

SKRIPSI

**ANALISIS PERUBAHAN MAKNA *GAIRAIGO*
DALAM *GAME NIER: REINCARNATION***

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelara Sarjana Humaniora*



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

ABSTRAK

ANALISIS PERUBAHAN MAKNA *GAIRAIGO* DALAM *GAME NIER: REINCARNATION*

Oleh: Ariefni Mariza

Penelitian ini difokuskan pada perbedaan makna *gairaigo* dengan makna kata asli yang berasal dari bahasa asing seperti bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan perubahan makna *gairaigo* dalam *game NieR: Reincarnation*. Dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan *game* dan video Youtube sebagai sumber data penelitian. Data dikumpulkan menggunakan metode simak dengan teknik dasar yakni teknik sadap dan teknik lanjutan, teknik catat. Data dianalisis menggunakan metode padan referensial dengan teknik dasarnya teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) dan teknik lanjutan Hubung Banding Memperbedakan (HBB). Analisis data menggunakan teori perubahan makna dari Chaer (2021) dan teori *gairaigo* dari Sudjianto dan Dahidi (2019). Perubahan makna antara *gairaigo* dengan kosakata bahasa Inggris dibandingkan menggunakan kamus *online* bahasa Jepang *weblio.com* dan kamus *online* bahasa Inggris *merriam-webster.com*. Hasil analisis data disajikan dengan metode informal. Hasil penelitian berupa dari 17 data kosakata *gairaigo*, 12 kosakata *gairaigo* mengalami penyempitan makna, 1 kosakata *gairaigo* mengalami perluasan makna, 2 kosakata *gairaigo* mengalami perubahan makna total, dan 2 kosakata *gairaigo* tidak mengalami perubahan makna.

Kata Kunci: *Gairaigo, Perubahan Makna, Semantik, Game NieR: Reincarnation*



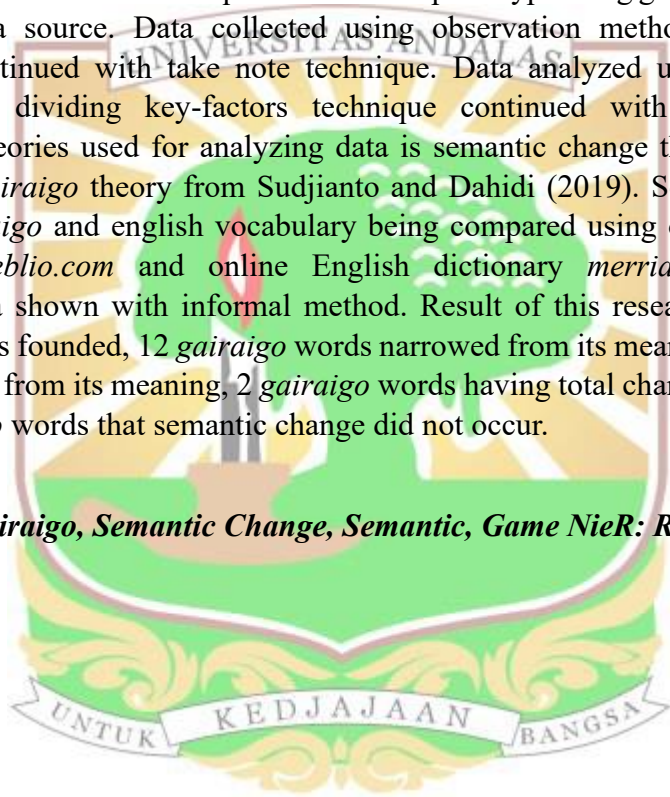
ABSTRACT

CHANGE OF MEANING ON *GAIRAIGO* IN GAME *NIE R: REINCARNATION*

By: Ariefni Mariza

This research is focused on difference between *gairiigo* as known as Japanese loanword with meaning of foreign language such as English language. This research's purpose is to elaborate semantic change that happen in game *NieR: Reincarnation*. This research is qualitative descriptive type using game and Youtube Video as data source. Data collected using observation method and tapping technique continued with take note technique. Data analyzed using referential method with dividing key-factors technique continued with differentiating technique. Theories used for analyzing data is semantic change theory by Chaer (2021) and *gairiigo* theory from Sudjianto and Dahidi (2019). Semantic change between *gairiigo* and english vocabulary being compared using online Japanese dictionary *weblio.com* and online English dictionary *merriam-webster.com*. Analyzed data shown with informal method. Result of this research is from 17 *gairiigo* words founded, 12 *gairiigo* words narrowed from its meaning, 1 *gairiigo* word widened from its meaning, 2 *gairiigo* words having total change of meaning, and 2 *gairiigo* words that semantic change did not occur.

Keyword: *Gairiigo, Semantic Change, Semantic, Game NieR: Reincarnation*



要旨

ゲームニーアラインカネーションの中で 外来語の意味変化の分析

アリエフニマリザ

本研究の集中した点は外国語から語彙を入手した外来語の意味と外国語の語彙の意味の違いがある、例えば英語。この研究の目的はゲーム「ニーアラインカネーション」からの外来語の意味の分析。本研究は、記述質的で、情報元はゲームと Youtube の動画から回収。集められたデータは観察方法とメモで取るタッピング法。データの分析は参考用で *dividing key-factors* 技法と *differentiating technique* 技法の組み合わせ技法。研究の分析で使用した理論は Chaer (2021)からの意味の変化理論と Sudjianto と Dahidi (2019)からの外来語理論。英語の補遺と外来語の意味の変化を比較するため、オンライン日本語辞書 *weblio.com* とオンライン英語の辞書 *merriam-webster.com* を使用する。分析されたデータは非公式な方法で表示された。本研究の結論としては、発見された 17 データの外来語の中で、12 データの外来語の意味は特殊化となった、1 データの外来語の意味は一般化となった、2 データの外来語の意味は完全変化となった、2 データの外来語の意味は変化は起きない。

キーワード：外来語、意味の変化、意味論、ゲーム「ニーアラインカネーション」