



**ANALISIS KARAKTERISTIK *WAKAMONO***

***KOTOBA* DALAM *ANIME HAIKYUU!!***

**KARYA HARUICHI FURUDATE**

**SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh**

**Nama : Dea Farauzhulli**

**NIM : 2302412048**

**Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang**

**Jurusan : Bahasa dan Sastra Asing**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

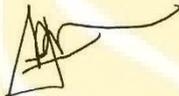
**2017**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi:

Semarang, 21 April 2017

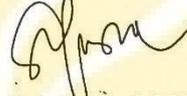
Pembimbing I,



Dra. Rina Supriatnaningsih, M. Pd

NIP 196110021986012001

Pembimbing II,



Silvia Nuhayati, S.Pd., M.Pd

NIP 197801132005012001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

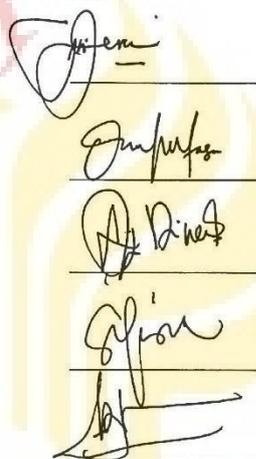
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada

Hari : Kamis

Tanggal : 27 April 2017

### Panitia Ujian Skripsi

1. **Ketua**  
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.  
NIP 196202211989012001
2. **Sekretaris**  
Hasan Busri, S.Pd.I., M.S.I.  
NIP 197512182008121003
3. **Penguji Utama**  
Lispridona Diner, S.Pd.,M.Pd.  
NIP 198004092006042001
4. **Penguji II/ Pembimbing II**  
Silvia Nurhayati, S. Pd., M. Pd.  
NIP 197801132005012001
5. **Penguji III/ Pembimbing I**  
Dra.Rina Supriatnaningsih, M.Pd.  
NIP 196110021986012001



Mengetahui  
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



  
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP 196008031989011001

## PERNYATAAN

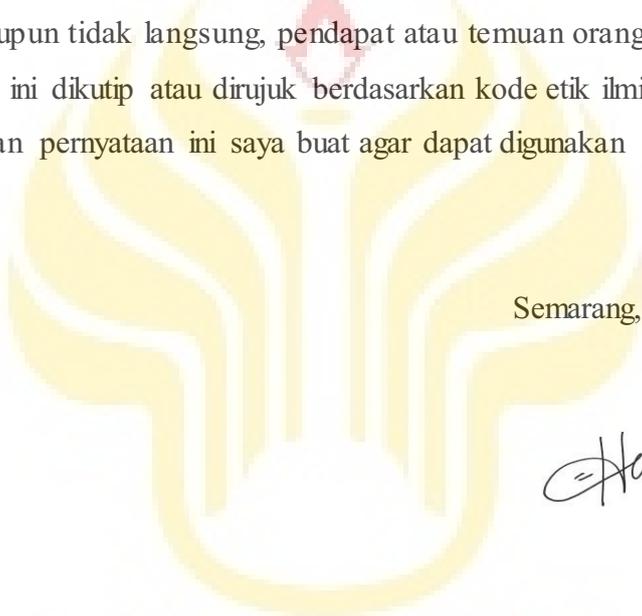
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya *Haruichi Furudate*”** yang saya tulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana ini benar-benar merupakan karya saya sendiri, bukan jiplakan karya orang lain. Skripsi ini saya hasilkan setelah melakukan penelitian, pembimbingan, diskusi, dan pemaparan atau ujian. Semua kutipan, baik secara langsung maupun tidak langsung, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Semarang, 27 April 2017



Dea Farauzhulli  
NIM 2302412048



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

- a. “Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”. (Q.S Al-Insyirah 6-7)
- b. Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (*Lessing*)
- c. Tidak ada yang tidak mungkin, jika kita mau berusaha (Anonim).

### Persembahan:

1. Orang tuaku (Emiyati dan Wardi Sianturi).
2. Almamater program studi pendidikan bahasa Jepang BSA FBS Universitas Negeri Semarang.
3. Pembelajar bahasa Jepang.
4. Seluruh pihak yang membantu saya.
5. Anda yang membaca karya ini.

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi dengan judul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan rasa hormat kepada beberapa pihak berikut ini:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum sebagai Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini;
3. Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Asing Universitas Negeri Semarang dan sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memfasilitasi proses perizinan atas penulisan skripsi ini serta mengarahkan dan membimbing dengan teliti sehingga terselesaikannya skripsi ini;

4. Silvia Nurhayati, S.Pd.,M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran sehingga dengan baik dalam penyusunan skripsi ini;
5. Lispridona Diner, S.Pd.,M.Pd. sebagai Penguji utama yang telah memberikan masukan, kritik, serta saran sehingga terselesaikannya skripsi ini;
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Asing yang telah memberikan ilmu;
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah sangat membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, arahan, masukan, dorongan, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis, mendapat imbalan oleh Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.



Semarang, 27 April 2017

Penulis

Dea Farauzhulli

2302412048

## SARI

Farauzhulli, Dea. 2017. *Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Pembimbing II: Silvia Nurhayati, S. Pd.,M.Pd.

**Kata kunci** : Analisis, Karakteristik, *Wakamono kotoba*.

*Wakomono kotoba* adalah bahasa yang lahir dari penyimpangan aturan penggunaan bahasa baku pada bahasa Jepang. Ragam bahasa ini digunakan oleh anak-anak muda di Jepang dalam percakapan sehari-hari. Penggunaannya pun tidak terbatas pada dunia nyata tapi juga dituangkan dalam karya seni, contohnya *anime*. Pada penelitian ini *anime* yang dijadikan sumber penelitian yaitu *anime Haikyuu!!*. *Anime* ini dipilih karena karakter-karakter yang berperan di dalamnya adalah anak-anak SMA yang menggunakan *wakamono kotoba* dalam percakapan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna, kata asal, dan karakteristik *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam *anime* tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan makna, kata asal, dan karakteristik *wakamono kotoba*. Sumber data yang digunakan adalah *anime Haikyuu!! season 1* yang berdurasi 25 episode. Wujud data dalam penelitian ini yaitu kata maupun ungkapan yang termasuk *wakamono kotoba*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik simak catat. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah mencari makna dan kata asalnya, kemudian mengklasifikasikannya berdasarkan penyimpangan-penyimpangan pada kelas kata bahasa Jepang maupun bentuk ungkapan baru. Selanjutnya menganalisis karakteristik masing-masing *wakamono kotoba* tersebut.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* dalam *anime Haikyuu* berjumlah 57 meliputi 5 kata kerja, 14 kata sifat, 10 kata benda, 8 kata keterangan, 8 kata seru, dan 12 ungkapan baru (frase baru maupun *bokashi kotoba*). Dari keseluruhan *wakamono kotoba* yang ada, terdapat *wakamono kotoba* yang memiliki makna yang sama maupun makna yang berbeda dengan kata asalnya.

Karakteristik *wakamono kotoba* yang terjadi dilihat dari penyimpangan pada kelas kata maupun bentuk ungkapan baru dalam bahasa Jepang adalah: a) penambahan silabel *~ru* pada kata kerja; b) penambahan silabel *~sa* pada kata benda; c) penambahan silabel *~kusai* pada kata sifat; d) penggabungan huruf Jepang yang disertai inisial dari kata serapan; e) muncul kata baru; f) perubahan bunyi; g) penyingkatan kalimat maupun frase menjadi kata baru; h) perubahan dan pergeseran makna; i) perubahan dan pergeseran fungsi penggunaan; j) pembalikan unsur-unsur kata yang disertai dengan peyingkatan kata; k) penggunaan bentuk kata serapan meski terdapat *hyojungonya*; l) penggunaan kata serapan yang digabungkan bahasa Jepang; m) penggunaan cara baca dari angka yang bermakna; n) penggunaan dialek; o) ungkapan baru (termasuk frase baru maupun *bokashi kotoba*).

## RANGKUMAN

Farauzhulli, Dea. 2017. *Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dra. Rina Supriatnaningsih, M.Pd., Pembimbing II: Silvia Nurhayati S.Pd., M.Pd

**Kata kunci** : Analisis, Karakteristik, *Wakamono kotoba*.

### 1. Latar Belakang Masalah

Terciptanya *wakamono kotoba* merupakan bentuk kreativitas anak muda Jepang sehingga orang tua maupun orang luar Jepang kurang dapat memahami kata-kata dalam *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* lahir dari penyimpangan aturan penggunaan bahasa baku pada bahasa Jepang. Sehingga kata-kata dalam ragam bahasa tersebut tidak terdapat pada kamus, maka diperlukan pemahaman darimana kata asal maupun perubahannya. *Wakamono kotoba* memiliki karakteristik salah satunya yaitu bebas digunakan tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar. Akibatnya terjadi perbedaan yang signifikan antara bahasa Jepang yang dipelajari di lembaga pendidikan formal dengan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda Jepang. Hal ini menjadi hal yang membingungkan bagi pembelajar bahasa Jepang yang melihat secara langsung penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya acara TV Jepang, drama Jepang, *anime*, komik Jepang ataupun blog orang Jepang. Untuk mengetahui hal tersebut perlu adanya penjelasan tentang makna, kata asal maupun karakteristik *wakamono kotoba*.

Pengaplikasian *wakamono kotoba* tidak terbatas dalam kehidupan nyata, tetapi juga dituangkan pada karya seni, misalnya *anime*. *Anime Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate adalah salah satu *anime* terkenal di Jepang yang menceritakan tentang kehidupan anggota klub ekstrakurikuler voli di SMA. Karakter-karakter dalam *anime* ini adalah anak-anak muda sehingga sangat memungkinkan adanya penggunaan *wakamono kotoba* dalam keseharian mereka. *Anime* ini keseluruhannya memiliki 3 *season* sehingga menyebabkan peneliti membatasi sumber data dengan hanya mengambil *anime Haikyuu!! season 1* yang berdurasi 25 episode karena mengingat penggunaan ragam bahasa ini banyak yang memiliki kesamaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penjelasan tentang makna, kata asal, dan karakteristik *wakamono kotoba* dalam *anime Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate. Dengan fokus penelitian yaitu penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam kelas kata bahasa Jepang dan ungkapan-ungkapan baru (Horio, 2015). Penelitian ini menggunakan tolak ukur karakteristik dari pendapat Tanaka dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:18) serta *wakamono kotoba jiten* (Kamei, 2003).

## **2. Landasan Teori**

### **2.1 Bahasa**

Menurut Keraf (2004:1), bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

## **2.2 Ragam Bahasa**

Ada dua jenis ragam bahasa yaitu dari segi pembicara dan segi pemakaiannya. Dari segi pembicara yaitu terdiri dari ragam daerah, ragam bahasa ditinjau dari segi pendidikan pembicara, dan ragam bahasa ditinjau dari sikap pembicara. Sedangkan dari segi pemakaiannya yaitu ragam bahasa ditinjau dari pokok persoalan, ragam bahasa dari lisan dan tulisan, dan ragam bahasa dalam pemakaiannya yang tercampur bahasa daerah atau asing. (Sugihastuti, 2007:14).

## **2.3 Ragam Bahasa Jepang**

Bahasa Jepang terbagi menjadi 5 ragam bahasa yang digunakan yaitu ragam bahasa lisan dan tulisan; ragam bahasa hormat; ragam bahasa berdasarkan jender; ragam bahasa standar dan dialek; ragam bahasa berdasarkan usia penutur. (Sudjianto dan Dahidi, 2004:18-211)

## **2.4 *Wakamono Kotoba***

Yonekawa (1998:15) menyebutkan bahwa bahasa anak muda adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda usia sekolah menengah pertama sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta rahasia.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004:18) menjelaskan bahwa ciri khas *wakamono kotoba* adalah adanya penyingkatan, pembalikan kata, pembuatan kata kerja dengan penambahan silabel ~ru dan ~tta pada kata benda, adanya pengungkapan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia. *Wakamono kotoba* terbentuk pada kelas kata *doushi*, *keiyoushi* dan *keiyoudoushi*, *fukushi*

(*teido no fukushi*), *meishi*, serta adanya ungkapan baru *atarashii hyougen (bokashi kotoba)*. (Horio, 2015:24-83).

## **2.5 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang**

Sudjianto dan Dahidi (2004:147-181) menjelaskan kelas kata dalam bahasa Jepang yaitu *jiritsugo* (kata kerja, kata sifat, kata benda, kata keterangan, prenomina, kata seru, kata sambung) dan *fuzukugo* (partikel dan verba bantu)

## **3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan makna, kata asal, bahkan karakteristik dari *wakamono kotoba*. Sumber data yang digunakan adalah *anime Haikyuu!! season 1* yang berdurasi 25 episode. Wujud data dalam penelitian ini yaitu penggunaan kata-kata maupun ungkapan-ungkapan yang termasuk *wakamono kotoba*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik simak catat. Dalam penelitian ini peneliti memilih metode padan teknik pilah unsur penentu dalam menganalisis data. Pilih unsur ini meliputi *wakamono kotoba* yang terdapat dalam percakapan pada sumber data. Kemudian teknik hubung banding sebagai teknik lanjutan untuk menganalisis data dengan cara membandingkan makna pada *wakamono kotoba* dengan makna dasarnya. Dilanjutkan menganalisis dengan karakteristik *wakamono kotoba* tersebut.

## **4. Analisis Data**

Sesuai dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini tentang *wakamono kotoba* dalam *anime Haikyuu!!* ditemukan 57 butir data yang meliputi 5 kata kerja, 14 kata sifat, 10 kata benda, 8 kata keterangan, 8 kata seru, dan 12 ungkapan baru (frase baru maupun *bokashi kotoba*).

**Data 1: ムカつく (*mukatsuku*)**

Dialog:

Hinata: 「なんだ？全然話輪かんねえけど、こんな感じの悪い奴相手に  
になに黙ってる。いつも見たくムカつくよけなひとこと何かい  
い返せよ。」

“Nanda? Zenzen hanashi wakannee kedo, konna kanji no warui yakko  
aite ni nani damatteru . Itsumo mitaku mukatsuku yoke na hito koto  
nani ka ii kaese yo.”

“Kenapa dia? Aku sama sekali tak mengerti apa yang mereka  
bicarakan, tapi kenapa dia diam saja menghadapi orang menyebalkan  
ini”

(Episode 3 pada 14:07).

