

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang kaya akan leksikonnya yang terdiri dari lebih dari ribuan kata, yang secara sistematis dikelompokkan ke dalam kumpulan kosakata yang dikenal sebagai *goi*. Dalam linguistik, kosakata atau *goi* merupakan sekumpulan kata-kata yang terkait dengan suatu bahasa atau domain tertentu dalam konteks bahasa tersebut (Sudjianto dan Dahidi, 2009: 98). Kosakata dalam bahasa Jepang dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan asal-usulnya, yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*.

Wago merujuk pada kata-kata yang memiliki asal-usul dari bahasa Jepang asli, sebelum kedatangan kata-kata *kango* (dari bahasa China) dan *gaikokugo* (bahasa asing) ke dalam kultur bahasa Jepang. *Kango*, di sisi lain, mencakup kata-kata yang diperoleh dari bahasa China. Sementara itu, *gairaigo* merujuk pada kata-kata yang berasal dari bahasa asing, kemudian diadopsi dan digunakan dalam bahasa Jepang sebagai bagian integral dari bahasa nasional atau *kokugo*. Norio Yoshizawa dan Toshio Ishiwata (1979) menyatakan definisi *gairaigo* sebagai berikut:

“外来語は外国から日本の中に入って北単語である。いわゆる漢語も中国から取り入れたものであるから、本来外来語といっても良いが、慣習として含めない。日本で外来語というのは、特にヨーロッパの社言語から日本語の中に入ってつきた言葉を指して言うのが普通である”.

Gairaigo wa gaikoku kara nihon no naka ni haitte kita tango de aru. Iwayuru kango mo chuugoku kara tori ireta mono de aru kara, honrai gairaigo to itte mo yoi ga, kanshuu to shite fukumenai. Nihon de gairaigo

to iu no wa, toku ni yo-roppa no shagengo kara nihongo no naka ni haitte kita kotoba o sashite iu no ga futsuu de aru.

‘*Gairaigo* merupakan kosakata yang berasal dari luar negeri dan masuk ke Jepang. Karena *kango* juga merupakan kosakata yang diambil dari Cina, maka sebenarnya dapat disebut juga sebagai *gairaigo*. Tetapi secara umum tidak seperti itu, yang disebut sebagai *gairaigo* biasanya ialah kata-kata yang khususnya berasal dari bahasa negara-negara Eropa yang masuk ke dalam bahasa Jepang.’

Sesuai dengan pernyataan tersebut, Saat ini, sebagian besar kata-kata *gairaigo* dalam bahasa Jepang, sekitar 80%, berasal dari Bahasa Inggris. Ini merupakan perubahan signifikan dibandingkan dengan awalnya, ketika kata-kata ini pertama kali masuk ke Jepang dari bahasa Spanyol dan Portugis pada abad ke-16 (Miharu, 2001:71). Selain kata-kata ini, terdapat juga istilah kosakata yang disebut *konshugo*, yang terdiri dari dua kata yang berasal dari sumber yang berbeda, seperti *kango* dan *wago*, *kango* dan *gairaigo*, atau *gairaigo* dan *wago*. Haig dan Nelson (1999:139) menjelaskan bahwa *gaikokugo* merujuk pada bahasa asing, sementara *gairaigo* mengacu pada kata-kata yang berasal dari bahasa asing. Penulisan dan pelafalan *gairaigo* telah disesuaikan dengan aturan penulisan bahasa Jepang, sehingga kata-kata ini telah menjadi bagian integral dari bahasa dalam negeri, atau yang disebut *kokugo*.

Gairaigo, sebagai bagian dari proses linguistik di dalam bahasa Jepang, merupakan bentuk penyerapan atau peminjaman langsung dari sumbernya. Salah satu ciri khas yang membedakan *gairaigo* adalah penggunaan huruf *katakana* dalam penulisannya. *Katakana*, sebagai huruf khusus dalam aksara Jepang, berfungsi untuk mencatat kata-kata pinjaman yang berasal dari bahasa asing, mencakup kategori seperti kata benda, tempat, nama orang asing, dan nama negara (Pamungkas, 2008: 4). Keunikan lain dari *gairaigo* dalam konteks bahasa

Jepang adalah bahwa sebelum kata asing diintegrasikan ke dalam bahasa Jepang, kata tersebut mengalami serangkaian proses tertentu. Tidak seperti penggunaan langsung tanpa modifikasi, *gairaigo* tidak dapat diterapkan secara langsung dari bahasa asalnya ke dalam bahasa Jepang. Sebaliknya, kata-kata asing ini mengalami penyesuaian bunyi atau fonologis dan morfologis atau pembentukan kata sehingga dapat menjadi sebuah kata yang baru. Proses penyesuaian biasanya melibatkan perubahan dalam hal fonologi (bunyi), morfologi (struktur kata), dan semantik (makna).

