

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Komunikasi dan interaksi antar manusia terjadi dengan menggunakan bahasa. Ilmu bahasa dipelajari dalam satu bidang ilmu yang dikenal dengan istilah Linguistik. Kata *linguistik* berasal dari bahasa Latin yaitu *lingua* yang berarti bahasa (Verhaar, 1999:1). Kemudian Chaer (2003:53) menjelaskan, “karena keterikatan dan keterkaitan bahasa itu dengan manusia, sedangkan dalam kehidupannya di dalam masyarakat kegiatan manusia itu tidak tetap dan selalu berubah, maka bahasa itu juga menjadi ikut berubah, menjadi tidak tetap, menjadi tidak statis. Oleh karena itulah, bahasa itu disebut dinamis.” Menurut pernyataan Chaer tersebut, perkembangan kehidupan pada masyarakat dapat menyebabkan bahasa mengalami perubahan.

Masyarakat sebagai anggota penutur bahasa terdiri dari berbagai macam kalangan dan berbagai macam status sosial sehingga timbul variasi bahasa (Chaer, 2003:55). Bahasa itu bervariasi karena anggota masyarakat penutur bahasa itu sangat beragam, bahasa itu sendiri digunakan untuk keperluan beragam pula. Sehingga selain variasi bahasa muncul pula ragam bahasa.

Ragam bahasa yang dapat terjadi misalnya dari segi pemakaian. Berdasarkan segi pemakaian terdapat ragam bahasa berbeda yang digunakan sesuai dengan usia. Menurut Poedjosoedarmo dalam Merilia (2013:7) ragam bahasa berdasarkan usia disebut juga dialek usia. Sebagai ciri penanda dialek usia yang paling menonjol adalah pemilihan kata-kata atau kosakata. Dialek usia ini dibagi ke dalam tiga macam, yaitu dialek anak, dialek kaum muda, dialek kaum tua.

Dialek kaum muda atau remaja, pada bahasa Indonesia dikenal dengan istilah bahasa slang. Bahasa Slang oleh Kridalaksana (1982:156) dirumuskan sebagai ragam bahasa yang tidak resmi dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi interen dimana orang di luar kelompoknya tidak mengerti, berupa kosakata yang serba baru dan berubah-ubah. Hal ini sejalan dengan pendapat Alwasilah dalam Laili (2012:2) bahwa slang adalah variasi ujaran yang bercirikan dengan kosakata yang baru ditemukan dan cepat berubah, dipakai oleh kaum muda atau kelompok sosial dan profesional untuk komunikasi didalamnya.

Bahasa slang atau bahasa kaum (anak) muda tidak hanya terdapat pada bahasa Indonesia, tetapi juga dikenal oleh bahasa lain, misalnya pada bahasa Jepang. Sudjianto dan Dahidi (2007:17) menyebut bahasa anak muda yang terdapat pada bahasa Jepang dengan istilah *Wakamono Kotoba*. Yamaguchi dalam Laili (2012:6) menjabarkan bahwa *wakamono kotoba* adalah dialek nonformal baik berupa slang atau *Ryuukou Go* yang digunakan oleh kalangan remaja (khususnya perkotaan), bersifat sementara, hanya berupa variasi bahasa, penggunaannya meliputi : kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola, konteks serta distribusi.

Bahasa slang dapat disamakan dengan *wakamono kotoba*. Namun, Laili (2012:6) menjelaskan bahwa *wakamono kotoba* adalah bagian dari bahasa slang, namun slang belum tentu merupakan *wakamono kotoba*. Laili (2012:6) menjelaskan bahwa dalam bahasa Jepang, slang juga dipergunakan oleh orang dewasa, bandit, pemakai narkoba, banci dan sebagainya. Sementara *wakamono kotoba* hanya digunakan dalam komunitas remaja. *wakamono kotoba* apabila dipadankan dengan bahasa Indonesia, maka akan lebih menyerupai bahasa gaul

remaja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat (2008) “bahasa gaul artinya dialek bahasa Indonesia nonformal yang digunakan oleh komunitas tertentu atau di daerah tertentu untuk pergaulan”.