**Analisis:** Kata 「ムカつく」 ini mempunyai arti menyebalkan, memuakkan,  
atau menjijikan. Kamei dalam *wakamono kotoba jiten* (2002:79) mengatakan  
bahwa kata *mukatsuku* termasuk ke dalam kelas kata *doushi*. Kata ini berasal dari  
kata 「ムカムカに立つ」 (*muka muka ni tatsu*) yang berarti mual, emosi, atau  
panas perut. Penyimpangan ini terjadi adanya penyingkatan kata dan juga  
perubahan makna dari makna aslinya.

**Data 17: おいしい (*oishii*)**

Dialog:

Oikawa: 「ほら、おいしい...おいしい...チャンスボールだ。」

: “Hora, oishii... oishii...chansu booru da.”

: “Lihat kan. Bagus... bagus... bola bebas”

(Episode 7 pada 06:42).

**Analisis:** Kata 「おいしい」 *oishii* ini berbeda dengan makna kata aslinya, yaitu enak untuk rasa makanan. Menurut Horio (2015:37) ada bermacam-macam makna dari kata 「おいしい」 *oishii*, salah satunya “bagus”. Perubahan makna pada *wakamono kotoba* yang berbeda dari kata aslinya adalah penyimpangan pada *wakamono kotoba*.

**Data 30:** すげえ (*sugee*)

Dialog:

Hinata : 「なんだ。すげえ感じ悪いあいつら。」

: “Nanda. Sugee kanji warui aitsura.”

: “Apa-apan itu. Mereka sangat buruk.”

(Episode 3 pada 15:21).

Dialog:

Nekoma no. 7 : 「すげえ早い、何？」

: “Sugee hayai, nani?”

: “Cepat banget, apa itu tadi?”

Nekoma Libero : 「あんなところから速攻！」

: “*Anna tokoro kara sokkou!*”

: “Serangan cepat itu dari tempat sana!”

(Episode 12 pada 07:28).

### **Analisis:**

Berubah bentuk bunyi maupun tulisan dari *hyoujungo* 「すごい」 yang dapat menjadi 「すげえ、すんげ、すっごい、すっげえ」. Kata ini dalam *wakamono kotoba* berubah bentuk dari *keiyoushi* menjadi *fukushi*. Berubah fungsi dari kata sifat menjadi kata yang menerangkan kata sifat. Sehingga mengalami perubahan makna dari kata yang artinya “hebat” menjadi “sangat”.

Menurut Horio (2015:46) sebenarnya kata ini dapat digunakan menjadi *fukushi* jika diubah dalam bentuk 「すごく」 (*sugoku*). Namun karena penyimpangan oleh anak muda maka kata aslinya dan kata perubahannya yang dapat digunakan sebagai *teido no fukushi*, seperti 「すごい、すげえ、すんげ、すっごい、すっげえ」.

### **Data 38: あざす (*azasu*)**

Dialog:

Izumi: 「さきももう一本だけでって言ったよ。本当に最後だからね。」

: “*Saki mo mou ippon dakede tte itta yo. Hontouni saigo da kara ne.*”

: “Dari tadi kau berkata, “satu kali lagi” terus. Ini yang terakhir ya.”

Hinata: 「あざす。」

: “*Azasu.*”

: “Terima kasih.”

(Episode 1 pada 12:52).

Dialog:

Kiyoko : 「たぶんサイズ大丈夫だと思うけど何かあったら、  
言って。」  
: “*Tabun saizu daijoubu da to omou kedo nanika attara, itte.*”  
: “Kupikir mungkin ukurannya pas, jika ada hal yang lain, katakan saja.”

Kageyama & Hinata : 「あざす。」  
: “azasu.”  
: “Terima kasih.”

(Episode 5 pada 07:38).

**Analisis:** Kata 「あざす」 (*azasu*) ini mengandung makna yang sama dengan makna aslinya untuk mengungkapkan rasa “terimakasih”. Kata 「あざす」 (*azasu*) sebenarnya berasal dari kata 「ありがとうございます」 (*arigatou gozaimasu*). Namun pada *wakamono kotoba* kata 「ありがとうございます」 mengalami penyingkatan menjadi 「あざす」. Menurut Tanaka dalam Sudjianto dan dahidi (2004:18), kata yang mengalami penyimpangan penyingkatan kata seperti 「あざす」 (*azasu*) termasuk ke dalam ragam bahasa anak muda Jepang. Kata 「あざす」 biasanya digunakan oleh remaja laki-laki Jepang.

**Data 50:** ～とか(*~to ka*)

Dialog:

Tim Asosiasi Lingkungan : 「おれがいればおまえは最高とか言ってみて。高校生かっけえ。」

: “*Ore ga ireba omae wa saikou da, to ka itte mite. koukousei kakkee.*”

: “Jika ada aku, kamu hebat, seperti itu.  
anak-anak SMA keren.

(Episode 10 pada 19:12).

Dialog:

Nishinoya : 「翔揚、これはたくらんで顔じゃなくて笑顔だぞ、たぶん。」

: “*Shouyou, kore wa takuranderu kao janakute egao da zo, tabun.*”

: “*Shouyou, kurasa pertanda wajah itu mungkin sebenarnya dia tersenyum.*”

Asahi : 「たぶんとか言うんじゃないよ、西谷。」

: “*Tabun toka iun janai yo, Nishinoya.*”

: “*Jangan bilang seperti “mungkin”, Nishinoya.*”

(Episode 22 pada 00:29).

**Analisis** : 「~とか」 (*toka*) mempunyai makna asli dalam penggunaannya yaitu “dan” maupun “atau”. Pada wakamono kotoba terjadi penyimpangan pada maknanya yaitu menjadi “kabur” atau dapat dikatakan makna tersebut tidak jelas. Seperti dua contoh dialog diatas makna 「~とか」 (*toka*) menjadi tidak jelas. Horio (2015: 72) berpendapat bahwa 「~とか」 (*toka*) termasuk *bokashi kotoba* yang membuat ungkapan menjadi kabur.

**Data 55: まじっすか (*majissuka*)**

Dialog:

Yahaba : 「烏野釣ったらマネーが美人ってことくらいしか覚えていないし。」

: ”*Karasuno tsuttara manee ga bijintte koto kurai shika oboeteinaishi.*”

: “Manajer Karasuno seingetku ada yang cantik.”

Kindaichi : 「まじっすか」

: “*Majissuka.*”

: “Benarkah.”

Episode 6 pada 02:58).

**Analisis:** Dalam *wakamono kotoba jiten* (2003:209), kata ini memiliki arti ‘benarkah?’. Sehingga kata ini termasuk ke dalam bentuk frase baru.

## 5. Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* dalam anime *Haikyuu!* berjumlah 57 diantaranya 5 kata kerja, 14 kata sifat, 10 kata benda, 8 kata keterangan, 8 kata seru atau interjeksi, dan 12 ungkapan (frase baru maupun *bokashi kotoba*). Terdapat *wakamono kotoba* yang memiliki makna yang berbeda maupun yang sama dengan kata asalnya.

Karakteristik *wakamono kotoba* yang terjadi dilihat dari penyimpangan pada kelas kata maupun bentuk ungkapan baru dalam bahasa Jepang:

a. Pada kelas kata kerja:

- Adanya penambahan silabel *~ru* pada *onomatope*, kata benda maupun kata serapan.
- Penyingkatan kata yang mengalami perubahan makna maupun perubahan bunyi.

b. Pada kelas kata sifat:

- Perubahan bunyi.
- Perubahan dan pergeseran makna dari kata asalnya.
- Penyingkatan dari kalimat menjadi kata.
- Adanya penambahan silabel *~kusai* pada akhir kata sifat.

c. Pada kelas kata benda:

- Adanya penambahan silabel *~sa* pada akhir kata benda.
- Pergeseran dan perubahan makna.
- Perubahan fungsi penggunaan.
- Perubahan bunyi.
- Penggunaan kata serapan meski terdapat bentukstandarnya.
- Penggunaan dari kata serapan yang digabungkan dengan bahasa Jepang.
- Penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial dari kata serapan.
- Muncul kata baru dari penyimpangan *wakamono kotoba*.

d. Pada kelas kata keterangan (menyatakan tingkatan):

- Perubahan bunyi.
- Pergeseran dan perubahan fungsi penggunaan.

- Perubahan makna.
- Pembalikan kata dan penyingkatan kata.

e. Pada kelas kata seru/interjeksi:

- Penyingkatan kata.
- Perubahan bunyi.
- Penggunaan kata serapanmeskipun ada bentuk standarnya (*hyoujungo*).
- Penggunaan cara baca dari angka yang membentuk makna.
- Penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial dari kata serapan.

f. Pada *atarashi hyougen*:

- Penggunaan dialek
- *Bokashi kotoba* (ungkapan kabur).
- Adanya frase yang lahir baru dari penyimpangan *wakamono kotoba*.



## まとめ

古舘春一の製作「ハイキュー！！」というアニメにある若者言葉の特徴  
に関する分析

名前：デア・ファラウズリ

キーワード：分析、特徴、若者言葉

### 1. 背景

若者言葉とは日本の若者たちが創作力で生み出した言葉であり、年寄りにも外国人にもよくわからない言葉である。若者言葉は標準語の逸脱ということだ。辞典には書かれていない。だから、若者言葉の品詞やどうやって化けられるのかを理解必要がある。若者言葉の特徴の一つは自由で標準語を従割らないところである。従って、教育機関で学ぶ日本語はこの日常で日本の若者たちが使用する言葉と違うことになった。日本の番組や日本人のブログなど、直に見ている日本語学習者の外国人は会われて用になってきた。だから、若者言葉の意味と品詞と特徴を知る必要がある。

若者言葉は日常に使用するに限らず、芸術作品にも使用されている。例えば、アニメと作品である。古舘春一の製作「ハイキュー！！」というアニメはある高校のバレー部の部員たちの活動を語り、すごく人気のある作品である。このアニメ全てる期もあるため、この本研究に1期だけデータソースとして限ることになった。第1期には25エピソードがある。本研究の目的「ハイキュー！！」というアニメにある若者言葉の意味と品詞

と特徴を調べる。本研究の辞典は単語の逸脱と新しい表現である。(堀尾、2015)。

## 2.基礎的な理論

### 2.1 言語

Keraf(2004:1)によれば言語は人間が発生する音声であり、それを使って社会の人々コミュニケーションするということだ。

### 2.2 文体

文体は二つ分かれる。それは話して会的な文体と活用的な文体とは方言、話しての教育暦の程度から見る文体のことである。そして、活用的な文体とは問題店から見る文体、話文体と書き文体、外来語や方言を混ぜる文体のことである。(Sugihastuti, 2007:14).

### 2.3 日本語の文体

日本語には五つの文体がる。それは話言葉と書き言葉、警護、男女語、標準語と方言、そして年齢的な言葉。Sudjianto&Dahidi(2004)

### 2.4 若者言葉

米川(1998:15)によれば、若者語とは中学生から三十歳前後の男女が、仲間内で、会話促進・娯楽・連帯・イメージ伝達・隠蔽・緩衝・浄化などのために使うということだ。

Sudjianto&Dahidi(2004:18)は若者言葉についての特徴について短縮があり、方向を変えること、動詞化「る」を付け、名詞化「った」を付け、人の特徴を使って方言するということを述べる。若者言葉に見られる言語変化に関す

る研究(堀尾, 2015)には若者言葉は動詞、名詞、形容詞、程度の副詞、ぼかし言葉と新しい表現が発生されると書いてある。

## 2.5 単語

単語は自立語と付図九語がある。自立語は動詞、形容詞、名詞、福祉、連体詞、感動詞、接続詞である。付図九語は自動詞と上司である。(Sudjianto dan Dahidi, 2004).

## 3. 研究の方法

本研究で使用するアプローチは質的なアプローチである。このアプローチで若者言葉の意味と品詞と特徴を分析する。本研究のデータソースは25のエピソードの「ハイキュー!!」第1期というアニメである。また本研究のデータはそのアニメにある若者言葉の単語や表現である。データを集める方法は「Teknik simak catat」という方法を使う。本研究に選んだ方法は「Metode padan teknik pilah unsur daya penentu」という方法である。「Pilah unsur」はデータソースにある若者言葉を整理する。そして「Teknik hubung banding」は次の方法として若者言葉の意味と字義の意味を比べる。最後は若者言葉の特徴を分析する。

## 4. 研究の結果

「ハイキュー!!」というアニメから57語の若者言葉を収集し、分析した。57語のうち、5語は動詞、14語は形容詞、10語は名詞、8語は副詞、8語は感動詞、そして12語は表現(新しい文句とぼかし言葉)である。

その中に、従来の意味と同じ意味を持つ若者言葉があり、違う意味を持つ言葉もある。

**データ 1 : ムカつく**

対談 :

日向 : 「なんだ? 全然話輪かんねえけど、こんな感じの悪い奴相手に  
になに黙ってる。いつも見たくムカつくよけなひとこと何かい  
い返せよ。」

(エピソード 3、 14:07).

分析 : 若者言葉辞典(2002 : 79)について「ムカつく」の意味は相手に対してムカムカとして腹が立つということと書いてある。「ムカつく」は動詞である。この偏差は言葉の短縮を発生して、字義の意味と若者言葉の意味を変化する。

**データ 17:おいしい**

対談:

及川:「ほら、おいしい...おいしい...チャンスボールだ。」

(エピソード 7、 06:42).

分析: 「おいしい」は元の意味が違う。堀尾(2015:37)によって、若者言葉で「おいしい」の意味たくさんある、一つは「よい」である。元の単語の意味が違うから若者言葉の偏差と言うのである。

**データ 30 : すげえ・すごい**

対談 :

日向 : 「なんだ。すげえ感じ悪いあいつら。」

(エピソード 3、15:21).

対談 :

7のねこまチーム : 「すげえ早い、何？」

リベロのねこまチーム : 「あんなところから速攻！」

(エピソード 12、07:28).

対談 :

及川 : 「何だこれ。すごいむしゃくしゃしてんにこの感じ。」

(エピソード 22、22:11).

分析 : 「すごい」の意味は「すげえ、すんげ、すっごい、すっげえ」になってきた。若者言葉に「すごい」は形容詞から副詞になってしまった。その上意味も変わり、「すごい」は「すごく」になってしまった。

堀尾(2015 : 46)によれば実「すごく」は程度の副詞につかうことができるというそうだ。しかし若い人に「すごい、すげえ、すんげ、すっごい、すっげえ」を使う。

データ 38 : あざす(*azasu*)

対談 :

泉 : 「さきももう一本だけでって言ったよ。本当に最後だからね。」

日向 : 「あざす」

(エピソード 1、12:52).