Saat ini, penggunaan *gairaigo* di Jepang sedang mengalami perkembangan pesat. Peningkatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk ketiadaan kata yang setara dalam bahasa Jepang untuk menggantikan *gairaigo*, terutama dalam konteks pengetahuan dan teknologi. Selain itu, situasi dan kondisi komunikasi, lokasi, dan topik pembicaraan juga berperan dalam penggunaan *gairaigo*. Persepsi perbedaan oleh masyarakat Jepang serta kemajuan pendidikan dan teknologi di Jepang turut menyebabkan munculnya kosakata baru (*gairaigo*) yang tidak memiliki padanan dalam bahasa Jepang.

Dilihat dari kelas katanya, hampir semua *gairaigo* masuk dalam kelas kata benda, tetapi tidak menutup kemungkinan *gairaigo* masuk dalam kelas kata lainnya. Ada juga yang tergolong kata kerja dan kata sifat. Bahkan terdapat *gairaigo* yang dapat mengalami perubahan kelas kata dalam pemakaiannya. Misalnya dari kata benda menjadi kata kerja dengan penambahan verba *suru* setelah kata, misalnya アルバイト ‘kerja paruh waktu’ yang merupakan kata benda, menjadi kata kerja setelah ditambahkan verba *suru* アルバイトする ‘bekerja paruh waktu’, dan dari kata benda menjadi kata sifat dengan

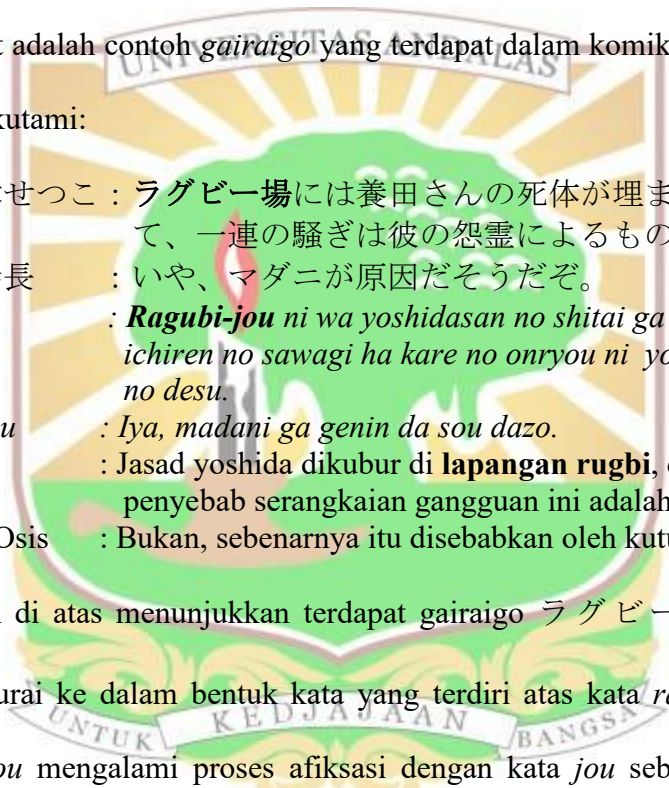
menambahkan sufiks *na*, misalnya kata benda ユニーク 'unik' menjadi kata sifat setelah ditambahkan sufiks *na* ユニークな 'unik'. Perubahan ini menyebabkan sering terjadinya pergeseran makna dari makna aslinya. Perubahan makna biasanya dikaitkan dengan ilmu semantik. Perubahan semantik berhubungan dengan perubahan makna, yang berarti mengubah konsep dari kata-kata yang bersangkutan (Campell, 2006: 253).

Meskipun setiap *gairaigo* memiliki makna yang sesuai dengan asalnya, seiring berjalannya waktu, beberapa *gairaigo* mengalami pembatasan makna yang awalnya terkandung dalam kata asalnya. Terdapat juga *gairaigo* yang mengalami pergeseran makna yang cukup signifikan.

