

BAB I

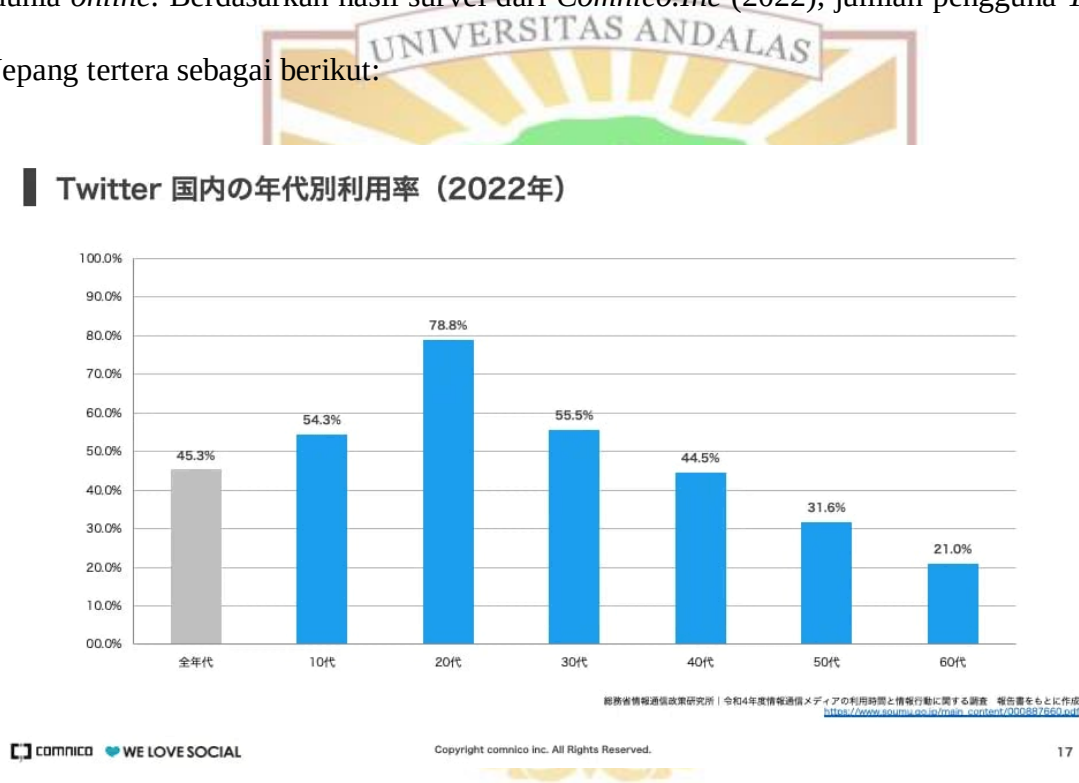
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh era modern ini, salah satunya terdapat aspek-aspek kehidupan yang berubah akibat globalisasi. Menurut Malcom (1995: 34), globalisasi merupakan sebuah proses sosial yang berakibat pembatasan geografis pada keadaan sosial budaya menjadi kurang penting yang terjelma di dalam kesadaran orang. Pada dasarnya globalisasi adalah suatu perubahan sosial yang terjadi akibat transkulturasi dan perkembangan teknologi. Umumnya globalisasi banyak mempengaruhi pada golongan anak muda. Salah satu dampak globalisasi yang paling mencolok pada anak muda yaitu pada bidang kebudayaan, baik dari segi berpakaian hingga kebahasaan. Pengaruh globalisasi pada segi kebahasaan membuat bahasa dapat berubah sewaktu-waktu.