*Wakamono kotoba* tidak dipahami dan dimengerti oleh semua masyarakat Jepang, hanya kalangan muda-mudi yang senang mengikuti *tren* dan merupakan muda-mudi modern saja yang biasanya paham akan ragam bahasa ini. Hal ini dijelaskan oleh Laili (2012:7) bahasa anak muda ini memiliki sifat-sifat yang khas dimana hanya dipakai di antara teman atau kelompok tertentu yaitu antar remaja atau antar mahasiswa, sehingga merupakan bahasa yang sulit dipahami oleh orang tua. Berikut contoh dari *wakamono kotoba* yang banyak digunakan oleh anak muda:

- 1) Mayumi : 「ちょう幸せ！」  
*Chou shiawase!*  
Aku **sangat** bahagia (SNS S1 episode 1, 02:06)

*Wakamono kotoba* yang terdapat pada kalimat di atas adalah kata 「超」 (ちょう, *chou*), biasanya sering ditulis dengan menggunakan hiragana saja tanpa menggunakan kanji dan diikuti dengan kata lain setelahnya. Menurut kamus Jepang-Indonesia Kenji Matsuura (2014:112) ちょう (*chou*) berarti ”ultra”. Anak muda Jepang cenderung suka menunjukkan ekspresi dan perasaannya. Hal inilah yang menyebabkan kata ちょう (*chou*) pada kalimat di atas dapat diartikan dengan kata ‘sangat’. Apabila dipadankan kata ‘sangat’ dalam bahasa Jepang formal diungkapkan dengan kata とても (*totemo*). Anak muda senang mengungkapkan sesuatu untuk lebih menekankan kesan dan perasaan. Kata ちょう (*chou*) pada contoh (1) bukan merupakan kata baru atau kata yang terbentuk khusus. Kata ini sudah terdapat sebelumnya pada Kamus Jepang-Indonesia Kenji Matsuura (2014).

Menurut teori Yamaguchi (2007), kata ini termasuk salah satu kata yang digunakan oleh penutur berusia muda untuk mengungkapkan penekanan dalam menunjukkan perasaan. Peristiwa ini disebut juga dengan *kyouchougo* (penekanan) dan memiliki tujuan agar lawan bicara juga ikut merasakan perasaan yang ditekankan itu secara kuat.

Berdasarkan contoh yang telah dijabarkan, pembentukan *wakamono kotoba* dapat terbentuk akibat adanya penggunaan kata yang bertujuan untuk menunjukkan penekanan perasaan. Kemudian Laili (2012:7-8) mengatakan berdasarkan bentuknya, dapat dilihat *wakamono kotoba* di Jepang terbagi tiga jenis, yang pertama *wakamono kotoba* yang berbentuk singkatan dari dua kosakata atau lebih. Kedua, merupakan kosakata yang mengalami pemotongan kata sehingga lebih pendek dari kata dasarnya. Kemudian, yang ketiga *wakamono kotoba* yang tidak mengalami pemotongan kata ataupun digabung dengan kata lain yang kemudian dijadikan singkatan. Artinya kosakata tersebut tidak mengalami perubahan bentuk apapun tetapi memiliki arti atau makna yang berbeda atau perubahan makna dari makna sebenarnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa selain terbentuk untuk menunjukkan perasaan, *wakamono kotoba* dapat pula terbentuk akibat adanya penyingkatan, pemotongan, perubahan makna, dan lain-lain. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk membahas mengenai *wakamono kotoba* dalam penelitian ini, tujuannya adalah agar dapat lebih memahami pembentukan *wakamono kotoba*.

*Wakamono kotoba* sebelumnya sering ditemukan pada drama Jepang, komik bergambar Jepang (*manga*), lagu Jepang, anime, dan sebagainya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Asahi Shinbun dalam Laili, (2012: 6-7) yang mengatakan

bahwa “*Wakamono kotoba* telah menjadi tren penggunaannya dalam percakapan sehari-hari remaja Jepang, bahasa tersebut dengan mudah dapat ditemukan di majalah-majalah, komik, televisi dan film-film remaja sehingga penyebarannya begitu cepat dan luas yang menjadikan *wakamono kotoba* bukanlah hal yang asing dalam dunia remaja dewasa ini”

