

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosiolinguistik terdiri dari dua kata, yaitu ‘sosio’ dan ‘linguistik’. Kata ‘sosio’ berarti sosial yaitu berhubungan dengan masyarakat dan kelompok masyarakat serta fungsi-fungsi kemasyarakatan, sedangkan kata linguistik adalah ilmu yang mempelajari dan membicarakan bahasa khususnya unsur-unsur bahasa dan hubungan antara unsur-unsur itu termasuk hakekat dan pembentukan unsur-unsur itu (Nababan, 1984:2). Berdasarkan pernyataan Kridalaksana (1978:84) sosiolinguistik cenderung diartikan dengan ilmu yang mempelajari ciri dan berbagai jenis bahasa, serta keterkaitan diantara para bahasawan dengan ciri fungsi jenis bahasa itu dalam sebuah perkumpulan masyarakat bahasa. Tinjauan sosiolinguistik sangat luas dan dapat meneliti berbagai hal salah satunya *gairaigo* sebagai salah satu jenis kosa kata dalam bahasa Jepang.

Ditinjau dari asal usul kosakata bahasa dalam Jepang terbagi empat. Pertama *wago* (和語) merupakan kosakata asli bahasa Jepang atau disebut juga dengan istilah *Yamato Kotoba* serta dituliskan dengan huruf *hiragana* dan *kanji*. Kedua *kango* (漢語) merupakan kosakata pinjaman yang berasal dari bahasa Cina atau disebut juga *Awabi Sino-Japanese* serta dituliskan dengan huruf *kanji*. Ketiga *konshugo* (混種語) merupakan kosakata gabungan dengan kombinasi dari *wago*, *kango* dan *gairaigo*, ditulis dengan *hiragana*, *kanji* dan *katakana*. Keempat *gairaigo* (外来語) merupakan kosakata pinjaman dari bahasa asing lain selain bahasa Cina dan dituliskan bersama huruf *katakana*.

Gairaigo digunakan pembelajar bahasa Jepang ketika tidak ada kata-kata bahasa Jepang yang sesuai dengan penggunaannya. Pembelajar bahasa Jepang dirasa masih kesulitan dalam hal pemahaman, penggunaan serta penulisan *gairaigo*. Hal ini dikarenakan pemakaian *gairaigo* harus sejalan bersama kaidah-kaidah yang terdapat dalam lingkup bahasa Jepang. Maka daripada itu peneliti berharap tulisan ini dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya pembelajar bahasa Jepang agar dapat memahami lebih lanjut *gairaigo* dalam bahasa Jepang.

Gairaigo banyak ditemukan dalam anime. Salah satu anime yang terdapat banyak *gairaigo* adalah anime *Accel World*. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti bagaimana penggunaan *gairaigo* pada anime *Accel World* dan apa saja faktor penggunaan *gairaigo* pada anime *Accel World* serta penelitian ini menggunakan tinjauan sosiolinguistik yang masih jarang digunakan dalam penelitian *gairaigo* terutama dalam anime *Accel World*.

Accel World merupakan salah satu anime karya Reki Kawahara dirilis pertama kali pada tahun 2012. Anime yang menceritakan *game virtual* ini menyuguhkan kehidupan negara Jepang tahun 2046 dengan tokoh utama yaitu remaja laki-laki kelas satu pada salah satu sekolah menengah pertama di Jepang yang bernama Haruyuki. Haruyuki sering mendapatkan nilai yang sangat rendah dalam pelajaran akademik maupun non akademik, sehingga Haruyuki menjadi korban perundungan di lingkungan sekolahnya. Namun, Haruyuki mengalihkan kehidupan nyatanya tersebut dengan banyak menghabiskan waktunya bermain *game* yang bisa membawa jiwanya masuk ke dalam *game* dan bisa memperlambat waktu di dunia nyata. Haruyuki yang sering memainkan *game* tersebut bertemu dengan salah satu tokoh legendaris *game virtual Accel World* yang terkenal cukup

berbahaya dikalangan pemain *game virtual Accel World*. Pertemuan inilah yang mengawali petualangan Haruyuki di dunia *game virtual Accel World* dalam anime *Accel World*.