Bahasa merupakan komponen yang selalu melekat pada manusia dalam segala kegiatan dan gerak, sepanjang keberadaan manusia sebagai makhluk yang berbudaya dan bermasyarakat (Chaer, 2007). Dengan bahasa, manusia dapat mengemukakan ide, pendapat, atau gagasannya. Salah satu fungsi umum dari bahasa, yaitu bahasa dapat digunakan untuk tujuan artistik; artinya manusia dapat mengolah dan mempergunakan bahasa dengan cara indah-indahnya guna penguasaan rasa estetis manusia (Keraf, 1980: 16). Bahasa bersifat arbitrer yang bisa diartikan berubah-ubah, tidak tetap, ataupun mana suka. Oleh karena itu, bahasa sangat berkaitan erat dengan sosial dan budaya suatu masyarakat penggunaannya. Bahasa akan terus berkembang dan beraneka ragam atau bervariasi, baik berdasarkan kondisi sosiologis maupun psikologis dari penggunaannya, contohnya seperti ragam bahasa gaul.

Yuji (2003: 1) menyatakan bahwa penggunaan *wakamono kotoba* secara luas oleh kalangan anak muda berkat media seperti televisi, majalah dan sebagainya. Media sosial menjadi salah satu wadah penyebaran dan penggunaan *wakamono kotoba*. Sebagai sebuah *platform* komunikasi digital yang sangat populer, media sosial *Twitter* memiliki peran yang signifikan dalam penyebaran bahasa gaul dan komunikasi digital dengan cara yang cepat, langsung, dan terhubung secara global. *Platform* ini terus menjadi pusat inovasi dalam komunikasi digital dan mempengaruhi cara penggunaannya untuk berinteraksi dan berbahasa di dunia *online*. Berdasarkan hasil survei dari *Comnico.Inc* (2022), jumlah pengguna *Twitter* di Jepang tertera sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Data Jumlah Pengguna Twitter pada Tahun 2022 di Jepang

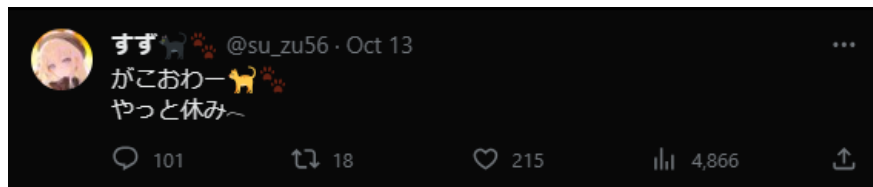
Di Jepang, ada beragam bahasa gaul yang digunakan oleh anak muda dan kelompok-kelompok tertentu, salah satunya adalah *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* memiliki bentuk bahasa yang berbeda dari bahasa baku, serta memiliki struktur kalimat dan kosa kata tersendiri. Sudjianto (2007: 17), *wakamono kotoba* dipakai oleh anak muda di Jepang, dari

remaja hingga dewasa. Sudjianto (2007) juga mengatakan *wakamono kotoba* merupakan bahasa yang memiliki sifat khasnya sendiri, dimana hanya dipakai antar sesama teman, mahasiswa, atau anak muda, sehingga akan sulit dipahami oleh orang tua atau di luar kelompok usia anak muda. Penggunaan *wakamono kotoba* tidak hanya ditemui dalam kehidupan sehari-hari namun juga banyak digunakan di internet pada media sosial *Twitter*.

Focseneau (2009: 47) mengatakan bahwa *wakamono kotoba* memiliki karakteristik, sebagai berikut :

1. Memiliki kecenderungan untuk memendekan kata atau frasa dengan membuat kata baru atau menghilangkan sebuah huruf.
2. Terdapat pemanjangan huruf konsonan dan vokal, serta pengulangan kata.
3. Ada satu set morfem yang sering digunakan dalam ucapan awal posisi, maupun posisi ucapan akhir, serta di dalam yang menandai tinggi subjektivitas dan tidak langsung.
4. Banyak menggunakan kata yang berasal dari bahasa Inggris, walaupun dalam bahasa Jepangnya juga ada kata yang memiliki arti sepadan.