対談 :

清子 : 「たぶんサイズ大丈夫だと思うけど何かあったら、言っ  
て。」

景山&日向 : 「あざす。」

(エピソード 5、 07:38)

分析 : 「あざす」は男性語で感謝を表す言葉である。短縮される「あり  
がとうございます」は「あざす」になってきた。Sudjianto&Dahidi(2004:18)  
に書いてある田中によって短縮される言葉は発生である。

データ 50 : ～とか(*~to ka*)

対談 :

町内会 : 「おれがいればおまえは最高とか言ってみて。高校生かっけ  
え。」

(エピソード 10、 19:12).

対談 :

西之谷 : 「翔揚、これはたくらんで顔じゃなくて笑顔だぞ、たぶ  
ん。」

朝日 : 「たぶんとか言うんじゃないよ、西谷。」

(エピソード 22、 00:29)

分析 : 「～とか」は「と」それとも「または」と同じで意味である。若者言葉に  
「～とか」はぼかすになり、意味はあいまいになってしまった。堀尾  
(2015 : 72)によると「～とか」は一つのぼかしことばであるということだ。

## データ 55: まじっすか

対談:

矢巾 : 「からすの釣ったらマナーが美人ってことくらいし  
か覚えていないし。」

金田一 : 「まじっすか」

(エピソード 6、02:58)

**分析:** 若者言葉辞典で(2003:209), 「まじっすか」は「本当か」または「本  
気か」と同じ意味である。そのように新しいフレーズになってきた。

### 5. 結論

「ハイキュー!!」というアニメから 57 語の若者言葉を収集し、分析し  
た。57 語のうち、5 語は動詞、14 語は形容詞、10 語は名詞、8 語は副詞、  
8 語は感動詞、そして 12 語は表現 (新しい文句とぼかし言葉) である。  
その中に、従来の意味と同じ意味を持つ若者言葉があり、違う意味を持つ  
言葉もある。

そして、品詞の逸脱や新しい表現により若者言葉の特徴はこのように  
述べられる。

#### a. 動詞

- 擬音語・擬態語、名詞、外来語に「～る」を付ける。
- 意味化や音声化してる単語を短縮する。

#### b. 形容詞

- 音声化している。

- 従来の意味が変化している。
- 節が短縮されて単語になる。
- 形容詞に「～くさい」を付ける。

c. 名詞

- 形容詞に「～さ」を付け、名詞になる。
- 意味化している。
- 活用が変化している。
- 音声化している。
- 標準語にもある言葉だが、外来語を使う。
- 外来語が和語や漢語と組み合わせられて使う。
- 文字の後に外来語の一字を付けて使う。
- 若者言葉で新しい単語がでる。

d. 副詞

- 音声化している。
- 活用が変化している。
- 意味化している。
- 文字を短縮し、逆転する。

e. 感動詞

- 短縮している。
- 音声化している。
- 標準語にもある言葉だが、外来語を使う。

- 文字の後に外来語の一字を付けて使う。
- 数字を使って単語を作る。

f. 新しい表現（ぼかし言葉）

- 方言を使う。
- ぼかし言葉がある。
- 若者言葉の逸脱から生まれた新しい文句。



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
SARI PENELITIAN .....	viii
RANGKUMAN .....	ix
MATOME .....	xxii
DAFTAR ISI .....	xxxii
DAFTAR TABEL.....	xxxiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxxv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Landasan Teoretis .....	10

2.2.1	Definisi Bahasa .....	10
2.2.2	Ragam Bahasa .....	14
2.2.3	Ragam Bahasa Jepang .....	16
2.2.3.1	Ragam Bahasa Lisan dan Tulisan .....	16
2.2.3.2	Ragam Bahasa Hormat .....	17
2.2.3.3	Ragam Bahasa Berdasarkan Jender .....	18
2.2.3.4	Ragam Bahasa Standar dan Dialek .....	19
2.2.3.5	Ragam Bahasa Berdasarkan Usia Penutur .....	20
2.2.4	<i>Wakamono Kotoba</i> .....	21
2.2.3.6	Pengertian <i>Wakamono Kotoba</i> .....	21
2.2.3.7	Karakteristik <i>Wakamono Kotoba</i> .....	22
2.2.5	Kelas Kata dalam Bahasa Jepang .....	37
2.3	Sinopsis Anime .....	41
2.4	Kerangka Berpikir .....	43
<b>BAB 3</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1	Pendekatan Penelitian .....	45
3.2	Objek Data .....	45
3.3	Sumber Data .....	46
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.5	Teknik Analisis Data .....	47
3.6	Langkah Penelitian.....	47
3.7	Teknik Pemaparan Hasil Analisis Data.....	48
<b>BAB 4</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>

4.1 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Kelas Kata Kerja</i>	
<i>(Doushi)</i> .....	49
4.2 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Kelas Kata Sifat</i>	
<i>(Keiyoushi)</i> .....	54
4.3 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Kelas Kata Benda</i>	
<i>(Meishi)</i> .....	68
4.4 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Kelas Kata Keterangan</i>	
<i>(Fukushi)</i> .....	75
4.5 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Kelas Kata Seru</i>	
<i>(Kandoushi)</i> .....	84
4.6 <i>Wakamono Kotoba yang Termasuk dalam Bentuk Ungkapan Baru</i>	
<i>(Atarashii Hyougen)</i> .....	92
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>101</b>
5.1 Simpulan.....	104
5.2 Saran.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>111</b>

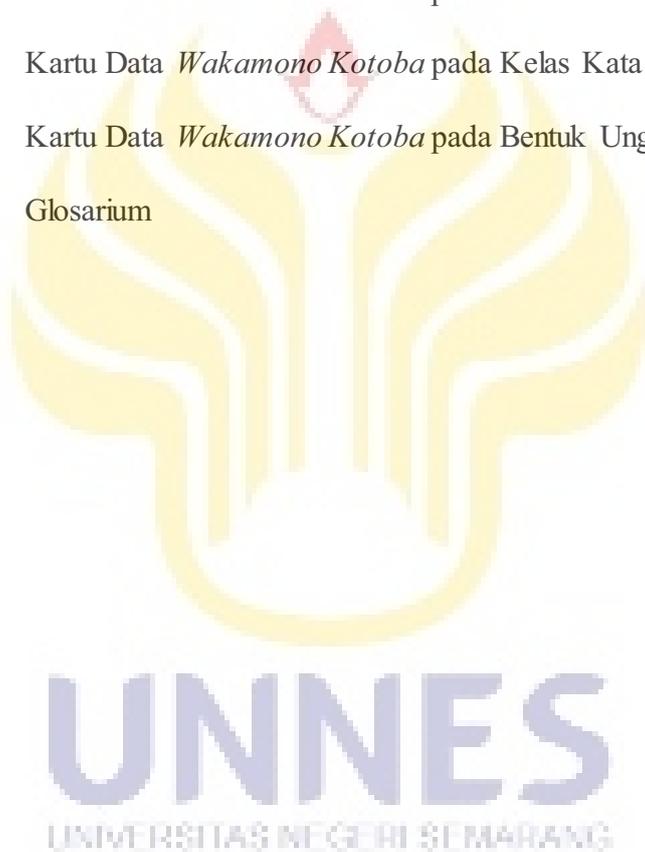


## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik <i>Hanashikotoba</i> dan <i>Kakikotoba</i> .....	17
Tabel 2.2 Penggunaan Ragam Bahasa <i>Wakamono Kotoba</i> .....	23
Tabel 2.3 Perubahan Kata Kerja ( <i>~ru</i> ) Berdasarkan Makna .....	24
Tabel 2.4 Perubahan Kata Kerja dari <i>Giongo</i> dan <i>Gitaigo</i> .....	26
Tabel 2.5 Perubahan Kata Kerja dari Kata Serapan .....	27
Tabel 2.6 Penggunaan <i>I-keiyoushi</i> dan <i>Na-keiyoushi</i> yang sekarang .....	35
Tabel 4.1 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Kelas Kata Kerja .....	49
Tabel 4.2 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Kelas Kata Sifat .....	54
Tabel 4.3 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Kelas Kata Benda .....	68
Tabel 4.4 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Kelas Kata Keterangan .....	75
Tabel 4.5 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Kelas Kata Seru .....	84
Tabel 4.6 <i>Wakamono Kotoba</i> pada Bentuk Ungkapan Baru .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Kelas Kata Kerja
- Lampiran 2 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Kelas Kata Sifat
- Lampiran 3 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Kelas Kata Benda
- Lampiran 4 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Kelas Kata Keterangan
- Lampiran 5 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Kelas Kata Seru
- Lampiran 6 Kartu Data *Wakamono Kotoba* pada Bentuk Ungkapan Baru
- Lampiran 7 Glosarium



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi manusia yang digunakan untuk berinteraksi. Penggunaan bahasa tidak lepas dari pengaruh latar belakang masing-masing individu. Beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan bahasa diantaranya pendidikan, jenis kelamin, kedudukan sosial, dan lingkungan. Selain itu, usia pun mempengaruhi keberagaman bahasa.

Bahasa dapat berubah dan berkembang seiring berkembangnya peradaban masyarakat. Hal tersebut dapat menimbulkan pergeseran makna, hilangnya suatu kata, maupun munculnya kata atau istilah baru dalam bahasa. Bahkan dalam suatu masyarakat pada kelompok-kelompok tertentu dalam kehidupan sehari-hari, muncul bahasa-bahasa lainnya meskipun sudah memiliki bahasa nasional dari setiap negara. Misalnya di Indonesia muncul istilah baru dalam bahasa yang digunakan anak-anak muda, kemudian istilah tersebut berkembang dan menjadi hal yang digunakan secara umum. Itulah mengapa bahasa merupakan salah satu objek yang menarik untuk dipelajari.

Perkembangan bahasa bisa terjadi dimanapun termasuk di Jepang. Perkembangan bahasa dalam bahasa Jepang melahirkan ragam bahasa baru yang tidak dipelajari di lembaga pendidikan di luar Jepang. Dalam lembaga pendidikan, ragam bahasa Jepang yang dipelajari adalah ragam bahasa standar (*hyoujungo*) yang terdiri dari *teineigo futsuukei*, dan *keigo*. Namun pada bahasa anak muda

(*wakamono kotoba*) mengalami perkembangan bahasa yang tidak di pelajari dalam lembaga pendidikan.

*Wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang dinamis yang akan sering berubah sesuai perkembangan zaman dan telah menjadi budaya anak muda Jepang. Dalam *charenji shougaku kokugo jiten* (2011), kata *wakomono* mengandung arti “*toshi ga wakai hito; seinen*” yang berarti “orang yang berusia muda; muda”. Kemudian *kotoba* mengandung arti “*kangae ya kimochi wo hito ni tsutaeru tame ni tsukau; koe ya moji ni arawashita mono; gengo; mata, tango ya ku*” yang berarti “digunakan untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain; menunjukkan adanya bunyi dan huruf; bahasa; dan juga kata-kata dan kalimat”. Dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan anak muda saat sedang berbicara dengan orang yang seusia bahkan orang yang sudah dianggap akrab dalam situasi tidak formal.

Terciptanya *wakamono kotoba* merupakan bentuk kreativitas anak muda Jepang sehingga orang tua maupun orang asing kurang dapat memahami kata-kata maupun ungkapan-ungkapan dalam *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* merupakan bahasa yang lahir dari penyimpangan aturan penggunaan bahasa baku pada bahasa Jepang. Penyimpangan pada *wakamono kotoba* seperti adanya penambahan silabel-silabel tertentu, penyingkatan kata, pembalikan unsur-unsur kata, munculnya frase baru, dan sebagainya. Kata-kata dalam *wakamono kotoba* pun tidak terdapat pada kamus sehingga diperlukannya pemahaman darimana kata (bentuk) asalnya, maknanya, maupun karakteristik *wakamono kotoba* tersebut.

*Wakamono kotoba* terbentuk secara bebas tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar. Akibatnya terjadi perbedaan yang signifikan antara bahasa Jepang yang dipelajari di lembaga pendidikan formal dengan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda Jepang. Hal ini menjadi hal yang membingungkan bagi pembelajar bahasa Jepang yang melihat secara langsung penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya acara TV Jepang, drama Jepang, *anime*, komik Jepang bahkan blog orang Jepang. Meskipun beberapa kata *wakamono kotoba* terdapat terjemahannya tetapi belum cukup untuk memberikan penjelasan tentang *wakamono kotoba* yang muncul. Untuk mengetahui hal tersebut perlu adanya pengetahuan tentang *wakamono kotoba*.

Pengaplikasian *wakamono kotoba* tidak terbatas dalam kehidupan nyata, tetapi juga dituangkan pada karya seni *anime*, misalnya *anime Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate adalah salah satu *anime* terkenal di Jepang yang menceritakan tentang kehidupan anggota klub ekstrakurikuler voli di SMA. Karakter-karakter dalam *anime* ini adalah anak-anak muda sehingga sangat memungkinkan adanya penggunaan *wakamono kotoba* dalam keseharian mereka. *Anime* ini keseluruhannya memiliki 3 *season* sehingga menyebabkan peneliti membatasi sumber data dengan hanya mengambil *anime Haikyuu!! season 1* karena mewakili penggunaan *wakamono kotoba* yang akan diteliti.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *wakamono kotoba* dengan judul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penjelasan tentang makna, kata atau bentuk asal, dan

karakteristik *wakamono kotoba* dalam *animeHaikyuu!!* karya Haruichi Furudate. Dengan fokus penelitian yaitu penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam kelas kata bahasa Jepang dan ungkapan-ungkapan baru.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang terlalu jauh, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti *wakamono kotoba* dalam *animeHaikyuu!!*.
2. Penelitian ini hanya meneliti makna dan bentuk asal *wakamono kotoba*.
3. Penelitian ini hanya meneliti karakteristik dilihat dari penyimpangan yang terjadi dalam *wakamono kotoba* berdasarkan kelas kata bahasa Jepangnya dan bentuk ungkapan-ungkapan baru.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. *Wakamono kotoba* apa sajakah yang terdapat dalam *animeHaikyuu!!*?
2. Bagaimana makna dan bentuk asal *wakamono kotoba* tersebut?
3. Bagaimana karekteristik *wakamono kotoba* tersebut?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk menjabarkan *wakamono kotoba* apa saja yang terdapat dalam *anime Haikyuu!!*.
2. Untuk mengetahui makna dan bentuk asal *wakamono kotoba* tersebut.
3. Untuk memberikan penjelasan tentang karakteristik *wakamono kotoba* tersebut.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan ragam bahasa Jepang, khususnya yang terkait dengan *wakamono kotoba*.

#### b. Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi bagi pembelajar bahasa Jepang mengenai *wakomono kotoba*.
2. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan bagi peneliti sendiri khususnya dan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FBS Unnes umumnya dalam hal ilmu kebahasaan.
3. Dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya, khususnya tentang ragam bahasa anak muda Jepang.