Peneliti memilih anime *Accel World* ini sebagai sumber data karena peneliti menemukan banyak penggunaan *gairaigo*. *Gairaigo* yang ditemukan memiliki penggunaan yang berbeda dengan padanan dalam bahasa Jepang. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* yang muncul menyesuaikan dengan jenis kelamin, situasi, derajat sosial dan derajat keakraban para penuturnya. Agar pembelajar bahasa Jepang dapat memahami lebih lanjut bagaimana penggunaan *gairaigo* yang terdapat dalam anime ini dan apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo*. Peneliti akan menganalisisnya dengan menjawab rumusan masalah tersebut. Berikut contoh data penggunaan *gairaigo* dalam anime *Accel World* :

Penggunaan *gairaigo* エネミー *Enemii*.

Data (1)

Scarlet Rain : エネミー は通常 対戦 以外 でも ポイント を 稼げる 唯一 の 手段 だ, もっとも あれ だけ の デカブツ を 倒 して も 十 ポイント 入 る か どうか だけ.

Enemī wa tsūjō taisen igai demo pointo o kashi -Geru yuiitsu no shudanda, mottomo are dake no dekabutsu o tao Shite mo jū-pointo hairu ka dō ka dake.

‘Musuh adalah satu-satunya cara untuk mendapatkan poin di luar pertempuran biasa, ini hanya mengenai apakah kamu bisa mendapatkan 10 poin atau tidak bahkan jika kamu mengalahkan.’

Haruyuki: たった それ だけ!
Tatta soredake!
‘Hanya segitu!’

(AW.E10 11:10-11:30)

Informasi Indeksal :

Scarlet Rain dan Haruyuki melihat sekumpulan pemain *game Accel World* lainnya yang sedang memburu monster *enemii*. Scarlet Rain menjelaskan bahwasanya tujuan pemain *game Accel World* mengalahkan monster *enemii* adalah cara cepat mendapatkan poin sebanyak 10 poin untuk ke level berikutnya.

Pada data (1) terdapat *gairaigo* エネミー *enemii* yang berarti ‘musuh’.

Berdasarkan teori SPEAKING **Setting and Scane** pada data (1) yaitu berlokasi di dalam *game* yang terdapat pada anime *Accel World* dan dilakukan pada malam hari dengan situasi non formal.

Participant atau peserta tutur pada data (1) adalah Scarlet Rain sebagai penutur dan Haruyuki sebagai lawan tutur. Scarlet Rain dan Haruyuki merupakan pemain dalam *game Accel World*. Berdasarkan status sosial dan usia, Haruyuki merupakan senior bagi Scarlet Rain dan Haruyuki berusia dua tahun lebih tua dibandingkan Scarlet Rain.

Ends atau maksud tuturan pada data (1) yaitu Scarlet Rain yang menjelaskan sekaligus memberikan dorongan kepada Haruyuki agar dapat mengalahkan monster *enemii* juga dan bisa mendapatkan sebanyak 10 poin pada level tersebut, sehingga Haruyuki dapat ke level berikutnya dengan cepat. **Act Sequence** pada data (1) yaitu tuturan “ **Enemii** wa tsujou taisen igai demo pointo o kashi -Geru yuiitsu no shudanda, mottomo are dake no dekabutsu o tao Shite mo jū-pointo hairu ka dō ka dake.” ‘Musuh adalah satu-satunya cara untuk mendapatkan poin di luar pertempuran biasa, ini hanya mengenai apakah kamu bisa mendapatkan 10 poin atau tidak bahkan jika kamu mengalahkan’ merupakan bentuk tuturan penjelasan Scarlet Rain kepada Haruyuki mengenai cara mendapatkan poin adalah dengan mengalahkan monster *enemii*. **Key** atau nada pada data (1) berupa nada rendah dengan mimik wajah serius karena Scarlet Rain sedang menjelaskan

perihal tertentu kepada Haruyuki.

