *wakamono kotoba*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terbagi sebanyak empat bab, yang terdiri dari:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian yang terdiri dari metode pengumpulan dan analisis data, dan sistematika penelitian.

BAB 2 Landasan Teori.

Bab ini membahas tentang teori yang digunakan sebagai landasan teori dalam melakukan analisis terhadap data-data yang didapat untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

BAB 3 Analisis dan Pembahasan

Bab ini memberikan pembahasan dan juga analisis terhadap data yang telah didapat, yakni pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”* dengan menggunakan metode yang telah dipilih.

BAB 4 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran atau anjuran yang berhubungan dengan penelitian selanjutnya.