*Wakamono kotoba* yang banyak terdapat dalam anime serta film-film remaja Jepang menyebabkan peneliti tertarik untuk menggunakan anime sebagai sumber data dalam penelitian ini. Anime atau animasi bergambar dibuat dengan berbagai macam genre cerita dan latar belakang situasi yang disukai oleh penonton mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Cerita yang disajikan biasanya orisinal, menarik, dan tidak kaku. Bahasa yang digunakan dalam anime pun kebanyakan bukan merupakan bahasa formal. Hal inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk menggunakan anime Jepang sebagai sumber data pada penelitian ini.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah anime yang berjudul *Shokugeki no Souma Season 1*. Cerita pada anime ini berasal dari *manga* (komik Jepang) yang ditulis oleh Yūta Tsukuda dan gambar pada manga diilustrasikan oleh Shun Shaeki. Sedangkan versi animenya diproduksi oleh J.C Staff. Anime ini dirilis pada tahun 2015 terdiri atas 24 episode dengan durasi kurang lebih 24 menit tiap episodanya. Anime ini menceritakan mengenai kehidupan siswa-siswi SMA berusia 17 tahun di dalam sekolah memasak paling terkenal di Jepang. Pada anime ini terdapat banyak dialog antar karakter yang digambarkan masih merupakan siswa dan siswi SMA yang menggunakan kosakata anak muda, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan sumber data yang

dibutuhkan. Oleh karena itu, pada penelitian ini, hal yang di analisis adalah pembentukan *wakamono kotoba* pada anime *Shokugeki no Souma Season 1*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* pada anime *Shokugeki No Souma Season 1*?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian ini tidak dibahas terlalu luas. Penelitian mengenai *wakamono kotoba* ini dibatasi hanya pada tingkat tataran kata pada sumber data, sehingga penelitian dianalisis berdasarkan teori yang sesuai untuk *wakamono kotoba* pada tataran kata. Penelitian dilakukan dengan menganalisis *wakamono kotoba* pada sumber data, yaitu anime *Shokugeki no Souma Season 1* berdasarkan cara pembentukannya. Penelitian ini hanya dibatasi pada *wakamono kotoba* yang ditemukan pada anime *Shokugeki no Souma Season 1* yang ditayangkan pada tahun 2015. Teori yang digunakan adalah teori cara pembentukan *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Yamaguchi (2007) dan Iino dkk (2003).

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mampu menganalisis pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime *Shokugeki no Souma Season 1*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah dilakukan penelitian ini terdiri atas dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan setelah dilakukan penelitian ini adalah hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai *wakamono kotoba* dilihat dari bentuk dan cara pembentukannya. Selain itu, penelitian ini dapat menambah jumlah penelitian bahasa, khususnya penelitian mengenai *wakamono kotoba*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian terbagi menjadi dua:

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat mendeskripsikan *wakamono kotoba* dan cara pembentukannya di dalam salah satu anime Jepang. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi pembelajar bahasa Jepang

Hasil penelitian dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan pembelajar bahasa Jepang tentang cara pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime Jepang berjudul *Shokugeki No Souma Season 1*.

### 1.6 Metode dan Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode deskriptif yaitu metode yang bertujuan membuat deskripsi; maksudnya membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena-fenomena yang diteliti (Chaer, 2007:92). Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati (Bogdan



dan Taylor dalam Moleong, 2005:4). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Afifuddin dan Saebani, 2009: 59).

### 1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Afifuddin dan Saebani, 2009: 47). Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode simak. Menurut Mahsun (2005:92) metode simak merupakan metode pemerolehan data dengan cara menyimak penggunaan bahasa baik tertulis maupun lisan.

Teknik dasar yang digunakan adalah teknik sadap terhadap penggunaan bahasa berupa *wakamono kotoba* pada anime, sedangkan teknik lanjutan menggunakan simak bebas libat cakap (SBLC). Menurut Sudaryanto (1993:133) penelitian dengan teknik simak bebas libat cakap, maksudnya adalah peneliti hanya berperan sebagai pengamat penggunaan bahasa oleh para informannya. Setelah dilakukan pengamatan mengenai penggunaan *wakamono kotoba* pada sumber data, dilakukan teknik lanjutan, yaitu teknik catat. Teknik catat akan dilakukan dengan pencatatan beberapa bentuk yang relevan bagi penelitian secara tertulis (Mahsun, 2005:93). Kemudian sebelum data yang telah ditemukan, ditempatkan pada kartu data, data tersebut akan divalidasi pada situs kamus online <http://Zokugo dict.com>. Selain itu, data yang ditemukan juga akan dipilih berdasarkan ciri ciri yang ada pada teori cara pembentukan *wakamono kotoba*.

### 1.6.2 Tahap Analisis Data

Analisis data merupakan aktivitas pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar (Afifuddin dan Saebani, 2009:145).



Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan suatu metode. Metode analisis data yang akan digunakan adalah Metode Padan. Sudaryanto (1993:13) menyatakan bahwa metode padan adalah metode analisis yang alat penentunya ada di luar dan merupakan bagian yang terbebas dari bahasa yang sedang diteliti. Metode padan adalah untuk menentukan identitas bahasa berdasarkan tingkat kesepadannya dengan alat penentu yang bersangkutan yang sekaligus menjadi standar atau pembakuannya.