Instrumentalities atau jalur bahasa dalam pada data (1) berupa lisan. **Norm of interaction and interpretation** atau norma atau aturan dalam berinteraksi pada data (1) diantaranya norma interaksi adalah Haruyuki tidak menyela ketika Scarlet Rain sedang berutur. Kemudian norma interpretasi adalah penutur dan lawan tutur tidak saling memandang ketika peristiwa tutur sedang berlangsung. **Genre** atau bentuk penyampaian pada data (1) berupa dialog percakapan.

Berdasarkan teori faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* エネミー *enemii* pada data (1) yaitu:

Pertama adalah tidak adanya ditemukan kata dalam bahasa Jepang untuk menjelaskan sesuatu dikarenakan budayanya. Namun, *gairaigo* エネミー *enemii* pada situasi tutur data (1) menemukan padanan katanya dalam bahasa Jepang yaitu 敵意 *tekii*.

Kedua adalah nuansa makna dalam kata asing tidak bisa mewakilkan padanan kata dalam bahasa Jepang. Nuansa makna yang dihasilkan dalam situasi tutur data (1) dari *gairaigo* エネミー *enemii* dan 敵意 *tekii* adalah berbeda sehingga tidak bisa saling mewakilkan.

Ketiga adalah kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* telah dianggap efektif dan efisien. Dengan perbedaan situasi keefektifitas dan keefesienan penggunaanya dalam situasi tutur data (1), maka *gairaigo* エネミー *enemii* dianggap lebih efektif dan efisien penggunaanya daripada 敵意 *tekii*.

Keempat adalah kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* menurut rasa bahasa dianggap lebih mempunyai nilai rasa agung, baik, dan

harmonis. Jika menggunakan 敵意 *tekii* pada situasi tutur data (1) maka rasa bahasa yang akan muncul terasa kurang daripada menggunakan *gairaigo* エネミー *enemii*.

Data (2)

Senpai : 池袋あった移動はどうするん我々もリアルで動くかそれとも...
Ikebukuro atta?, idou wa dou surun ware ware mo riaru de ugoku ka sore tomo...
'ikebukuro, ya? Bagaimana cara kita kesana, ke sana melalui dunia nyata, atau...'

Scarlet : 中から行こうぜこのメンツなら, エネミーも比較 等ねーだろ
Naka kara ikou ze kono mentsu nara, enemii mo hikaku tou nee da ro.
'Dari dalam saja, dengan tim seperti ini, musuh tak kan bisa menghentikan kita'

Senpai : そうだな
Sou da na
'Itu benar'

(AW.E10 13:46-13:57)

Informasi Indeksal :

Scarlet Rain, Senpai, Haru, Taku tengah mempersiapkan strategi memasuki *game* agar tidak diketahui musuh atau lawan pertarungan mereka. Senpai yang masih ragu menanyakan jalur yang paling aman untuk memasuki *game* kepada Scarlet Rain. Scarlet Rain menjawab agar masuk melalui jalur dalam saja karena ia yakin dengan tim seperti ini akan mempermudah mereka masuk ke dalam *game* tanpa diketahui musuh.

Pada data (2) terdapat *gairaigo* エネミー *enemii* yang berarti 'musuh'. Berdasarkan teori SPEAKING, **Setting and Scane** pada data (2) yaitu berlokasi di apartemen Haruyuki dan dilakukan pada malam hari dengan situasi non formal.

Participant atau peserta tutur pada data (2) adalah Scarlet Rain sebagai penutur dan Senpai sebagai lawan tutur. Scarlet Rain dan Senpai merupakan pemain dalam *game Accel World*. Berdasarkan status sosial dan usia, Senpai merupakan senior Scarlet Rain dan usia Senpai dua tahun lebih tua daripada

Scarlet Rain.