## 1.6 Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari bagian awal, bagian isi yang terdiri bab 1 pendahuluan, bab 2 landasan teori, bab 3 metode penelitian, bab 4 hasil dan pembahasan, dan bab 5 penutup, dan bagian akhir.

Bagian awal berisi tentang halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, sari, rangkuman, *matome*, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran.

Bagian isi terdapat 5 bab, yaitu:

1. Dalam bab 1 pendahuluan, membahas tentang latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab 2 berisi tentang kajian pustaka, landasan teori, sinopsis *anime*, kerangka berpikir. Pada landasan teori akan membahas tentang teori-teori yang berkenaan dengan permasalahan yang diteliti. Antara lain (1) definisi bahasa, (2) ragam bahasa, (3) ragam bahasa Jepang, (4) *wakamono kotoba*, (5) kelas kata dalam bahasa Jepang.
3. Selanjutnya pada bab 3 menjelaskan tentang metode penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif, objek data, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data. Setelah itu, dilanjutkan dengan langkah penelitian dan teknik hasil pemaparan analisis data.
4. Kemudian pada bab 4 berisi tentang analisis data, yaitu menganalisis tentang *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime Haikyuu!!*

berdasarkan penyimpangan-penyimpangan yang terjadi pada kelas kata bahasa Jepang maupun munculnya ungkapan-ungkapan baru.

5. Bab 5 berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran-saran yang didasarkan pada hasil penelitian ini.

Pada bagian akhir, berisi daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Kajian tentang kebahasaan adalah salah satu masalah yang menarik perhatian banyak ahli bahasa sehingga banyak dikaji dan diteliti. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam masyarakat agar dapat saling bertukar informasi. Seiring perkembangan jaman, bahasa pun ikut mengalami perkembangan. Itulah mengapa bahasa menarik untuk diteliti.

Untuk meneliti tentang *wakamono kotoba* peneliti menemukan penelitian terdahulu dari Sukmayati (2008) dengan judul “Analisis *Wakamono Kotoba* pada *Anime Ouran Kokou Hosutobu* episode 1-5”. Pada penelitian ini disimpulkan bahwa ditemukan pola kalimat *~tte* sebanyak 28 kalimat dan kosakata yang termasuk *jiritsugo* (kata yang bisa berdiri sendiri) yang digunakan oleh orang muda dalam *anime ouran kokou hosutobu*. Bentuk pola kalimat *~tte* ini mempunyai dua pengertian yaitu *~tte* yang berarti sama dengan *~wa* dan *~tte* yang berarti sama dengan *~to iu* atau *~to iu no wa*. Sedangkan kosakata diambil dari *gairaigo* baik secara utuh bentuk dan makna, namun ada juga mengalami penyingkatan kata. Persamaan dengan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian dari Sukmayati adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam media *anime*. Namun perbedaan dari penelitian ini adalah jika penelitian Sukmayati mengambil data *anime* dari tahun 2006, maka peneliti akan mengambil data dari *anime* dari tahun 2014. Jika dalam

penelitian ini *wakamono kotoba* muncul pada pola kalimat dan *gairaigo*, maka peneliti akan mengklasifikasikan *wakamono kotoba* dalam kelas kata bahasa Jepang serta meneliti ungkapan-ungkapan baru dalam *wakamono kotoba*.

Penelitian dari Setiawan (2011) dengan judul “Analisis Pembentukan *Wakamono Kotoba* dalam Drama *Yamada Taro Monogatari*”. Pada penelitian ini ditemukan 11 *wakamono kotoba* yang hanya sebatas kosakata yang belum diklasifikasikan berdasarkan kelas kata bahasa Jepang. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah *wakamono kotoba* tidak selalu berupa kosakata baru yang diciptakan oleh generasi muda, tetapi ada juga yang masih menggunakan kosakata bahasa Jepang asli, namun pemaknaan kosakata tersebut dapat berubah tergantung situasi ataupun penggunaannya oleh penutur yang mempunyai latar belakang sosial dan kebiasaan yang berbeda. Persamaan penelitian Setiawan (2011) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah objek penelitiannya yaitu *wakamono kotoba*. Perbedaan penelitian sebelumnya mengambil data 11 *wakamono kotoba* yang hanya sebatas kosakata yang belum diklasifikasikan berdasarkan kelas kata bahasa Jepang, maka peneliti akan mengklasifikasikan *wakamono kotoba* berdasarkan kelas kata bahasa Jepang dari objek data penelitian.

Penelitian dari Horio (2015) yang berjudul “*Wakamono Kotoba ni Mirareru Gengo Henka ni Kansuru Kenkyuu*” mengenai variasi dan perubahan bahasa anak muda di Jepang. Pada penelitian ini ditemukan adanya penyimpangan-penyimpangan yang terjadi pada bahasa anak muda di Jepang, mulai dari penyimpangan berdasarkan kelas kata maupun tata bahasanya. Penelitian ini

memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan, oleh karena itu penelitian ini digunakan sebagai acuan dan referensi.

## **2.2 Landasan Teoretis**

### **2.2.1 Definisi Bahasa**

Bahasa merupakan kunci pokok bagi kehidupan manusia. Dengan adanya bahasa orang dapat berinteraksi dengan sesamanya. Bahasa dapat digunakan untuk memahami maksud dan tujuan orang lain. Mengingat pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi dan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, Keraf (2004:1) membatasi pengertian bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Menurut Chaer (2007:33) hakikat bahasa mencakup 12 butir yaitu:

1. Bahasa itu adalah sebuah sistem

Sistem berarti susunan teratur berpola yang membentuk suatu keseluruhan yang bermakna atau berfungsi. Sistem terbentuk oleh sejumlah unsur yang satu dan yang lain berhubungan secara fungsional. Bahasa terdiri dari unsur-unsur yang secara teratur tersusun menurut pola tertentu dan membentuk satu kesatuan.

2. Bahasa itu berwujud lambang

Dalam kehidupannya, manusia memang selalu menggunakan lambang atau simbol. Hampir tidak ada kegiatan yang tidak terlepas dari simbol. Termasuk alat komunikasi verbal yang disebut bahasa. Lambang-lambang bahasa

diwujudkan dalam bentuk bunyi, yang berupa satuan-satuan bahasa, seperti kata atau gabungan kata.

### 3. Bahasa itu berupa bunyi

Bunyi bahasa adalah bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bunyi bahasa atau bunyi ujaran (*speech sound*) adalah satuan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang di dalam fonetik diamati sebagai “fon” dan di dalam fonemik “fonem”. Tetapi juga tidak semua bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia termasuk bunyi bahasa.

### 4. Bahasa itu bersifat arbitrer

Istilah arbitrer adalah tidak adanya hubungan wajib antara lambang bahasa (yang berwujud bunyi itu) dengan konsep atau pengertian yang dimaksud oleh lambang tersebut. Umpamanya, antara [kuda] dengan yang dilambangkannya, yaitu “sejenis binatang berkaki empat yang biasa ditunggangi.” Sehingga tidak dapat menjelaskan mengapa binatang tersebut dilambangkan dengan bunyi [kuda].

### 5. Bahasa itu bermakna

Salah satu sifat hakiki dari bahasa adalah bahasa itu berwujud lambang. Sebagai lambang, bahasa melambangkan suatu pengertian, suatu konsep, suatu ide, atau suatu pikiran yang ingin disampaikan dalam wujud bunyi itu. Maka, dapat dikatakan bahwa bahasa itu mempunyai makna. Karena bahasa itu bermakna, maka segala ucapan yang tidak mempunyai makna dapat disebut bukan bahasa. [kuda], [makan], [rumah], [adil], [tenang] : bermakna =

bahasa. Sedangkan [dsljk], [ahgysa], [kjki], [ybewl] : tidak bermakna = bukan bahasa.

6. Bahasa itu bersifat konvensional

Meskipun hubungan antara lambang bunyi dengan yang dilambangkannya bersifat arbitrer, tetapi penggunaan lambang tersebut untuk suatu konsep tertentu bersifat konvensional. Artinya, semua anggota masyarakat bahasa itu mematuhi konvensi bahwa lambang tertentu itu digunakan untuk mewakili konsep yang diwakilinya.

7. Bahasa itu bersifat unik

Bahasa dikatakan bersifat unik, artinya setiap bahasa mempunyai ciri khas sendiri yang tidak dimiliki oleh bahasa lainnya. Ciri khas ini bisa menyangkut sistem bunyi, sistem pembentukan kata, sistem pembentukan kalimat, atau sistem-sistem lainnya.

8. Bahasa itu bersifat universal

Selain bersifat unik, bahasa juga bersifat universal. Artinya ada ciri-ciri yang sama yang dimiliki oleh setiap bahasa yang ada di dunia ini. Misalnya, ciri universal bahasa yang paling umum adalah bahwa bahasa itu mempunyai bunyi bahasa yang terdiri dari vokal dan konsonan.

9. Bahasa itu bersifat produktif

Bahasa bersifat produktif, artinya meskipun unsur-unsur bahasa itu terbatas, tetapi dengan unsur-unsur yang jumlahnya terbatas itu dapat dibuat satuan-satuan bahasa yang tidak terbatas, meski secara relatif, sesuai dengan sistem yang berlaku dalam bahasa itu.

#### 10. Bahasa itu bervariasi

Anggota masyarakat suatu bahasa biasanya terdiri dari berbagai orang dengan berbagai status sosial dan latar belakang budaya yang tidak sama. Karena perbedaan tersebut maka bahasa yang digunakan menjadi bervariasi. Ada tiga istilah dalam variasi bahasa yaitu, idiolek adalah ragam bahasa yang bersifat perorangan. Dialek adalah variasi bahasa yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat pada suatu tempat atau suatu waktu. Ragam adalah variasi bahasa yang digunakan dalam situasi tertentu. Misalnya, ragam baku dan ragam tidak baku.

#### 11. Bahasa itu bersifat dinamis

Di dalam masyarakat kegiatan manusia itu selalu berubah, maka bahasa menjadi ikut berubah, menjadi tidak tetap, menjadi dinamis. Perubahan itu dapat berupa pemunculan kata atau istilah baru, peralihan makna sebuah kata, dan perubahan-perubahan lainnya.

#### 12. Bahasa itu manusiawi

Alat komunikasi manusia berbeda dengan binatang. Alat komunikasi binatang bersifat tetap, statis. Alat komunikasi manusia, yaitu bahasa bersifat produktif dan dinamis. Maka, bahasa bersifat manusiawi, dalam arti bahasa itu hanya milik manusia dan hanya dapat digunakan oleh manusia.

Menurut Achmad dan Alek (2012:3) terdapat 11 butir tentang hakikat bahasa yaitu bahasa adalah sebuah sistem; bahasa sebagai lambang; bahasa adalah bunyi; bahasa itu bermakna; bahasa itu arbitrer; bahasa itu konvensional; bahasa itu

produktif; bahasa itu unik; bahasa itu universal; bahasa itu bervariasi; dan bahasa itu identitas suatu kelompok.

Dari ciri-ciri yang telah disebutkan, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sebuah sistem lambang berupa bunyi yang bermakna bersifat arbitrer, konvensional, dinamis, produktif, dinamis, dan beragam, yang digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi.

### **2.2.2 Ragam Bahasa**

Setiap situasi memungkinkan seseorang memilih variasi bahasa yang akan dipergunakannya. Faktor pembicara, pendengar, pokok pembicaraan, tempat dan suasana pembicaraan berpengaruh pada seseorang dalam memilih variasi bahasa. Istilah yang digunakan untuk menunjuk salah satu dari sekian variasi pemakaian bahasa disebut ragam bahasa.

Mengingat fungsi dan situasi yang berbeda-beda dalam setiap komunikasi antarmanusia, tersedia bermacam-macam ragam bahasa. Menurut Sugihastuti (2007:14) ada dua jenis ragam bahasa yaitu dari segi pembicara dan segi pemakaiannya. Jenis ragam bahasa berdasarkan segi pembicara adalah:

1. Ragam daerah yang lebih dikenal dengan nama logat atau dialek. Ragam bahasa ini tercipta karena pengaruh kuat bahasa ibu si pembicara. Faktor aksen, kosakata dan variasi gramatikal, umpamanya, seringkali berpengaruh sebagai pembeda tiap-tiap ragam dialek. Dalam situasi nonresmi, ragam ini relatif sering digunakan dalam proses komunikasi antarbudaya.

2. Ragam bahasa ditinjau dari segi pendidikan pembicara dapat dibedakan menjadi ragam cendekiawan dan ragam noncendekiawan. Perbedaan ini berdasarkan pada tingkat pendidikan formal dan nonformal pembicara.
3. Ragam bahasa ditinjau dari segi sikap pembicara bergantung kepada sikapnya terhadap lawan komunikasi. Ragam ini dipengaruhi oleh pokok pembicaraan, tujuan dan arah pembicaraan, sikap pembicaraan, dan sebagainya. Segi-segi itulah yang membedakan ragam ini menjadi ragam resmi dan nonresmi.

Kemudian dari segi pemakaiannya ragam bahasa diperinci berdasarkan:

1. Ragam bahasa ditinjau dari segi pokok persoalan berhubungan dengan lingkungan yang dipilih dan dikuasai, bergantung pada luasnya pergaulan, pendidikan, profesi, kegemaran, pengalaman, dan sebagainya.
2. Ragam bahasa ditinjau dari segi saranya dibedakan menjadi ragam lisan dan tertulis (tulisan). Perbedaan ragam lisan dengan tulisan adalah jika ragam lisan terdapat unsur-unsur aksen, tinggi rendah dan panjang pendeknya suara, serta irama kalimat sulit dilambangkan dengan ejaan ke dalam bahasa tulisan. Maka ragam bahasa tulisan harus selalu mengingat keutuhan dan kelengkapan fungsi gramatikal. Penggunaan setiap ragam dipertimbangkan berdasarkan keperluan dan latar belakang yang mendasarinya. Hal ini juga berhubungan dengan fungsi dan situasi pemakaiannya.
3. Ragam bahasa dalam pemakaiannya sering terjadi gangguan percampuran unsur (kosakata misalnya) daerah maupun asing. Antara bahasa daerah dan

bahasa nasional terjadi kontak aktif yang mempengaruhi perkembangan kosakata, demikian juga pengaruh bahasa asing.