Bertambahnya *wakamono kotoba* setiap tahunnya dapat dilihat dari hadirnya situs web yang mengumpulkan kata-kata yang sedang populer pada tahun tertentu, seperti Numan Tokyo. Salah satu bentuk penggunaan *wakamono kotoba* pada *Twitter*, yaitu penggunaan kata 「がこおわー」*gakoowaa* yang mengungkapkan ekspresi senang karena berada di hari terakhir sekolah, atau bisa dikatakan seperti istilah “libur telah tiba” pada ungkapan bahasa Indonesia. 「がこおわー」merupakan kombinasi dari 学校「がっこう」*gakkou* ‘sekolah’ dan 終わった「おわった」*owatta* ‘selesai’. Contohnya sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Contoh Wakamono Kotoba di Twitter

がこおわー 🐾 🐾

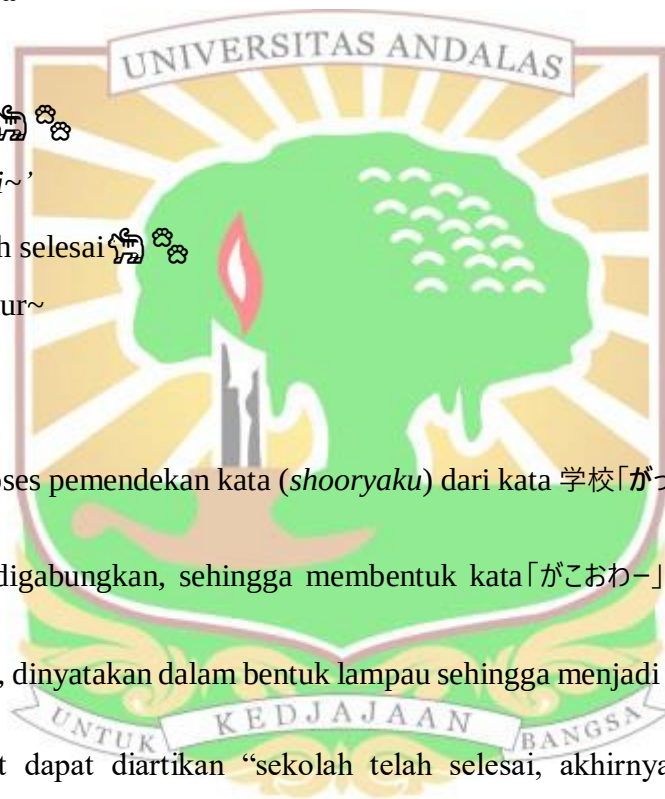
やっとやすみ〜

'Gakoowaa 🐾 🐾

Yatto yasumi~'

Sekolah telah selesai 🐾 🐾

Akhirnya libur~



Terdapat proses pemendekan kata (*shooryaku*) dari kata 学校「がっこう」dan 終わった「おわった」yang kemudian digabungkan, sehingga membentuk kata「がこおわー」. Verba 終わる *owaru* yang sudah berakhir, dinyatakan dalam bentuk lampau sehingga menjadi bentuk 終わった *owatta*. Pada *tweet* tersebut dapat diartikan “sekolah telah selesai, akhirnya libur”. Penggunaan ungkapan 「がこおわー」 di *Twitter* dapat dianalisis dengan pendekatan teori *SPEAKING* oleh Dell Hymes menggunakan latar terjadinya komunikasi (S) media sosial *Twitter* yang informal dan cepat dengan partisipasi (P) generasi muda yang sering menggunakan bahasa gaul. Tujuan (E) ungkapan ini adalah mengekspresikan perasaan kegembiraan dengan cara yang ringan dan humoris. Dalam urutan tindakan (A), ungkapan ini muncul dalam *tweet* singkat yang mengungkapkan perasaan tanpa interaksi panjang. Gaya komunikasi (K) yang digunakan bersifat santai dan ekspresif, sementara saluran komunikasi (I) *Twitter*, yang mendukung pesan

singkat dan informal pada media sosial dilengkapi dengan konteks tambahan berupa emoji. Norma (N) di kalangan pengguna muda lebih terbuka terhadap bahasa gaul dan ekspresi pribadi, dan dalam genre *tweet* ungkapan deklaratif dengan menyingkat frasa sebagai cara cepat dan kreatif untuk berkomunikasi.