Ends atau maksud tuturan pada data (2) yaitu Scarlet Rain yang ingin menjelaskan lebih detail kepada Senpai terkait cara terbaik untuk memasuki *game* agar dapat terhindar dari musuh atau lawan dalam pertarungan. **Act Sequence** pada data (2) yaitu tuturan “*Naka kara ikou ze kono mentsu nara, enemii mo hikaku tou nee da ro*” ‘Dari dalam saja, dengan tim seperti ini, musuh tak kan bisa menghentikan kita’ merupakan bentuk tuturan penjelasan Scarlet Rain kepada Senpai terkait jalur yang paling aman untuk memasuki *game*. **Key** atau nada pada data (2) berupa nada rendah dengan mimik wajah serius karena Scarlet Rain sedang menjelaskan cara terbaik untuk masuk ke dalam *game*.

Instrumentalities atau jalur bahasa pada data (2) berupa lisan. **Norm of interaction and interpretation** atau norma atau aturan dalam berinteraksi pada data (2) diantaranya norma interaksi adalah Senpai tidak menyela ketika Scarlet Rain sedang bertutur. Kemudian norma interpretasi adalah penutur dan lawan tutur saling memandang ketika peristiwa tutur sedang berlangsung. **Genre** atau bentuk penyampaian pada data (2) berupa dialog percakapan.

Berdasarkan teori faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* エネミー *enemii* pada data (2) yaitu:

Pertama adalah tidak adanya ditemukan kata dalam bahasa Jepang untuk menjelaskan sesuatu dikarenakan budayanya. Namun, *gairaigo* エネミー *enemii* pada situasi tutur data (2) menemukan padanan katanya dalam bahasa Jepang yaitu 敵意 *tekii*.

Kedua adalah nuansa makna dalam kata asing tidak bisa mewakilkan padanan kata dalam bahasa Jepang. Namun nuansa makna yang dihasilkan dari *Gairaigo*

エネミー *enemii* dan 敵意 *tekii* dalam situasi tutur data (2) adalah sama sehingga bisa saling mewakili.

Ketiga adalah kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* telah dianggap efektif dan efisien. Dengan situasi keefektifitas dan keefesienan penggunaannya dalam situasi tutur data (2), *gairaigo* エネミー *enemii* tidak dianggap lebih efektif dan efisien penggunaannya daripada 敵意 *tekii*.

Keempat adalah kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* menurut rasa bahasa dianggap lebih mempunyai nilai rasa agung, baik, dan harmonis. Jika menggunakan 敵意 *tekii* dalam situasi tutur data (2) maka rasa bahasa yang muncul akan terasa kurang daripada menggunakan *gairaigo* エネミー *enemii*.

Berdasarkan data (1) dan data (2) telah ditemukan *gairaigo* エネミー *enemii* yang berasal dari bahasa Inggris yaitu ‘*enemy*’.

Dalam kamus Oxford ‘*enemy*’ mengandung arti ‘orang yang membenci atau bertindak melawan, dan angkatan bersenjata suatu negara yang dilawan’ (kamus Oxford, 2011:147).

Dalam kamus *Konseisu Katakana Gairaigo* ‘エネミー *enemii*’ mengandung arti ‘musuh’ yaitu musuh pahit atau lawan yang sangat membenci seseorang atau sesuatu dan kata ini digunakan untuk menyebut musuh yang sangat kuat atau berbahaya. (kamus *Konseiso Katakana Gairaigo*, 1994:145).

Peneliti mencari juga padanan kata *gairaigo* エネミー *enemii* dalam bahasa Jepang dengan cara mencari kosa kata dalam kamus *Kokugo Jiten* yang memiliki makna mendekati dengan *gairaigo* エネミー *enemii*.

Dalam kamus *Kokugo Jiten* ‘敵 *tekii*’ yang mengandung arti ‘sesuatu yang menyebabkan kerugian (permusuhan, musuh bebuyutan), lawan dalam perang atau pertandingan (tentara musuh, prajurit musuh)’ yaitu lawan seperti pertarungan atau kompetisi, memihak musuh untuk berbalik atau menunjukkan kekalahan, lingkaran militer, orang yang tergabung dalam organisasi yang sama tetapi tidak dapat memiliki rasa saling percaya atau hubungan permusuhan verbal karena perbedaan posisi, apa yang dibawahnya dalam situasi tersebut lalu orang-orang ingin menghindari kontak denganya. (kamus *Kokugo Jiten*, 2020:1012).