### 2.2.3 Ragam Bahasa Jepang

Pemakaian ragam bahasa tampak sangat mencolok dalam pemakaian bahasa Jepang sehari-hari. Hal ini menjadi salah satu ciri khas kekayaan bahasa Jepang. Adanya berbagai macam ragam bahasa menimbulkan masalah, bagaimana harus menggunakan bahasa itu di dalam masyarakat. Jika hanya dengan mematuhi kaidah gramatikal saja, bahasa yang digunakan mungkin tidak bisa berterima di dalam masyarakat. Lain halnya dengan orang yang memiliki pengetahuan ragam bahasa dan dapat menggunakannya dalam berbagai macam komunikasi sehingga keterampilan Jepangnya sangat luas. Ragam bahasa Jepang terdiri dari ragam bahasa lisan dan tulisan, ragam bahasa hormat, ragam berdasarkan jender, ragam bahasa standar dan dialek, dan ragam bahasa berdasarkan usia penuturnya.

#### 2.1.1.1 Ragam Bahasa Lisan dan Tulisan

Bahasa dapat disampaikan dengan dua media yakni media lisan dan media tulisan. Oleh karena itu munculah *hanashikotoba* (ragam lisan) dan *kakikotoba* (ragam tulisan). *Hanashikotoba* adalah bahasa yang dinyatakan dengan suara yang terlihat di dalam ceramah, rapat, percakapan, dan sebagainya. *Kakikotoba* adalah bahasa yang dinyatakan dengan huruf tertulis yang sering terlihat di dalam surat kabar, majalah, karya ilmiah, novel, surat, dan sebagainya.

Nakamura dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:211) memerinci karakteristik struktur kalimat dalam *hanashikotoba* dan *kakikotoba* sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Karakteristik *Hanashikotoba* dan *Kakikotoba*

<i>Hanashikotoba</i>	<i>Kakikotoba</i>
Kalimat-kalimatnya relatif pendek.	Kalimat-kalimatnya relatif panjang
Urutan kalimatnya ada kalanya tidak normal.	Urutan kalimatnya normal.
Terdapat pengulangan kata atau kalimat yang sama.	Pengulangan kata atau kalimat yang sama sedikit.
Terdapat penghentian di tengah kalimat.	Penghentian di tengah kalimat sedikit.
Terdapat pelesapan sebagian unsur-unsur kalimat.	Pelesapan unsur kalimat relatif sedikit.
Memakai kalimat-kalimat seperti <i>Boku mo iku shi, kimi mo iku.</i>	Memakai kalimat-kalimat seperti <i>Boku mo iki, kimi mo iku.</i>
Kata-kata penunjuk seperti <i>are, kore, soko</i> relatif banyak.	Kata-kata penunjuk seperti <i>are, kore, soko</i> relatif sedikit.
Diikuti pemakaian ragam hormat.	Pemakaian ragam hormat relatif sedikit.
Sering memakai kata-kata seperti <i>yo, wa</i> , dan sebagainya seperti pada kalimat ' <i>Iku yo</i> ', ' <i>Iku wa</i> '.	Jarang memakai kalimat-kalimat ' <i>Iku yo</i> ', ' <i>Iku wa</i> ', dan sebagainya.
Sering memakai ungkapan-ungkapan seperti ' <i>Kore ne</i> ', ' <i>Sorekara sa</i> ', dan sebagainya.	Jarang memakai ungkapan-ungkapan ' <i>Kore ne</i> ', ' <i>Sorekara sa</i> '.
Pemakaian <i>kango</i> relatif sedikit.	Relatif banyak memakai <i>kango</i>
Tidak begitu tercampuri kata-kata klasik, kata-kata yang bersifat <i>kanbun</i> (bahasa klasik Cina), dan kata-kata yang bernada terjemahan.	Kadang-kadang tercampuri kata-kata klasik, kata-kata yang bersifat <i>kanbun</i> (bahasa klasik Cina), dan kata-kata yang bernada terjemahan.
Pada akhir kalimat banya memakai <i>da, desu, gozaimasu</i> , atau <i>de arimasu</i> pada waktu ceramah	Banyak mengakhiri kalimat dengan <i>de aru</i> .

### 2.1.1.2 Ragam Bahasa Hormat

Faktor status sosial juga sangat mempengaruhi dalam keragaman bahasa Jepang. Perbedaan pekerjaan, jabatan, kedudukan, dan sebagainya dalam hubungannya dengan masyarakat di sekitarnya turut berperan dalam menciptakan

berbagai perbedaan bahasa. Hubungan-hubungan sosial yang mengacu pada hubungan atasan-bawahan seperti hubungan senior dengan juniornya, pimpinan perusahaan dengan para pekerjanya, pelanggan dengan penjual, atau guru dengan siswanya dapat dilihat dari pemakaian bahasanya.

Pemakaian variasi kata-kata atau bahasa dengan mempertimbangkan konteks pemakaian bahasa disebut *keigo*. Berdasarkan cara pemakaiannya, *keigo* dibagi menjadi tiga jenis yakni *sonkeigo*, *kenjougo*, *teineigo* (Danasasmita 1983:79). Pendapat mengenai macam-macam *keigo* ini tidak sama. Menurut Ishida dalam Sudjianto (1996:126) bahwa *bikago* juga termasuk *keigo* dan menurut Hiromi, memasukkan *jouhingo* ke dalam *keigo*. Namun para ahli mengatakan bahwa *bikago* dan *jouhingo* masuk ke dalam *teineigo*, sedangkan seperti Ishida dan Hiromi tidak mengelompokkan *bikago* dan *jouhingo* ke dalam *teineigo* karena cara penggunaan ketiga jenis *keigo* itu berbeda, sehingga semua jenis *keigo* itu adalah *sonkeigo*, *kenjougo*, *teineigo*, *bikago*, *jouhingo*.

### 2.1.1.3 Ragam Bahasa Berdasarkan Jender

Diferensi jender penutur turut memunculkan keragaman di dalam bahasa Jepang sehingga pada situasi-situasi tertentu penutur pria memakai bahasa pria (*danseigo* atau *otoko kotoba*), sedangkan penutur wanita memakai bahasa wanita (*joseigo* atau *onna kotoba*). Pemakaian kedua ragam bahasa ini tidak begitu tampak pada situasi-situasi resmi. Namun pada percakapan sehari-hari yang tidak resmi sering terdengar perbedaan kedua ragam bahasa ini.

#### 2.1.1.4 Ragam Bahasa Standar dan Dialek

Keberagaman bahasa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti faktor sosial dan kebudayaan yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu, sama dengan bahasa-bahasa lain yang ada di dunia ini, di dalam bahasa Jepang terdapat juga berbagai macam dialek (*hoogen*) baik dialek regional, dialek sosial, ataupun dialek temporal. Namun pada sebagian besar buku linguistik bahasa Jepang (baik dalam konteks *kokugogaku* maupun *nihongogaku*) penjelasan *hoogen* pada umumnya mengacu kepada dialek regional atau dialek lokal (*chiiki hoogen*), tanpa menyinggung dialek-dialek lain seperti dialek sosial (*shakai hoogen*) dan dialek temporal (*rekishi hoogen*). Pengertian *hoogen* dikatakan sebagai bahasa yang digunakan oleh masyarakat suatu wilayah yang ada di dalam sebuah bahasa nasional yang memiliki perbedaan bunyi bahasanya, kosakatanya, gramatiknya, dan sebagainya berdasarkan wilayahnya.

Selain *hoogen* yang digunakan oleh masyarakat wilayah tertentu, terdapat juga *kyootsuugo* yaitu bahasa Jepang yang dipahami dan digunakan di mana saja di seluruh negeri secara luas tanpa dibatasi wilayah tertentu. Ragam bahasa ini lebih umum disebut *hyoojungo* (ragam standar). Ukuran untuk menentukan standar tidaknya suatu bahasa tidak begitu jelas, namun menurut Haugen (1972) dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:203) menjelaskan bahwa ragam standar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Merupakan variasi bahasa yang digunakan di pusat politik, perdagangan, dan kemasyarakatan.
- b. Dipakai di lembaga pendidikan sekolah terutama di dalam ragam tulisan.

- c. Dipakai di dalam berbagai macam surat resmi seperti di parlemen, pengadilan, kantor-kantor pemerintahan, dan sebagainya.
- d. Dapat diterima oleh orang banyak dan berfungsi sebagai bahasa nasional Negara tersebut (Tanaka, 1996:20).

#### 2.1.1.5 Ragam Bahasa Berdasarkan Usia Penutur

Walaupun tingkat heterogenitas bangsa Jepang tidak seperti bangsa Indonesia. Namun apabila dilihat dari keberagaman bahasanya, bahasa Jepang sangat beragam berdasarkan berbagai faktor-faktornya. Selain ragam bahasa berdasarkan faktor status sosial, diferensiasi jender penutur, sosia dan kebudayaan, faktor usia juga sangat menentukan keragaman bahasa Jepang. Oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidoogo* atau *yoojingo*), bahasa anak muda (*wakamano kotoba*), dan bahasa orang tua (*roojingo*).

Menurut Tadasu (1989:19) dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:18) menyatakan bahwa pada anak-anak menggunakan bahasa yang khas yang disebabkan alat ucap (artikulator) mereka yang belum berkembang. Contoh kata-kata yang termasuk ke dalam bahasa anak-anak adalah *buubuu* (*kuruma*), *wanwan* (*inu*), *manma* (*gohan*), *nenne* (*neru*), dan sebagainya yang dalam bahasa Jepang disebut *yoojigo*. Bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) adalah ragam bahasa anak muda di Jepang yang umumnya digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam situasi yang informal dan santai. Sama seperti anak-anak yang memiliki *jidoogo* atau *yoojigo* dan anak muda yang menggemari *shingo* atau *ryuukoogo* dalam *wakamono kotoba*, orang tua pun memiliki bahasa yang disebut *roojingo* yaitu bahasa yang dipakai oleh orang-orang berusia lanjut seperti *chuuki* (lumpuh),

*shomo* (permohonan atau keinginan), *kooka* (kamar kecil), *shappo* (topi baja), dan *shabon* (sabun).

## 2.2.4 Wakamono Kotoba

### 2.2.4.1 Pengertian *Wakamono Kotoba*

Keraf (2008:108) berpendapat bahwa tiap lapisan atau kelompok masyarakat dapat menciptakan istilah yang khusus, atau mempergunakan kata-kata yang umum, dan pengertian-pengertian yang khusus, yang hanya berlaku untuk kelompoknya. Ragam bahasa Jepang yang banyak digunakan oleh anak muda Jepang disebut dengan *wakamono kotoba* 「若者言葉」. *Wakamono kotoba* secara harafiah berasal dari kata *wakamono* 「若者」 yang berarti anak muda dan *kotoba* 「言葉」 yang berarti bahasa. Jadi *wakamono kotoba* adalah bahasa anak muda.

「若者語」とは中学生から三十歳前後の男女が、仲間内で、会話促進・娯楽・連帯・イメージ伝達・隠蔽・緩衝・浄化などのために使う。「米川、1998:15」

“*Wakamogo to wa chuugakusei kara sanjuu sai han ato no danjo ga, nakama de, kaiwa sokushin, goraku, rentai, imeeji dentatsu, inpei, kanshou, jouka nado no tame ni tsukau.*” (Yonekawa, 1998:15).

“Bahasa anak muda adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda usia sekolah menengah pertama sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta rahasia.” (Yonekawa, 1998:15).

Kemudian Horio (2015:14) menyimpulkan bahwa *wakamono kotoba* sebagai

berikut:

「若者言葉」とは中学生から20代の男女が、若者世代である就職前までの時期に、仲間内で使用する。使用し始めるのが「若者」であり他の世代では使用されていない新しい表現や語彙を指す。新しい語彙や用法は、規範からの逸脱や遊びであり、そこから生み出された新しい言葉をさす。特に、規範からの逸脱（例：動詞化「事故

る」名詞化「親切さ」）、メディアを利用して広がった方言（例：「ばり」）などがある。「若者」世代は年を重ねてもその当時の「若者言葉」を使い続ける可能性がある。またメディアなどで広く認知された表現や語彙などが他の世代でも使用され定着していく可能性もある。

“*Wakamono kotoba to wa chuugakusei kara 20 dai no danjo ga, wakamono sedai de aru shuushoku mae made no jiki ni, nakama-nai de shiyou suru. Shiyou shi hajimeru no ga `wakamono' de ari hoka no sedaide wa shiyou sarete inai atarashii hyougen ya goi wo sasu. Atarashii goi ya youhou wa, kihan kara no itsudatsu ya asobi de ari, soko kara umidasareta atarashii kotoba wo sasu. Tokuni, kihan kara no itsudatsu (rei: doushi ka `jikoru' meishi ka `shinsetsusa'), media wo riyou shite hirogatta hyougen (rei: `Bari') nado ga aru. `Wakamono' sedai wa toshi wo kasanete mo sono touji no `wakamono kotoba' wo tsukai tsudzukeru kanousei ga aru. Mata media nado de hiroku ninchi saretta hyougen ya goi nado ga hoka no sedai demo shiyou sare teichaku shite iku kanousei mo aru.*”

“*Wakamono kotoba* digunakan oleh anak-anak muda baik laki-laki maupun perempuan usia SMP hingga usia 20-an dan digunakan dalam suatu kelompok. Istilah ini merujuk pada ungkapan maupun kosakata baru yang mulai digunakan oleh “anak-anak muda” dan tidak digunakan oleh generasi lainnya. Kosakata baru dan penggunaannya menunjuk pada kosakata baru yang lahir dari pergaulan mereka dan penyimpangan kaidah bahasa. Kebanyakan merupakan penyimpangan kaidah, contoh: kata kerja “*jikoru*”, kata benda “*shinsetsu sa*”, dialek yang menyebar melalui media “*bari*”. Meskipun generasi “anak muda” ini bertambah usia, “*wakamono kotoba*” yang mereka kenal di masanya memiliki kemungkinan untuk terus digunakan. Selain itu, kosakata, ungkapan, dll yang disebar melalui media, memiliki kemungkinan untuk digunakan oleh orang-orang dari generasi lainnya.”

#### 2.1.1.6 Karakteristik *Wakamono Kotoba*

Mengenai *wakamono kotoba*, Tanaka dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:18)

Mengajukan beberapa contoh yang dikumpulkannya dari 150 orang mahasiswa yang dijadikan sampel pada sebuah penelitiannya sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Penggunaan Ragam Bahasa *Wakamono Kotoba***

<i>Wakamono Kotoba</i>	Ragam Standar ( <i>Hyoujungo</i> )
<i>Geesen</i>	<i>Geemu Sentaa</i> (Game center).
<i>Getsudoramiru</i>	<i>Getsuyoubi no dorama wo miru</i> (Menonton drama yang ditayangkan setiap hari senin).