Teknik analisis yang dilakukan adalah teknik dasar berupa Teknik Pilah Unsur Penentu (PUP). Menurut Sudaryanto (1993:21) alat yang digunakan dalam teknik ini adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti, yaitu daya pilah referensial. Teknik lanjutan yang digunakan berupa teknik hubung banding menyamakan (HBS), yaitu teknik yang digunakan untuk menyamakan satuan lingual (Sudaryanto, 1993:30). Teknik ini dilakukan dengan cara menyamakan *wakamono kotoba* yang ditemukan dengan teori cara pembentukannya. Berikut adalah contoh analisis data yang akan dilakukan:

- 1) 城一郎 : 一度でも勝ってから言いやがれ。そろそろ500敗目に届くんじゃねえか?
- 創真 : はあ!?調子乗んな!まだ489敗目だ!
- 城一郎 : 割と届こうとしてるじゃねえか。
- 創真 : うっせえ親父!
- Jouichiro : *Ichido demo katte kara iiyagare. Sorosoro 500 haime ni todokun jyaneeka?*
- Souma : *Haa!? Choushinonna! Mada 489 haimeda!*
- Jouichiro : *warito todokou toshiteru jyaneeka*
- Souma : *ussee oyaji!*
- Jouichiro : Bilang aja kamu selalu kalah. Sebentar lagi akan mencapai 500 kali kekalahan kan?
- Souma : Haa!? Jangan kesenangan! Baru 489 kali kekalahan ya!
- Jouichiro : sebentar lagi akan mencapai kan?
- Souma : ayah **berisik!**

(SNS S1, ep 1, 00:01:53)

*Wakamono kotoba* yang ditemukan berdasarkan contoh di atas, yaitu うっせえ *ussee*. Kata うっせえ *ussee* atau sering juga ditulis menjadi うっさい *ussai* menurut *Language and Dialect of Japan* (2018) merupakan bentuk lain dari kata うるさい *urusai*. Kata うるさい (煩い) *urusai* ini kemudian mengalami penyingkatan pada unsur unsur katanya sehingga menjadi うっせえ *ussee*. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh ketiga ahli yang mengatakan bahwa salah satu pembentukan *wakamono kotoba* adalah karena adanya penyingkatan kata atau unsur unsur pada kata tersebut. Selain terbentuk setelah adanya penyingkatan, pada kata うっせえ *ussee* terdapat pemanjangan vokal pada akhir kata sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Iino dkk (2003). Kata うっせえ *ussee* sering digunakan anak muda dalam kehidupan sehari-hari untuk mengungkapkan kekesalan. Kata ini bermakna ‘mengganggu’, ‘ribut’, ‘menjengkelkan’. Selain itu kata ini sering digunakan oleh anak muda untuk meminta agar seseorang diam. dan biasanya ditulis dengan menggunakan Hiragana.

Berdasarkan contoh analisis kata うっせえ *ussee* di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa data-data yang telah ditemukan akan dianalisis menggunakan teknik yang relevan. Tahapan analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengklasifikasikan data dan menerjemahkan data yang berhubungan dengan percakapan yang mengandung *Wakamono kotoba* didalamnya.
- 2) Mengkaji setiap bentuk *Wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Shokugeki No Souma Season 1*.
- 3) Menguraikan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan.

- 4) Menganalisis *Wakamono kotoba* dalam kalimat secara deskriptif.
- 5) Membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang didapatkan setelah melakukan proses analisis data.

### 1.6.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap penyajian hasil analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penyajian informal. Menurut Sudaryanto (1993:145), penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, sedangkan metode penyajian formal adalah perumusan dengan lambang. Penelitian mengenai pembentukan *wakamono kotoba* pada Anime *Shokugeki No Soma Season 1* disajikan secara informal yakni menggunakan kata-kata biasa dalam menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, merupakan gambaran secara umum yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisi penjelasan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan serta teori-teori yang mendukung penelitian.

BAB III Analisis Data, berisi tentang analisis data, yaitu analisis mengenai pembentukan *Wakamono Kotoba* yang di gunakan pada anime *Shokugeki No Souma Season 1*.

BAB IV Penutup, berisi tentang simpulan dari penelitian, serta saran-saran untuk penelitian selanjutnya, daftar pustaka.