Contoh kalimat:

私たちは敵軍と戦わなければなりません
‘*watashitachi wa teki gun to tatakawanakerebanarimasen*’
‘Kita harus berperang melawan musuh kita’.
(Aplikasi *Mazii*. Diakses pada 19 Februari 2025)

Berdasarkan penjabaran analisis penggunaan *gairaigo* エネミー *enemii* pada data (1) dan data (2) dapat disimpulkan apa saja faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* エネミー *enemii* yaitu kata asing atau *gairaigo* エネミー *enemii* memiliki nuansa makna yang tidak bisa mewakili padanan kata dalam bahasa Jepangnya yaitu 敵意 *tekii* dapat ditemukan pada data (1), kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* atau *gairaigo* エネミー *enemii* telah dirasa efektif dan efisien daripada 敵意 *tekii* dapat ditemukan pada data (1), Kata asing yang telah diklasifikasikan sebagai *gairaigo* atau *gairaigo* エネミー *enemii* berdasarkan rasa bahasa dianggap lebih memiliki nilai rasa baik, agung, harmonis daripada 敵意 *tekii* dapat ditemukan pada data (1) dan data (2).

Dari pemaparan data di atas, maka penggunaan *gairaigo* harus dipelajari lebih lanjut. *Gairaigo* juga tidak terlalu diberikan pengajaran secara mendalam dalam

pembelajaran bahasa Jepang sehingga cukup menyulitkan pembelajar bahasa Jepang ketika bertemu dengan *gairaigo* terutama dalam bagaimana dan apa faktor yang mempengaruhi penggunaanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan diteliti peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *gairaigo* yang terdapat dalam anime *Accel World*?
2. Apa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* yang terdapat dalam anime *Accel World* ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan di atas, pada penelitian ini *gairaigo* yang akan diteliti adalah *gairaigo* yang muncul lebih dari sekali di dalam tuturan dengan berdasarkan teori SPEAKING Hymes dan faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* menurut Sudjianto Dahidi pada anime *Accel World season pertama episode satu hingga sepuluh*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan bagaimana penggunaan *gairaigo* yang terdapat dalam anime *Accel World*.
2. Mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi penggunaan *gairaigo* yang terdapat dalam anime *Accel World*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian ini ada dua diantaranya manfaat teoretis dan praktis. Berikut uraian dari manfaat tersebut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai tambahan acuan penelitian dalam bidang linguistik dengan spesifikasi kajian sosiolinguistik untuk menunjang proses pembelajaran dalam bahasa Jepang, serta dapat dijadikan bahan perbandingan untuk peneliti yang akan membahas penelitian mengenai *gairaigo*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan bisa digunakan oleh pembaca sebagai informasi untuk mengetahui faktor dan juga bagaimana penggunaan *gairaigo* yang terdapat pada anime *Accel World* serta peranya dalam kajian sosiolinguistik.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka dilakukan untuk mencari tahu mengenai penelitian yang dilakukan sebelumnya. Tinjauan Pustaka juga berguna untuk dijadikan referensi oleh peneliti sebelumnya. Peneliti telah melakukan peninjauan ulang terhadap penelitian sebelumnya mengenai *gairaigo* untuk dijadikan referensi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, Penelitian mengenai *gairaigo* pada anime *Accel World* dengan tinjauan sosiolinguistik belum pernah diteliti, namun penelitian mengenai *gairaigo* sudah banyak diteliti. Maka untuk membedakan penelitian ini peneliti membuat beberapa tinjauan kepustakaan.