<i>Monohon</i>	<i>Honmono</i> (Barang asli).
<i>Chariru</i>	<i>Jitensha de dekakeru</i> (Pergi dengan sepeda).
<i>Jikoru, Jikotta</i>	<i>Jiko wo okosu. Okoshite shimatta</i> (Terjadi kecelakaan).
<i>Asshiikun</i>	<i>Kuruma de okurimukae wo shite kureru ashi ni naru dansei</i> (Pria yang selalu melakukan antar jemput dengan kendaraan).

Dengan melihat berdasarkan tabel 2.2 dari contoh tersebut maka dapat dilihat beberapa karakteristiknya yang khas seperti:

1. Adanya penyingkatan.
2. Pembalikan unsur-unsur kata.
3. Pembuatan verba dengan menambah silabel *~ru* atau *~tta* pada nomina.
4. Adanya pengungkapan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia.

Kata-kata seperti diatas sulit dipahami dan seolah-olah dibuat serampangan. 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.

Horio (2015: 24-83) menyebutkan bahwa penyimpangan *wakamono kotoba* terjadi pada:

#### 1. *Doushi* (Kata kerja)

Bentuk kata kerja pada *wakamono kotoba* sama seperti kata kerja pada *godandoushi* begitu pula dengan penggunaannya. Kata kerja *wakamono kotoba* ini hanya bisa digunakan pada *godandoushi* karena pada penggunaan jenis *doushi* tersebut, asal kata yang mendapat tambahan “*~ru*” tidak akan mendapat pengaruh apapun. Misalnya : *kokuru* 「告る」 menjadi *kokutteru* 「告ってる」. Asal

katanya yaitu *koku* 「告」 tidak mendapat pengaruh apapun. Pembentukan dari silabel *~ru* ini terjadi pada:

a) *Doushi* (Kata kerja)

Kata kerja *wakamono kotoba* yang berasal dari *doushi*, tidak ditambahkan dengan akhiran “*~ru*” melainkan terjadi karena adanya penyimpangan pada *doushi* ragam standar. Misalnya : 「しくる」 *shikuru* berasal dari 「しくじる」 *shikujiru*. Keduanya memiliki makna “gagal”. Namun ada beberapa kata kerja dalam yang memiliki perbedaan makna dengan makna kata asalnya. Berikut adalah beberapa kata kerja dalam *wakamono kotoba* yang berbeda dengan makna dengan kata asalnya.

**Tabel 2.3 Perubahan Kata Kerja(*~ru*) Berdasarkan Makna**

	Makna baru	Makna asal
<i>Kireru</i>	Marah meledak-ledak	Memutus sebuah rangkaian dengan menarik dan mengulurnya menggunakan senjata tajam.
<i>Kogeru</i>	Terbakar matahari	Terbakar api sehingga menjadi hitam atau kecoklatan.
<i>Ochiru</i>	<i>Offline</i> dari <i>chatting</i>	Berpindah dari tempat tinggi ke tempat rendah. Berpindah dari atas ke bawah karena berat yang dimilikinya.
<i>Suberu</i>	Tidak bisa diajak bercanda	Mengelincir. Tidak dapat berhenti bergerak karena licin.

b) *Meishi* (Kata benda)

Dengan menambahkan “*~ru*”, kata benda menjadi kata kerja yang memiliki makna menunjuk pada kata benda yang dimaksud, yaitu “menjadi seperti kata benda itu”, atau memiliki arti yang berhubungan dengan kata benda yang dimaksud. Misalnya : 「事故る」 *jikoru* berasal dari 「事故」 *jiko*

yang berarti “mengalami kecelakaan”. Kata kerja *wakamono kotoba* yang berasal dari *meishi* juga memiliki arti “menjadi seperti kata benda yang disebutkan”. Contoh : 「ブタる」 *butaru* (menggemuk – menjadi seperti babi), 「昆布る」 (menjadi seperti ganggang).

c) *Koyuu meishi*

*Koyuu meishi* yang mengalami perubahan dan menjadi kata kerja dalam *wakamono kotoba* biasanya merupakan *koyuu meishi* yang digunakan untuk menunjukkan suatu toko atau tempat (meskipun terkadang tidak juga). Bisa juga berasal dari nama orang atau nama tempat. Penulisannya biasanya menggunakan katakana. Misal : 「デニル」 *deniru* (makan di restoran yang bernama *Danny*), 「ググる」 *guguru* (*googling*).

d) *Keiyoushi* dan *keyoudoushi*

Oleh karena kata sifat I dan kata sifat Na merupakan kosakata yang menjelaskan suatu keadaan, jadi kosakata tersebut sangat jarang digunakan untuk membuat kata kerja. Berdasarkan hasil penelitian Horio, dari 483 kata yang terkumpul dari survei pada tahun 1999 dan 2006, hanya terdapat 8 kata yang berasal dari kata sifat. Contohnya : 「ほそる」 *hosoru* (mengurus), 「がめる」 *gameru* (serakah untuk menang).

e) *Onomatope* (*giongo* & *gitaigo*)

Dengan menjadikan *onomatope* sebagai kata kerja, makna yang dimilikinya berubah menjadi “keadaan kosakata tersebut”.

Tabel 2.3 Perubahan Kata Kerjadi dari *Giongo* dan *Gitaigo*

<i>Wakamono kotoba</i>	Bahasa Jepang standar	<i>Wakamono kotoba</i>	Bahasa Jepang standar
<i>Gaboru</i>	<i>Gabo tto hamaru</i>	<i>Kyapiru</i>	<i>Kyapikyapi hashagu</i> (bersenda gurau dengan riang)
<i>Gusaru</i>	<i>Gusa tto sasaru</i> (Menempel dengan lekat)	<i>Daboru</i>	<i>Dabodabo no ruuzu sokkusu wo haku</i> (memakai kaos kaki yang longgar)
<i>Udaru</i>	<i>Udauda suru</i> (bermalas-malasan)	<i>Tekaru</i>	<i>Kao ga hishi de tekateka hikaru</i> (wajahnya berkilat karena minyak)

Dikarenakan *onomatope* merupakan pengulangan silabel yang terdiri dari 4 silabel, dalam penggunaannya hanya diambil 2 silabel saja. Maksudnya ketika menjadi kata kerja tidak hanya untuk mengungkapkan suatu keadaan saja, tetapi juga “melakukan seperti keadaan itu”.

f) *Gairaigo*

Banyak *gairaigo* yang digunakan untuk membuat kata kerja *wakamono kotoba*. Misalnya : 「コンパる」 (*companion* + る, artinya “menemani”), 「アピる」 (*appeal* + る, artinya “menjual daya tarik diri”), 「コピる」 (*copy* + る, artinya “menyalin”), ミスる (*miss* + る, artinya “melakukan kesalahan”).

Kata kerja yg berasal dari *gairaigo* ini merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, dan makna *doushinya* sama dengan makna yang terkandung dalam bahasa Inggrisnya.

Tabel 2.5 Perubahan Kata Kerja dari Kata Serapan

Kata kerja yang terbentuk	Kosakata asli	Jenis kata	Makna <i>gairaigo</i>	Makna kata kerja setelah ditambah akhiran “ru”
<i>Saboru</i>	<i>Sabotage</i>	Kata benda	Aktivitas menghancurkan	Meninggalkan pelajaran atau pekerjaan untuk beristirahat
<i>Teru</i>	<i>Tel</i>	Kata benda	Telepon	Menelepon
<i>Takuru</i>	<i>Taxi</i>	Kata benda	Taksi	Naik taksi
<i>Baguru</i>	<i>Bug</i>	Kata benda	Virus komputer	Laptop menjadi error
<i>Panikuru</i>	<i>Panic</i>	Kata kerja	Panik	Dirundung panik

g) Lainnya (asal tidak diketahui)

Kosakata ini jelas sekali masuk ke dalam perubahan kata kerja “~ru”, akan tetapi kata aslinya tidak diketahui termasuk ke dalam jenis kata apa sehingga kosakata ini masuk ke dalam klasifikasi “asal katanya tidak diketahui”. Misalnya : いじゃける、かつぎゆる、キケる、だいまる、デボる、ふける、へくる

*Doushi* yang terdapat dalam *wakamono kotoba* biasanya berupa perubahan dari berbagai jenis kata yang kemudian ditambah dengan akhiran “~ru”. Akan tetapi di dalamnya terdapat kosakata yang pemakaiannya dengan penambahan “~teru”. Misalnya : 「イケてる」 (tampan), 「きよどってる」 (bertingkah mencurigakan), 「ナルってる」 (sangat narsis). Contoh-contoh yang disebutkan di atas sangat jarang digunakan dengan bentuk 「イケる」, 「きよどる」, 「ナルる」. Selain itu, bentuk “~teru” juga dikembangkan menjadi bentuk “~teku”. Bentuk ini merupakan bentuk undangan/ajakan sehingga sering digunakan dengan intonasi naik di akhir kalimatnya. Misalnya : 「カフェってく」 (Mau ke kafe), 「ちゃりってく」 (Mau pergi dengan sepeda).

## 2. *Keiyoushi (I-keyoushi dan Na-keyoushi atau keyoudoushi) (Kata sifat)*

Kosakata *keiyoushi* baru terbentuk karena penyimpangan dalam penggunaan *keiyoushi*. Berbeda dengan “*keiyoushi* yang telah dikenal hingga saat ini”, “*keiyoushi* baru” ini tidak mengikuti aturan-aturan yang penggunaan *keiyoushi* yang telah ada. Dan meskipun penggunaannya sama dengan penggunaan *keiyoushi* yang telah dikenal selama ini, namun arti yang dimilikinya berbeda.

*Keiyoushi wakamono kotoba* terjadi karena adanya:

### 1) Penyimpangan

a. Pelepasan (pemendekan *keiyoushi* yang memiliki 5 atau 6 silabel menjadi 3 silabel). Contoh : きごい、きしよい、きわい、きもい、はずい、はんばない、むずい

b. *Keiyoushi* majemuk (membuat *keiyoshi* baru dengan menggabungkan 2 *keiyoushi*). Pembentukannya terbagi menjadi :

1. *Zenkou youso kabu dake wo shouryaku* (hanya memendekkan *keiyoushi* sebelumnya dengan menghilangkan unsur akhirnya saja)

1.1 *Keiyoushi* – (persamaan) – *keiyoushi*

Persamaan, yaitu menjadikan 2 *keiyoushi* yang sederajat menjadi

1 *keiyoushi* baru. Misal : エモイ、エロかつこい

1.2 *Keiyoushi* – (pertentangan) – *keiyoushi*

Pertentangan, menjadikan 2 *keiyoushi* yang bertentangan untuk menjadi 1 *keiyoushi* baru. Pada pertentangan ini, *keiyoushi* yang

kedua lah menjadi titik penting. Maknanya menunjuk pada benda yang memiliki karakteristik 2 *keiyoushi* yang disebutkan. Misal :  
カッキモイ、キモかわいい.

2. *Kakuyouso no kabu wo shouryaku* (memendekkan setiap *keiyoushi*)

Mengambil 2 silabel dari kedua *keiyoushi* sehingga membentuk 4 silabel.

Menggabungkan 2 *keiyoushi* dan menghilangkan “i”nya. Setelah itu, ambil 2 silabel dari *keiyoushi* pertama dan 2 dari silabel kedua untuk kemudian digabung menjadi satu kata. Contoh : キショウザ、キモウザ.

3. Pemendekan *keiyoushi* + *meishi*

Penyimpangan ini digunakan untuk membuat *meishi* yang telah dimodifikasi dengan *keiyoushi*. Caranya dengan, menggabungkan *keiyoushi* dan *meishi* kemudian memendekkannya. Dengan penyimpangan ini kita langsung bisa membayangkan seperti sifat apa benda itu hanya dengan melihatnya. Misal : キモヲタ、ダサ男、だらしな系.

4. Pemendekan + pemendekan + i (memendekkan dengan melepas elemen akhir *keiyoushi* pertama dan elemen awal *keiyoushi* kedua).

Contoh : えもい = え (ろい) + (き) もい、うざもい = うざ (い) + (き) もい.

5. Menggabungkan 3 atau lebih *keiyoushi*

*Goi* yang terbentuk karena cara ini sangat sedikit. Cara ini dapat digunakan untuk membuat satu *goi* dengan menggabungkan beberapa elemen. Contoh :

かちよもい : か(なり) + ちよ(う) + (き) もい

副詞 + 副詞 + 形容詞

もいもいさい : (お) もい + (き) もい + (く) さい

形容詞 + 形容詞 + 形容詞

#### 6. *Fukushi + Keiyoushi*

Membuat *goi* baru dengan menggunakan satu bagian *fukushi* dan kata asli *keiyoushi*. Contoh : ちょうぎ、チョッパズ、でらうま、まじうぎ、かなきしよ、マスウザ.

2) Pembalikan urutan, misal : バイヤ=ヤバイ、まいうー=うまい.

3) Perubahan makna

Didalam *keiyoushi* terdapat pula *goi* yang berbeda makna dengan kata aslinya.

*Goi* berikut ini sebenarnya telah ada, namun maknanya berbeda dengan makna kamus dan makna yang telah diketahui selama ini.

#### 1. 痛い (*Itai*)

Menunjukkan keadaan yang tidak bagus. Memiliki makna negatif, seperti : “tidak boleh”, “gawat”, “tidak dilakukan dengan baik”, dan lain-lain.

**Contoh :**

A : あいつ、いたいわ。

A : *Aitsu*, *itai* wa.

Merujuk pada sifat seseorang yang tidak sesuai dengan norma lingkungan, atau pada suatu keadaan yang jauh dari akal sehat. Digunakan pada tindak tanduk seseorang terutama perilaku yang tidak baik.

## 2. おいしい(Oishii)

Berdasarkan makna yang sudah diketahui selama ini, “oishii” merupakan *keiyoushi* yang merujuk pada makanan, dan terkadang berarti mendapat keuntungan atau memperoleh sesuatu.

### Contoh 1 :

A : もう、勘弁してくださいよー。

B : あ、おいしいなあ、その状況。

A : *Mou, kanben shite kudasai yo..*

B : *A, oishii naa, sono joukyou.*

“Oishii” pada kalimat di atas seringnya ditemukan pada program televisi. Maknanya “ membuat tertawa” atau “tingkat kelucuannya tinggi”. Makna “oishii” ini tidak mengandung rasa “*urayamashii*” dan menitikberatkan pada apa yang didapat oleh orang yang dikatai “oishii”.

### Contoh 2 :

A : うーん、別にそんなに忙しくないけど。

B : そうなん？あー、じゃあ、明日とか暇。

A : えー、うん、まあね。なんで？

B : あのね、おいしいバイトがあるんだけど、どうかな、と思って。

A : *Uun, betsu ni sonna ni isogashikunai kedo.*

*B : Sou nan? Aa, jaa, ashita toka hima?*

*A : Ee, un, maa ne. Nande?*

*B : Ano ne, oishii baito ga arundakedo, dou ka na, to omotte.*

Makna “oishii”nya adalah “tawaran yang bagus untukmu”.