Gairaigo tidak hanya digunakan secara lisan, tetapi juga digunakan dalam bentuk tulisan dengan perantara media. Salah satu media yang digunakan untuk memperluas penggunaan *gairaigo* adalah komik atau *manga*. Salah satu komik yang menggunakan *gairaigo* adalah *Jujutsu Kaisen*. *Jujutsu Kaisen* merupakan komik yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gege Akutami, dan diterbitkan pada bulan Maret tahun 2018. Komik ini juga telah diadaptasi ke dalam bentuk anime. *Jujutsu Kaisen* menceritakan tentang seorang murid SMA yang bernama Itadori Yuuji yang memiliki kemampuan fisik diatas rata-rata murid SMA lainnya tetapi tidak memilih untuk bergabung dalam klub olahraga, melainkan memilih untuk masuk dan bergabung dengan klub paranormal. Sehari-hari Yuuji mengunjungi kakeknya yang terbaring sakit. Suatu hari ia berpapasan dengan Megumi Fushigiro, seorang penyihir yang bertanya kepadanya mengenai jimat kutukan tingkat tinggi di sekolahnya yang ditemui Yuuji baru-baru ini. Senior-senior di klub paranormal membuka segel dari jimat tersebut dan keluarlah roh kutukan.

Roh kutukan hanya bisa dikalahkan dengan kekuatan sihir, namun karena Yuuji tidak memiliki kekuatan sihir, ia tak bisa mengalahkan makhluk tersebut. Yuuji kemudian membiarkan dirinya menjadi wadah untuk Sukuna, roh kutukan yang kuat dengan memakan jari Sukuna. Jari Sukuna adalah pusaka terkutuk tingkat tinggi, maka siapapun yang memakannya pasti akan mati, tetapi tidak dengan Yuuji. Yuuji dapat mengendalikan dirinya yang seharusnya dikendalikan oleh Sukuna.

Berikut adalah contoh *gairaigo* yang terdapat dalam komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami:

- 
- 佐々木せつこ : ラグビー場には養田さんの死体が埋まってっ
て、一連の騒ぎは彼の怨霊によるものだったのです。
生徒会長 : いや、マダニが原因だそうぞ。
Sasaki : **Ragubi-jou** ni wa yoshidasan no shitai ga umatteite,
ichiren no sawagi ha kare no onryou ni yoru mono datta
no desu.
Kaichou : Iya, madani ga genin da sou dazo.
Sasaki : Jasad yoshida dikubur di **lapangan rugby**, dan kami pikir
penyebab serangkaian gangguan ini adalah arwahnya.
Ketua Osis : Bukan, sebenarnya itu disebabkan oleh kutu.

Contoh di atas menunjukkan terdapat *gairaigo* ラグビー場 *ragubi-jou* yang dapat diurai ke dalam bentuk kata yang terdiri atas kata *ragubi-* dan *jou*. Kata *ragubi-jou* mengalami proses afiksasi dengan kata *jou* sebagai sufiksnya. Proses penambahan kata *jou* pada kata *ragubi-* menghasilkan kata baru, tetapi tidak mengubah kelas kata tersebut dan tetap menjadi nomina. Sedangkan penambahan sufiks *jou* membuat arti kata *rugbi* menjadi lapangan *rugbi*.

Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk memahami bahasa Jepang yang berkembang seiring waktu dan beradaptasi dengan pengaruh eksternal. Pembentukan dan pergeseran makna *gairaigo* dapat memberikan ilmu mengenai

perkembangan linguistik bagi pelajar bahasa Jepang, dan membantu agar *gairaigo* dapat digunakan dengan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka timbul suatu rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Apa saja pembentukan makna *gairaigo* yang terdapat pada komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami?
2. Apa saja perubahan makna *gairaigo* yang terdapat pada komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas perlu dibuat batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini dilakukan agar pembahasan penelitian tidak terlalu luas, dan objek yang akan dibahas semakin jelas. Penelitian ini akan dibatasi dengan hanya membahas mengenai pembentukan kata dan perubahan makna *gairaigo* dalam komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami.

1.4 Tujuan Penulisan

Penelitian ini memiliki tujuan berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, yaitu:

1. Mengetahui pembentukan *gairaigo* pada komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami?
2. Mengetahui perubahan makna *gairaigo* pada komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami?

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, diharapkan penelitian ini dapat menghadirkan sejumlah manfaat yang dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan bagi para peneliti dan mereka yang sedang mempelajari bahasa Jepang dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai *gairaigo*, Pembentukan *gairaigo*, dan perubahan makna *gairaigo* dalam komik *Jujutsu Kaisen* yang ditulis oleh Gege Akutami. Dengan pemahaman ini, pembelajar bahasa Jepang akan dapat mengenali dan menginterpretasikan kata-kata pinjaman, pembentukannya, dan perubahan makna *gairaigo* dengan lebih baik dalam teks-teks seperti komik.

2. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan tambahan wawasan yang berharga dalam pengembangan studi linguistik bahasa Jepang. Khususnya, penelitian ini dapat memberi pengetahuan baru dalam memahami pembentukan *gairaigo* dan perubahan makna *gairaigo*. Ini dapat memberikan kontribusi penting dalam merumuskan pedoman dan aturan yang lebih komprehensif dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa Jepang, terutama dalam hal penggunaan katakana yang bervariasi.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif, yang berdasarkan fakta yang ada dan masih ada penuturnya. Chaer (2007:9) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif biasanya menekankan fokus terhadap struktur internal bahasa, yang mencakup unsur fonologi, morfologi, sintaksis, struktur wacana, dan juga semantik. Penelitian dengan pendekatan deskriptif melibatkan proses pengumpulan data, pengklasifikasian data, dan penyusunan konstruksi kata yang ada dalam data tersebut. Selain menggunakan pendekatan deskriptif, pendekatan kualitatif juga digunakan, yakni pendekatan yang berfokus pada penunjuk makna, deskripsi, klarifikasi, dan penempatan data dalam konteksnya yang relevan, kemudian diungkapkan dalam bentuk verbal (Mahsun, 2006:233). Menurut Sudaryanto (1993:132) dalam sebuah penelitian, metode penelitian sangat berperan penting. Penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian yang meliputi tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

1. Tahap pengumpulan data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan metode studi kepustakaan atau *library research* yaitu mencari referensi yang relevan dengan *gairaigo*, pembentukan kata, dan perubahan makna. Kemudian mengumpulkan kosakata yang terdapat dalam sumber data komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami dengan metode simak. Teknik dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sadap, dengan teknik lanjutan teknik catat yaitu dengan mencatat data yang didapat dari sumber data komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami.

2. Tahap analisis data

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan. Metode ini dapat dianggap sebagai suatu pendekatan yang bersifat abstrak, yang struktur dan karakteristiknya dipengaruhi oleh alat tertentu yang relevan dalam konteks analisis data. Terdapat dua teknik utama yang akan digunakan pada metode ini, yakni teknik dasar dan teknik lanjutan. Teknik dasar yang akan diterapkan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP), yang mengacu pada pendekatan terhadap unsur-unsur penentu yang relevan. Sementara itu, teknik lanjutannya akan melibatkan penerapan teknik hubung banding memperbedakan (HBB), suatu pendekatan yang lebih canggih untuk memahami perbedaan dan hubungan antar data yang kompleks.

Tahap analisis data penelitian ini adalah peneliti mengumpulkan *gairaigo* yang terdapat dalam komik *Jujutsu Kaisen*, kemudian menganalisa proses pembentukan *gairaigo* menggunakan teori pembentukan kata oleh Tsujimura, kemudian mencari makna *gairaigo* menggunakan kamus *Konsaizu Katakana Go Jiten*. Setelah itu, membandingkan makna asal kata *gairaigo* dengan makna kata *gairaigo*. Sehingga diketahui *gairaigo* yang memiliki perubahan makna dan yang tidak mengalami perubahan makna.

3. Tahap penyajian hasil analisis data

Penelitian ini memaparkan hasil analisis data disajikan melalui metode informal. Metode informal ini melibatkan penyusunan informasi dalam bentuk deskripsi paragraf, lengkap dengan penggunaan terminologi yang bersifat teknis dan ilmiah. Dalam hal ini, hasil analisis data disampaikan dengan menggunakan bahasa sehari-hari, bukan dengan simbol atau notasi khusus (Sudaryanto, 1993:

145). Pendekatan ini dipilih dengan tujuan agar pembaca dapat dengan mudah memahami isi penelitian tanpa kesulitan, karena kaidah-kaidah yang disampaikan hanya menggunakan bahasa umum.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian yang baik membutuhkan rancangan yang sistematis. Adapun sistematika penelitian ini terdiri dari empat bab, yaitu Bab I Pendahuluan, di dalamnya diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tinjauan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II, Tinjauan kepustakaan dan kerangka teoritis. Bab III, Hasil penelitian berupa analisis data yang menguraikan pembentukan *gairaigo* dan perubahan *gairaigo* pada komik *Jujutsu Kaisen* karya Gege Akutami. Terakhir Bab IV, Penutup, terdapat kesimpulan dan saran.