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan *wakamono kotoba* yang berkaitan dengan kajian sociolinguistik dan keunikan *wakamono kotoba* sebagai fenomena bahasa gaul di Jepang membuat peneliti tertarik untuk menganalisa mengenai pembentukan dan penggunaan *wakamono kotoba* pada media sosial Twitter.

1.2 Rumusan Masalah

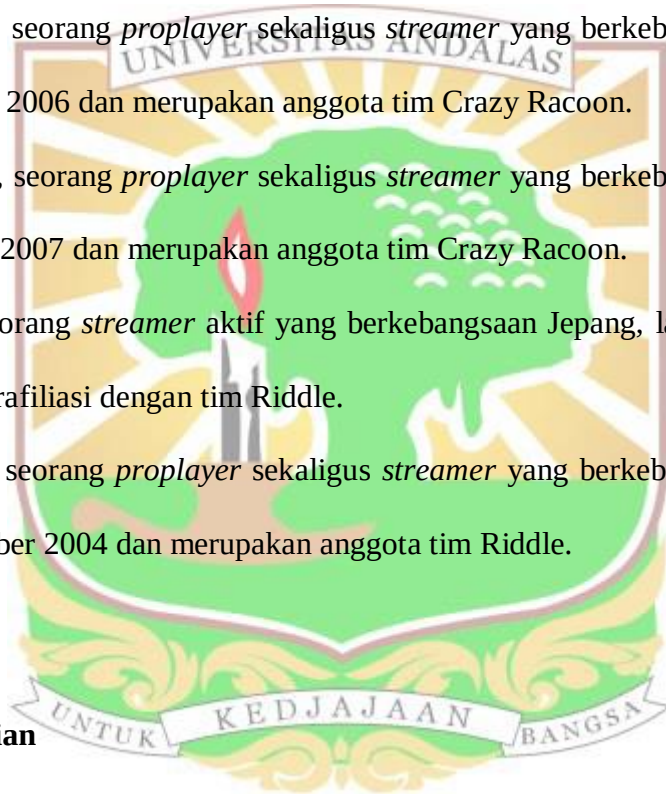
Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka identifikasi masalah yang dikaji dalam penelitian ini berupa bagaimanakah pembentukan dan penggunaan *wakamono kotoba* pada media sosial Twitter?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya untuk meneliti pembentukan dan penggunaan dari *wakamono kotoba* oleh kalangan *gamer* atau *proplayer* yang juga merupakan *streamer* dan *youtuber* muda pada media sosial Twitter pada tahun 2023. *Fortnite* merupakan game populer yang memiliki komunitas yang cukup besar di Jepang yang memiliki banyak *proplayer*, *streamer*, maupun penggemar *game*, sehingga dengan kepopuleran *game* dan maraknya media sosial Twitter membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian sociolinguistik yang timbul atas penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan tersebut. Data yang diambil berasal dari media sosial Twitter yang kemudian menggunakan referensi dari berbagai *website* yang mengelola dan membahas mengenai kata-kata dalam bahasa Jepang. Akun yang menjadi sumber data dari

penelitian ini berasal dari enam akun *gamer* atau *proplayer game Fortnite* sekaligus *streamer*, ataupun *youtuber* dengan rentang umur 16 – 20an yang memiliki lebih dari 50.000 pengikut di akun *Twitter* tersebut. Adapun keenam akun tersebut, yaitu :