### 3. 普通に (*Futsuu ni*)

Dilihat pada konteks manapun, “*futsuu ni*” tidak memiliki arti.

**Contoh :**

*A : (ギターを弾いている。)*

*B : ギター、普通に超うまいね。*

*A : (*Gitaa wo hiiteiru*)*

*B : Gitaa, futsuu ni chou umai ne.*

Pada contoh di atas terdapat “*futsuu ni*” dan “*chou*” dimana sebenarnya keduanya memiliki arti yang berlawanan, akan tetapi keduanya dipakai pada satu kalimat. Dengan penggunaan yang seperti itu, “*futsuu ni*” hanya bisa dipakai sebagai “*futsuu ni*”, tidak bisa dipakai menjadi “*futsuu da*” atau “*futsuu no*”.

### 4. 素で (*Su de*)

Makna dari “*su*” di sini memiliki makna yang sama dengan “*honki de*” dan “*maji de*”.

**Contoh 1 :** 素でやばい。

*Su de yabai.*

**Contoh 2 :** それって、素で言ってる。

*sore tte, su de itteru?*

### 5. びみょう (*Bimyou*)

Arti yang sudah diketahui selama ini adalah “tidak jelas”. Tapi, di sini maknanya negatif seperti “*imaichi*” atau “*amari yokunai, ki ni iranai*”.

**Contoh 1 :** うわあ、この味付け、びみよー。

*Uwaa, kono ajitsuke, bimyou.*

**Contoh 2 :**

A : 〇〇にあの話、した？

B : うーん、まだなにやけど.. びみよーやわ。

A : 〇〇 *ni ano hanashi, shita?*

B : *Uun, mada nanyakedo.. bimyou ya wa.*

Di contoh pertama maknanya “*amari oishikunai*”, di contoh kedua maknanya “*ano hito ni shiraseru no wa amari ki ga susumanai*”.

### 6. やばい (*Yabai*)

Awalnya “*yabai*” digunakan oleh *yakuza* dan memiliki makna jelek dan negatif. Tapi sekarang ini, “*yabai*” memiliki makna positif seperti “*subarashii*”, “*yoi*”, dan lain-lain.

**Contoh :** これ、やばいっすよ。まじでうまいから。

*kore, yabai ssu yo. Maji de umai kara.*

### 4) Pengembangan *keiyoushi*

Di dalam *wakamono kotoba* juga terjadi pengembangan pada “*I keiyoushi*” dan “*Na keiyoushi*”. Pengembangan tersebut menyebabkan terjadinya perubahan

jenis kata dan menambahkan makna pada kata yang sama. Pengembangan itu berupa “*~sugiru*”, “*~ge*”, dan “*~kusai*”.

1. *~sugiru*

Dengan menambahkan *~sugiru* pada *i-keiyoushi* dan *na-keiyoushi*, menjadikan kata tersebut menjadi *doushi*. Selain itu, “*ru*” dalam “*sugiru*” mengalami pelesapan. Misal : *kawaisugi(ru)*, *yabasugi(ru)*, dan sebagainya.

2. *~ge*

Jika *~ge* digunakan dengan *ikeiyoushi* tertentu akan melambangkan makna “seperti itu” atau “tampaknya seperti itu”. *I keiyoushi* jika ditambahkan dengan *~ge* akan membentuk *na keiyoushi* atau *meishi*. Misal: *taikutsu(ge)*, *kanashi(ge)*, *sabishi(ge)*, *shinpai(ge)*, *kurushi(ge)*, dan sebagainya.

3. *~kusai*

Pada umumnya *~kusai* memiliki arti “memang benar seperti itu” dan digunakan untuk hal-hal yang dianggap kurang baik . Selain itu digunakan juga untuk memperkuat maknanya. Misal: *furu(kusai)*, *mendou(kusai)*, dan sebagainya.

5) Perubahan Pembentukan

Di dalam kata sifat baru perubahan paling besar adalah perubahan pembentukkan *Na-keiyoushi* menjadi sama seperti pembentukkan *I-keiyoushi*. Penggunaan *keiyoushi* baru, pada umumnya bentuk negatif dari *Na-keiyoushi*

menggunakan bentuk *~janai*. Namun sekarang penggunaan bentuk *~kunai* seperti *I-keiyoushi* juga digunakan pada *Na-keiyoushi*.

**Tabel 2.6 Penggunaan *I-keiyoushi* dan *Na-keiyoushi* yang Sekarang**

Contoh Kata	Bentuk Negatif	Penyimpangan Bentuk Negatif
<i>Suki(da)</i>	<i>Suki(janai)</i>	<i>Suki(kunai)</i>
<i>Shizuka(da)</i>	<i>Shizuka(datta)</i>	<i>Shizuka(katta)</i>

#### 6) Perubahan *~nai*

Bentuk asli *~nai* melambangkan bentuk “tidak” atau bahwa “hal tersebut tidak seperti itu”. Pada anak muda bentuk *~nai* untuk menyatakan bahwa hal tersebut memang seperti itu (*~kan?*) dan untuk meminta pendapat lawan bicara.

Contoh:

A: こんなままとか可愛くない?

B: あー、そうやんな。

A: Kono mama to ka kawakunai?

B: Aaa, sou yan na.

Makna yang terkandung bukan “tidak lucu” tetapi ada penyimpangan yang meminta lawan bicara untuk berpendapat, “tapi menurutku imut, bagaimana menurutmu?”.  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

#### 7) Karakteristik *Keiyoushi* Baru

Yang dimaksud dengan karakteristik *keiyoushi* baru adalah tidak mengikuti peraturan pembentukan maupun penggunaan seharusnya, maknanya berbeda dengan makna aslinya, dan adanya pembentukan kata sifat yang berbeda dengan kata sifat yang baru.

### 3. *Fukushi (teido no fukushi)* (Kata keterangan)

Ciri-ciri penyimpangan yang terjadi pada *wakamono kotoba* sebagai berikut:

1. Menggunakan satu huruf kanji, khususnya kanji mengasosiasikannya keadaan yang bermakna “sangat”. Contoh: 激ウマ、即レス、超ムカつく。
2. Menggunakan *meishi* yang memiliki ciri khusus. Contoh: 大人買い、鬼カワイイ、カメレス。
3. Menggunakan *giongo* dan *gitaigo*. Contoh: ガツ勉 dari kata (ガツガツ)。
4. Menggunakan *hougen* (dialek). Contoh: バリかわいい、むっちゃ好き、めっちゃ良い。
5. Menggunakan *gairaigo*. Contoh: フルシカト、ブチ家出。

Selain itu, pada umumnya *teido no fukushi* merupakan *keiyoushi*, *fukushi*, atau *doushi* yang sudah diubah. Namun *teido no fukushi* yang baru disini sebagian besar merupakan perubahan dari kelas kata *meishi*.

### 4. *Meishi* (Kata benda)

Adanya penambahan akhiran *~sa* sehingga membentuk ke dalam kelas kata *meishi*. Jika dulu penambahan *~sa* pada hanya terjadi pada *I-keyoushi* dan *goi* (*wago*), maka sekarang pada penyimpangan *wakamono kotoba* dapat ditambahkan pula *~sa* pada kelas kata *keiyoushi* (*I* dan *Na*), *meishi*, *wago*, *kango*, *gairaigo* yang memiliki ciri khusus *Na-keyoushi*.

## 5. *Atarashii Hyougen* (Ungkapan baru)

Di dalam ungkapan yang digunakan oleh anak muda ada beberapa ungkapan yang sulit diklasifikasikan menurut jenis katanya. Hal tersebut dikelompokkan sebagai *atarashii hyougen*. Di akhir tahun 1990an *bokashi kotoba* sedang populer sampai sekarang juga masih digunakan.

*Bokashi kotoba* adalah kata yang jika ditambahkan akan membuat ungkapan itu menjadi tidak jelas. Sebagai pengecualian ringkasan kalimatnya tidak berubah tetapi dalam nuansa kalimatnya terdapat perubahan.

Contoh *bokashi kotoba*:

～とか；～って感じ；～する人；～ってゆうか/～つうか—/～て—ゆうか—；だもんで；それって；なんかさあ；～ジャン；～じゃないですか；～じゃね；～かも（ね）；～したんだ—；したいっちゃしたい；だっちゅーの；だぴょん；～系(なごみ系・いやし系)；モード；～的；気分；～状態；～ってゆうか/～つうか—/～て—ゆうか—

Ciri khusus dari *bokashi kotoba*:

1. Dari bunyi: tidak dipengaruhi aksent atau intonasi.
2. Dari bentuk: dengan menambahkan *bokashi kotoba* seluruh kalimat menjadi ungkapan kabur.
3. Di dalam konteks, kosakata awal yang pemakaiannya berbeda dari pemakaian aslinya dapat menjadi ungkapan yang kabur.

### 2.2.5 Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Kata dalam bahasa Jepang disebut dengan *tango*, merupakan unsur terkecil pembentuk suatu frase atau kalimat. Dalam Sudjiato dan Dahidi (2004: 147-

182) mengklasifikasikan kelas tango menjadi dua bagian besar yaitu *jiritsugo* dan *fuzokugo*. Berikut pengklasifikasian kelas kata dalam bahasa Jepang:

### A. *Jiritsugo*

Kelompok kelas kata inidapat memiliki makna dan berdiri sendiri yang berpotensi menjadi sebuah kalimat (*bunsetsu*). Di dalam kelompok *jiritsugo* ada kata-kata yang dapat mengalami perubahan bentuk ada juga kata-kata yang tidak mengalami perubahan. Kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* mengalami perubahan dan dapat menjadi predikat disebut *yoogen*. Berikut kelompok kelas kata *jiritsugo* yang terbagi menjadi dua jenis:

#### 1. *Jiritsugo* yang mengenal konjugasi/deklinasi (*jiritsugo* yang mengalami perubahan bentuk), termasuk di dalamnya:

##### 1.1. *Doushi* (kata kerja)

Kata-kata yang menunjukkan aktivitas, keadaan, dan keberadaan. Kelas kata yang dapat menjadi predikat dalam kalimat dengan sendirinya, dan dapat menjadi fungsi yang lain dalam kalimat. Contoh: 行く (*iku*), 歩く (*aruku*), 倒れる (*taoreru*), 読む (*yomu*), dan sebagainya.

##### 1.2. *Keiyoushi* (kata sifat i)

Kelas kata yang mempunyai keterangan sifat atau keadaan tertentu yang memiliki fungsi sebagai predikat dan mengalami perubahan. Jenis *keiyoushi* ada dua yaitu *zokusei keiyoushi* (kelompok adjektiva yang menyatakan sifat atau keadaan secara objektif. Contoh: 高い (*tinggi*), 長い (*panjang*), 早い (*cepat*), dan sebagainya. Dan *kanjou keiyoushi* (kelompok adjektiva yang

menyatakan perasaan atau emosi secara subjektif. Contoh: 悲しい (sedih)、嬉しい (senang)、痛い (sakit)、怖い (takut)、dan sebagainya.

### 1.3. *Keiyoudooshi* (kata sifat na)

Memiliki definisi dan fungsi yang sama dengan *keiyoushi*. Yang membedakan adalah bentuknya, dimana *keiyoushi* merupakan kata sifat yang berakhiran “i”, sedangkan *keyoudoushi* bila dalam kalimat akan ditulis dengan akhiran “na”, atau “desu”, “deshita”, “dearu”, “da”, “deatta”. *Keiyoudoushi* juga bisa digunakan untuk kata sifat bahasa serapan. Contoh: きれいな女の人 (wanita cantik)、兄はハンサムだ (kakak saya tampan)、dan sebagainya.

## 2. ***Jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi atau deklinasi (tidak mengalami perubahan bentuk), termasuk di dalamnya:**

### 2.1. *Meishi* (kata benda)

*Meishi* merupakan kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa atau kejadian yang tidak mengalami konjugasi. *Meishi* disebut juga *taigen*, dapat menjadi subjek, predikat, kata keterangan, dan sebagainya dalam suatu kalimat. Contoh: 山 (gunung)、本 (buku)、田中 (nama orang Tanaka)、いくら (berapa).

### 2.2. *Fukushi* (kata keterangan/adverb)

Kelas kata yang tidak mengalami perubahan, dengan sendirinya dapat menjadi keterangan *yoogen*. Kelas kata ini tidak dapat menjadi subjek, predikat, dan pelengkap. Jenis-jenis kelas kata ini adalah *jootai* (menyatakan keadaan, contohnya: しっかり、ゆっくり、はっきり); *teido* (menyatakan

tingakatan, contohnya: すこし、たいへん、かなり); *chinjitsu* (biasanya ada pasangannya, contohnya: まるで+～様だ=まるで夢のようだ); *onomatope* (bunyi tiruan, bunyi suara, bunyi keadaan, bunyi binatang. Contohnya: にゃんにゃん、いらいら、ふわふわ).

### 2.3. *Rentaishi* (prenomina)

Hanya berfungsi menerangkan *meishi*, tidak dapat menjadi subjek atau predikat, dan tidak dipakai untuk menerangkan *doushi*, *keiyoushi*, *keiyoudoushi*. Contoh: この、その、あの、ある、dan sebagainya.

### 2.4. *Kandoushi* (kata seru/interjeksi)

Kelas kata yang tidak mempunyai arti spesifik, tetapi dengan sendirinya dapat menjadi *bunsetsu* tanpa bantuan kelas kata lain. Kelas kata ini tidak dapat menjadi subjek dan keterangan maupun menjadi konjungsi. Berfungsi untuk mengungkapkan perasaan si pembicara, seperti rasa terkejut, gembira, juga untuk menyatakan panggilan atau jawaban terhadap orang lain serta untuk mengucapkan salam. Contoh: はい、いいえ、おはよう、ああ、あら、dan sebagainya.

### 2.5. *Setsuzokushi* (kata sambung/konjungsi)

Kelas kata yang menghubungkan satu sama lain atau bagian satu sama lain. Biasanya kelas kata ini berada di awal kalimat. Contoh: それで、また、でも、dan sebagainya.

## B. *Fuzukugo*

Kelompok kelas kata yang tidak dapat berdiri sendiri, tidak dapat membentuk sebuah *bunsetsu*. Dan tidak memiliki makna bila tidak disertai dengan kata lain, tetapi memiliki fungsi. Yang termasuk kelas kata ini diantaranya:

### 1. *Joshi*

Kelompok kata yang tidak dapat mengalami perubahan. Berfungsi untuk menghubungkan kata dengan kata, dan klausa dengan klausa, menghubungkan nomina dengan nomina sehingga menjadi subjek kalimat atau kata pelengkap. Contoh: は、が、を、も、 dan sebagainya.