Penelitian yang dilakukan Idrus (2015) dalam penelitian dengan judul “*Gairaigo* pada *Headlines* Surat Kabar Online Bahasa Jepang” memiliki satu

tujuan yaitu mengetahui bagaimana perubahan makna yang terjadi antara kata awal (kata asing) dan kata baru dalam bahasa Jepang. Salah satu teori yang dipakai jurnal ini adalah menurut Thomason (2001: 10) menyatakan kontak bahasa itu pada umumnya akan menghasilkan perubahan bahasa, baik sebagian atau keseluruhan. Metode yang digunakan adalah metode kepustakaan dengan teknik lanjutan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gairaigo* bahasa Jepang ada yang mengalami perubahan makna *extension* (perluasan), *narrowing* (penyempitan), *shift* (pergantian atau pergeseran), *amelioration* (ameliorasi), *pejoration* (peyorasi). Ada juga girang yang maknanya persis sama dengan makna asal katanya. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada sumber datanya. Persamaan penelitian ini sama-sama meneliti *gairaigo*.

Penelitian yang dilakukan Maylita (2017) dalam penelitian dengan judul “Pemendekan pada Kata Pinjaman (*gairaigo*) dalam Bahasa Jepang” memiliki dua tujuan. Pertama mendeskripsikan jenis-jenis dan proses pemendekan pada kata pinjaman (*gairaigo*) dalam bahasa Jepang. Kedua mengetahui penggunaan pemendekan pada kata pinjaman (*gairaigo*) dalam bahasa Jepang. Teori yang digunakan dalam penelitian yaitu teori jenis-jenis pemendekan kata oleh Kridalaksana (2007) dan teori proses pemendekan kata oleh Labrune (2002) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam memperoleh data adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan teknik lanjutan teknik catat. Hasil penelitian diketahui bahwa jenis pemendekan pada kata pinjaman (*gairaigo*) dalam bahasa Jepang yang ditemukan dari korpus data online *Kotonoha* ada tiga jenis yaitu, penggalan, akronim dan kontraksi. Pada hasil analisis terdapat delapan proses pemendekan kata pada jenis pemendekan

kata berupa penggalan, dua proses pemendekan kata pada jenis akronim, dan satu proses pemendekan kata pada jenis kontraksi. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada tinjauan dan sumber datanya. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti mengenai *garaigo*.

Penelitian yang dilakukan Yuliarti dkk (2018) dalam penelitian dengan judul “Analisis *Garaigo* yang Terdapat dalam Media Cetak *Yomiuri Shinbun*” memiliki dua tujuan. Pertama mengetahui *garaigo* dalam media cetak *Yomiuri Shinbun*. Kedua, mengetahui penggunaan *garaigo* dalam media Cetak *Yomiuri Shinbun*. Teori yang dipakai jurnal ini yaitu menurut Sudjianto dan Dahidi (2007:98) kata menurut asal usulnya dalam bahasa Jepang terbagi menjadi 3 yaitu *Wago* (kata asal Jepang) *Kango* (Kata serapan china) dan *Gairaigo* (Kata serapan selain dari china), sehingga dapat disimpulkan jika kata serapan dalam bahasa Jepang terdiri dari *Kango* dan *Gairaigo*. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik catat atau teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan data. Untuk teknik analisis data yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu dengan cara memilah data yang akan dianalisis. Langkah-langkah penelitian berupa mengumpulkan data, menganalisis data dan menyajikan hasil analisis data. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa jenis pemendekan pada kata pinjaman (*gairaigo*) dalam bahasa Jepang yang ditemukan dari korpus data online *Kotonoha* ada tiga jenis yaitu penggalan, akronim dan kontraksi. Pada hasil analisis terdapat delapan proses pemendekan kata pada jenis pemendekan kata berupa penggalan, dua proses pemendekan kata pada jenis akronim, dan satu proses pemendekan kata pada jenis kontraksi.

Perbedaan pada penelitian ini adalah tinjauan dan sumber datanya. Persamaan pada penelitian ini adalah peneliti sama-sama meneliti mengenai *gairaigo*.