- a. @wickeysfn, seorang *proplayer* sekaligus *streamer* yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 8 Agustus 2006 dan merupakan anggota tim FISTERIA.
- b. @Zag0u, seorang *proplayer* sekaligus *streamer* yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 27 Desember 2005 dan merupakan anggota tim ZETA DIVISION.
- c. @pepoclip1, seorang *proplayer* sekaligus *streamer* yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 28 Mei 2006 dan merupakan anggota tim Crazy Racoon.
- d. @Runafishy, seorang *proplayer* sekaligus *streamer* yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 27 Juli 2007 dan merupakan anggota tim Crazy Racoon.
- e. @imsqila, seorang *streamer* aktif yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 23 Februari 2000 dan berafiliasi dengan tim Riddle.
- f. @shusyanS, seorang *proplayer* sekaligus *streamer* yang berkebangsaan Jepang, lahir pada 6 Oktober 2004 dan merupakan anggota tim Riddle.



1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembentukan dan penggunaan *wakamono kotoba* pada media sosial *Twitter*.

1.5 Manfaat Penelitian

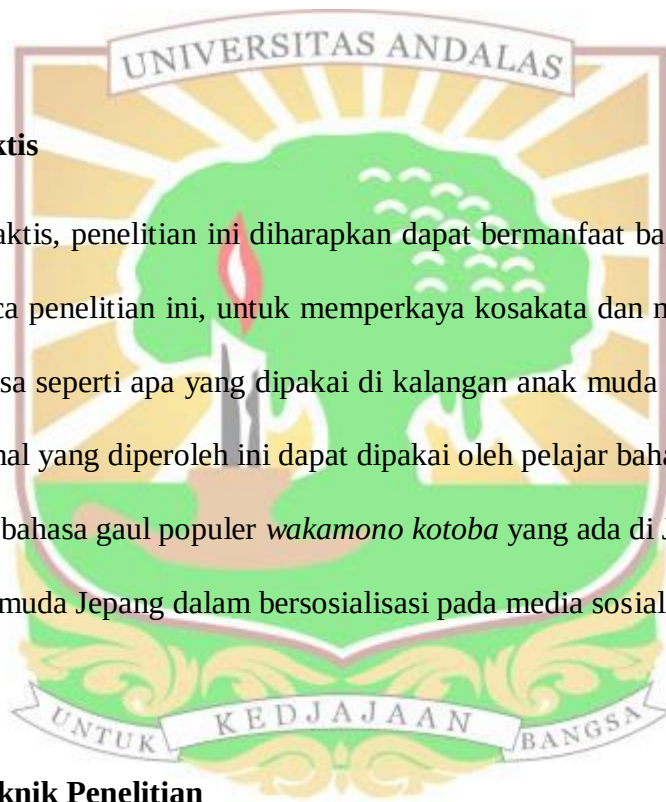
Pada penelitian ini, terdapat dua macam manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dalam segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan tentang pembentukan dan penggunaan variasi bahasa yang muncul dan populer di kalangan anak muda Jepang, yaitu *wakamono kotoba*. Dan juga, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kajian sosiolinguistik yang terkait dengan pembentukan dan penggunaan dari *wakamono kotoba* oleh kalangan *gamer* atau *proplayer* yang juga merupakan *streamer* dan *youtuber* muda pada media sosial *Twitter* pada tahun 2023.

1.5.2 Manfaat Praktis

Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dan orang-orang yang membaca penelitian ini, untuk memperkaya kosakata dan memberikan informasi tentang variasi bahasa seperti apa yang dipakai di kalangan anak muda Jepang pada *platform* media sosial. Serta hal yang diperoleh ini dapat dipakai oleh pelajar bahasa Jepang yang ingin mengetahui tentang bahasa gaul populer *wakamono kotoba* yang ada di Jepang dan digunakan oleh kalangan anak muda Jepang dalam bersosialisasi pada media sosial.