### 2. *Jodoushi* (verba bantu)

Kelas kata ini dapat berubah bentuknya, tidak dapat menjadi sebuah *bunsetsu* tanpa bantuan kelas kata lain. Terutama dipakai setelah *yoogen* dan menambah macam arti, namun ada juga *jodoushi* dipakai setelah *taigen*. Contoh: 行かれる、思われる、食べない、驚いた、 dan sebagainya.

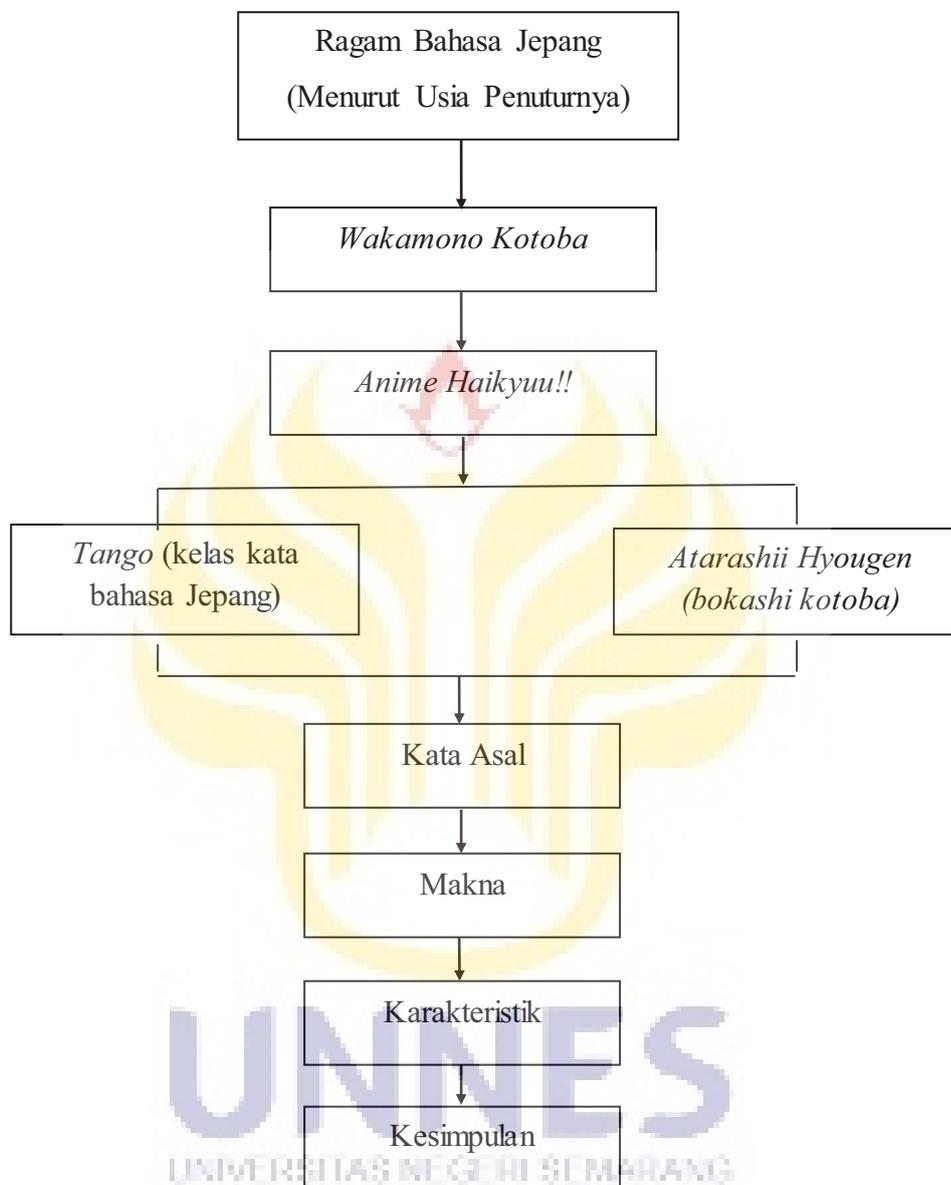
## 2.3 Sinopsis *Anime Haikyuu!!*

*Anime Haikyuu!!* ini menceritakan tentang seorang siswa SMP bernama Shouyou Hinata yang menyukai bola voli setelah menyaksikan sebuah pertandingan kejuaraan nasional di televisi. Meskipun memiliki tubuh yang pendek, dia menjadi bersemangat untuk mengikuti jejak pemain bintang di kejuaraan tersebut, yang dijuluki “Raksasa Kecil”, setelah melihat permainannya. Hinata membuat klub voli dan berlatih sendirian. Tiga anggota lain bergabung

pada tahun terakhirnya di SMP, membuat Hinata membujuk dua temannya dari klub olahraga lain untuk bergabung agar dapat mengikuti turnamen. Mereka dikalahkan pada pertandingan pertama oleh tim favorit juara, yang ada pemainnya dijuluki “Raja Lapangan” yaitu Tobio Kageyama. Walaupun menderita kekalahan yang menyedihkan, Hinata bersumpah akan melampaui dan mengalahkan Kageyama. Hinata memasuki SMA Karasuno dengan harapan untuk bergabung dengan klub bola voli mereka. Sayangnya, orang yang sangat ingin Hinata melampaui muncul sebagai rekan tim barunya.

Peneliti mengambil *animeHaikyuu!!* sebagai sumber data dalam penelitian ini karena para karakter dalam *anime* ini adalah para anak muda yang menggunakan *wakamono kotoba* dalam percakapannya.

## 2.4 Kerangka Berpikir



Ada beberapa macam ragam bahasa Jepang, salah satunya adalah ragam bahasa Jepang yang dilihat dari usia penuturnya, yakni ragam bahasa anak muda (*wakamono kotoba*). Pengaplikasian *wakamono kotoba* tidak sebatas dalam kehidupan nyata, tetapi juga menuangkannya ke dalam karya seni. Salah satunya pada *anime* yang berjudul *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate. *Wakamono kotoba* sering dijumpai pada kelas kata bahasa Jepang, bahkan karena adanya

penyimpangan dalam *wakamono kotoba* maka terdapat pula *atarashii hyougen* (ungkapan baru) termasuk *bokashi kotoba* (ungkapan kabur).

Peneliti akan mendata *wakamono kotoba* tersebut sekaligus mencari makna dan kata maupun bentuk asalnya. Dalam *wakamono kotoba* sering kali terjadi penyimpangan seperti adanya penyingkatan kata, pembalikan unsur-unsur kata, dan sebagainya. Peneliti akan menganalisis hal tersebut dan mencari karakteristik dari penyimpangan tersebut. Setelah itu peneliti akan memberikan kesimpulan mengenai *wakamono kotoba* dalam anime *Haikyuu!!*.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Wakamono kotoba* dalam anime *Haikyuu!* berjumlah 57 diantaranya 5 kata kerja, 14 kata sifat, 10 kata benda, 8 kata keterangan, 8 kata seru/interjeksi, dan 12 ungkapan (frase baru maupun *bokashi kotoba*).
2. *Wakamono kotoba* memiliki makna yang berbeda maupun makna yang sama dengan kata asalnya. Beberapa *wakamono kotoba* berasal dari kata aslinya maupun membentuk kata baru karena penyimpangan dari karakteristiknya.
3. Terdapat beberapa karakteristik *wakamono kotoba* yang terjadi dilihat dari penyimpangan pada kelas kata maupun bentuk ungkapan baru bahasa Jepang adalah sebagai berikut:
  - a. Pada kelas kata kerja:
    - 1) Adanya penambahan silabel *~ru* pada *onomatope*, kata benda maupun kata serapan.
    - 2) Penyingkatan kata yang mengalami perubahan makna maupun perubahan bunyi.
  - b. Pada kelas kata sifat:
    - 1) Perubahan bunyi.
    - 2) Perubahan dan pergeseran makna dari kata asalnya.
    - 3) Penyingkatan dari kalimat menjadi kata.

4) Adanya penambahan silabel *~kusai* pada akhir kata sifat.

c. Pada kelas kata benda:

1) Adanya penambahan silabel *~sa* pada akhir kata benda.

2) Pergeseran dan perubahan makna.

3) Perubahan fungsi penggunaan.

4) Perubahan bunyi.

5) Penggunaan kata serapan meski terdapat bentuk standarnya.

6) Penggunaan dari kata serapan yang digabungkan dengan bahasa Jepang.

7) Penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial dari kata serapan.

8) Muncul kata baru dari penyimpangan wakamono kotoba.

d. Pada kelas kata keterangan (menyatakan tingkatan):

1) Perubahan bunyi.

2) Pergeseran dan perubahan fungsi penggunaan.

3) Perubahan makna.

4) Pembalikan kata dan penyingkatan kata.

e. Pada kelas kata seru/interjeksi:

1) Penyingkatan kata.

2) Perubahan bunyi.

3) Penggunaan kata serapan meskipun ada bentuk standarnya (hyoujungo).

4) Penggunaan cara baca dari angka yang membentuk makna.

5) Penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial dari kata serapan.

f. Pada *atarashi hyougen*:

- 1) Bokashi kotoba (ungkapan kabur).
- 2) Penggunaan dialek.
- 3) Adanya frase yang lahir baru dari penyimpangan wakamono kotoba.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian, ada tiga saran yang penulis harapkan dapat menambah masukan dan wawasan tentang penggunaan ragam bahasa anak muda Jepang (*wakamono kotoba*) tersebut.

### 1. Bagi Pengajar

Bagi pengajar bahasa Jepang, perlu adanya pembahasan mengenai sosiolinguistik ragam bahasa di Jepang termasuk salah satunya ragam bahasa *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* lahir karena adanya penyimpangan dari penggunaan bahasa baku pada bahasa Jepang, sehingga perlu pemahaman mengenai *wakamono kotoba* tersebut.

### 2. Bagi Pembelajar

Karena *wakamono kotoba* belum pernah diajarkan pada lembaga pendidikan formal, maka hasil penelitian diharapkan dapat membantu para pembelajar bahasa Jepang untuk dapat lebih mengetahui dan memahami bagaimana karakteristik ragam bahasa anak muda Jepang. Untuk dapat berinteraksi menggunakan bahasa Jepang secara tepat, pembelajar juga perlu mengetahui dengan siapa berbicara.

Dengan mengetahui lebih banyak *wakamono kotoba* diharapkan dapat mengakrabkan diri dengan anak muda Jepang.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Skripsi ini membahas tentang *wakamono kotoba*, jika peneliti selanjutnya ingin meneliti hal yang sejenis, penulis menyarankan untuk melakukan hal-hal berikut ini:

- a) Penelitian selanjutnya sebaiknya merujuk pada literatur yang terbaru, karena sifat bahasa yang dinamis yang selalu berkembang dari waktu ke waktu sejalan dengan perkembangan yang terjadi di dalam masyarakat dan kebudayaan penuturnya. Penelitian ini hanya mengkaji dari media audio visual yang memuat pengaplikasian ragam bahasa *wakamono kotoba*, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengkaji dari media cetak yang memuat ragam bahasa *wakamono kotoba* yang langsung digunakan oleh pemuda Jepang, misalnya majalah, blog, sosial media, dan sebagainya.
- b) Penelitian ini hanya meneliti ragam bahasa anak muda Jepang sebatas penyimpangan yang terjadi dalam kelas kata bahasa Jepang dan bentuk ungkapan baru (*atarashii hyougen*), diharapkan penelitian selanjutnya dapat meneliti *wakamono kotoba* yang mengalami penyimpangan pada tata bahasanya.
- c) Penelitian ini hanya sebatas meneliti ragam bahasa anak muda Jepang dalam karakteristik, belum termasuk meneliti perbedaan dan persamaan penggunaan ragam bahasa anak muda Jepang dengan Indonesia. Sehingga diharapkan

dalam penelitian selanjutnya dapat meneliti perbandingan ragam bahasa anak muda Jepang dengan ragam bahasa anak muda Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad & Abdullah Alek. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Danasasmita, Wawan & Sudjianto. 1983. *Pengantar Tata Bahasa Jepang*. Bandung: BSC.
- Danasasmita, Wawan. 2009. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Horio, Kei. 2015. *Wakamono Kotoba ni Mirareru Gengo Henka ni Kansuru Kenkyuu*. Kyuushu: Kyuushu University.
- Kamei, Hajime. 2003. *Wakamono Kotoba Jiten*. Tokyo: PT. NHK.
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Keraf, Gorys. 2008. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kesuma, Tri Mastoyo J. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Mahsun. 2011. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Matsuura, Kenji. 2005. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Setiawan, Krisna 2011. *Analisis Pembentukan Wakamono Kotoba dalam Drama Yamada Taro Monogatari*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sudjianto. 1996. *Gramatika Bahasa Jepang-Seri A*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Ligustik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugihastuti. 2007. *Bahasa Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmayati, Isni. 2008. *Analisis Wakamono Kotoba pada Anime Ouran Koukou Hosutobu Episode 1-5*. Bandung: UPI.
- Sutedi, Dedi. 2011. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Vance, Timothy J. 1993. *Prefiks dan Sufiks dalam Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Yonekawa, Akihiko. 1998. *Wakamono Kotoba wo Kagakusuru*. Meiji Shoin.

<http://dic.nicovideo.jp/>

<http://zokugo-dict.com/>



## Lampiran 7. Glosarium

### GLOSARIUM

- Block : Bertahan untuk menghentikan serangan di area jaring.
- Blocker : Pemain bertahan mencoba menghentikan atau memperlambat di area jaring.
- Chance ball : (Bola bebas) Bola yang tidak diserangkan ke atas jaring dengan kuat, tetapi dilemparkan menggunakan *passing*.
- High spike : Pukulan kuat yang tinggi.
- Libero : Pemain yang hanya bermain dalam barisan belakang dan diperbolehkan mengganti pemain barisan belakang manapun tanpa batas saat bola mati.
- One touch : Menyentuh bola ketika pertama bola masuk ke lapangan tim.
- Out : Bola keluar dari garis lapangan
- Receive : Menerima bola dari pukulan lawan.
- Scorer : Penghitung skor.
- Spike : Pukulan kuat dan diarahkan dengan keras yang digunakan untuk mengembalikan bola ke dalam lapangan lawan.
- Spiker : Pemukul kuat dan diarahkan dengan keras yang digunakan untuk mengembalikan bola ke dalam lapangan lawan.
- Toss : Melempar bola.
- Tosser : Pelempar bola.
- Quick : Serangan cepat ketika mengembalikan bola ke dalam lapangan lawan.