1.6 Metode dan Teknik Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Whitney (1960: 160) yang menguraikan secara sederhana pengertian metode deskriptif yaitu merupakan penelitian untuk mencari fakta menggunakan interpretasi yang tepat. Adapun menurut Moleong (2017: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Adapun

langkah-langkah penelitian (Sudjana, 2001), yaitu mengidentifikasi masalah, pembatasan masalah, penetapan fokus penelitian, pengumpulan data, pengolahan dan pemakaian data, pemunculan teori, dan pelaporan hasil penelitian.

Metode deskriptif adalah cara yang dilakukan dengan mengumpulkan data, menyusun data, serta mengklasifikasikan dan menginterpretasikan data dalam sebuah penelitian. Penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan tentang penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan anak muda Jepang pada media sosial *Twitter*.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini mengambil data yang berasal dari jurnal dan media sosial *Twitter*, metode yang digunakan adalah metode simak. Metode simak dilakukan untuk menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak disini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2007:92). Metode ini memiliki teknik dasar yang berupa teknik sadap. Untuk mendapatkan data, peneliti melakukan teknik sadap yang merupakan teknik dasar dalam metode simak karena pada hakikatnya penyimakan diwujudkan dengan penyadapan. Dalam praktiknya, teknik sadap ini diikuti dengan teknik lanjutan yang berupa teknik simak libat cakap, teknik simak bebas libat cakap, teknik catat, dan teknik rekam (Mahsun, 2007: 92).

Dalam langkah pengumpulan data, hal yang dilakukan adalah membaca berulang-ulang penggunaan *wakamono kotoba* yang dipakai oleh kalangan anak muda Jepang pada media sosial *Twitter* dan penganalisisan pada data-data yang telah ditemukan pada sumber yang dijadikan sebagai referensi bagi peneliti. Sehubungan dengan sumber data yang digunakan penelitian ini yakni pada jurnal dan media sosial, maka teknik lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lanjutan catat. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang

relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2007: 93). Teknik catat ini dilakukan untuk mengadakan pengklasifikasian data-data dalam penelitian. Data yang diambil dari media sosial *Twitter*, yang kemudian didukung berdasarkan *website* berupa kamus *online* pendukung dari *Weblio* 辞書 dan *Jisho*.

1.6.2 Tahap Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses sistematis pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen, foto, dan material lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang data yang telah dikumpulkan, sehingga memungkinkan temuan penelitian dapat disajikan dan diinformasikan kepada orang lain (Yusuf, 2014: 400).

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis satu per satu data yang terkumpul. Teknik analisis data secara kualitatif yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi data (Miles, Huberman, dan Saldana, 2014). Data yang telah diklasifikasikan serta diinterpretasikan akan ditarik kesimpulannya atas analisis yang telah dilakukan pada penelitian ini.

1.6.3 Tahap Penyajian Analisis Data

Sudaryanto (1993) menyatakan bahwa terdapat dua macam cara dalam menyajikan hasil analisis data, yaitu teknik formal dan teknik informal. Teknik formal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kaidah, aturan, atau suatu pola dalam bahasa seperti rumus, diagram/bagan, tabel, dan gambar, sedangkan pada teknik informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa (Sudaryanto, 1993: 145; Kesuma,

2007: 71). Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan metode informal, karena data yang disajikan dengan menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan pada penelitian ini berupa analisis pembentukan dan penggunaan *wakamono kotoba* yang digunakan oleh kalangan anak muda Jepang pada media sosial *Twitter*.

1.7 Sistematika Penelitian

BAB I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II merupakan kerangka teori yang berisikan penelitian yang telah dilakukan terlebih dahulu dan penjelasan mengenai teori-teori yang mendukung penelitian tentang analisis penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan anak muda Jepang pada sosial media.

BAB III merupakan hasil analisis dan pembahasan yang memaparkan pembahasan mengenai hasil analisis penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan anak muda Jepang pada sosial media.

BAB IV merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan anak muda Jepang pada sosial media.