Penelitian yang dilakukan Aldianysah (2018) dalam penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Kata Serapan (*Gairaigo*) pada komik *The Psycho Doctor* karya Agi Tadashi dan Matoba Ken Jilid 8” memiliki dua tujuan. Pertama, mendeskripsikan penggunaan *gairaigo* pada komik *The Psycho Doctor* Jilid 8 karya Agi Tadashi dan Matoba Ken. Kedua, mendeskripsikan bentuk-bentuk-bentuk *gairaigo* pada komik *The Psycho Doctor* Jilid 8 karya Agi tadashi dan Matoba Ken. Teori yang digunakan penelitian adalah teori Bram dan Dickey dalam Fathur Rokhman (2013:2) menyatakan bahwa sosiolinguistik mengkhususkan kajiannya pada bagaimana bahasa berfungsi di tengah masyarakat. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan metode penyediaan data yaitu metode pustaka. Hasil penelitian yaitu terdapat *gairaigo* dalam penelitian ini dengan kebanyakan wujudnya adalah bentuk nomina. Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada sumber datanya. Persamaan dalam penelitian ini merupakan sama-sama mengkaji *gairaigo* dan sama-sama tinjauan sosiolinguistik.

Penelitian yang dilakukan oleh Shinta S (2018) dalam penelitian dalam judul “*Gairaigo* Kata Serapan dalam Bahasa Jepang” memiliki dua tujuan. Pertama, mendeskripsikan bentuk-bentuk kata serapan pada bahasa Jepang. Kedua. Mengetahui penggunaan dan kesamaan atau perbedaan makna bahasa serapan pada kalimat bahasa Jepang. Salah satu teori yang dipakai pada penelitian ini adalah menurut Koizumi (1993: 89) menyatakan bahwa *keitaron* atau morfologi termasuk di dalam kajian yang menganalisis bentuk kata. Misalkan dibaginya satuan kata paling kecil dalam kata *honbako* yang terdiri dari kata *hon* dan *bako*.

Metode yang dipakai pada penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif bersama teknik lanjutan adalah teknik simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gairaigo* yang ditemukan kebanyakan berjenis kata nomina (kata benda), *gairaigo* terbentuk dari proses fonologis dan morfologis, kata majemuk pada *gairaigo* dapat mengalami pemendekan, penambahan pada awal dan akhir kata, *gairaigo* memiliki pandangan yang berbeda-beda dari segi usia, pekerjaan, dan interaksi sosial kesehariannya, beberapa *gairaigo* memiliki kata dalam bahasa Jepang dengan makna yang mirip. Perbedaan pada penelitian ini yaitu sumber datanya beserta jenis tinjauannya. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti *gairaigo*.

1.7 Metode Penelitian

Menurut Sudaryanto (2015), metode merupakan cara yang harus diterapkan, sedangkan teknik merupakan cara menerapkan atau melaksanakan metode. Sugiyono (2013) menyatakan, metode penelitian dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan *gairaigo* yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Moleong (2005:4), pendekatan deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, rekaman video, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif karena ditemukannya data deskriptif berupa kata-kata dari dialog dalam anime *Accel World*.

1.7.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data menurut Mahsun (2005) adalah hal yang mendasari pelaksanaan tahapan analisis data. Dalam hal ini, Mahsun berpendapat bahwa analisis data bisa dilaksanakan apabila tahap pengumpulan data sudah selesai.

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak yakni dengan cara menyimak penggunaan bahasa (Sudaryanto, 2015). Sudaryanto (2015) menjelaskan bahwa untuk menyimak objek penelitian dapat dilakukan dengan menyadap. Dalam mendapatkan data, peneliti memakai teknik dasar sadap yaitu menyadap penggunaan bahasa dan percakapan penutur secara lisan maupun tulisan untuk mengambil data mengenai *gairaigo* dalam anime *Accel World* season pertama. Dalam pengumpulan data, langkah awal yang dilakukan adalah dengan menyimak perkataan tokoh-tokoh dalam anime *Accel World* yang menggunakan *gairaigo*. Kemudian peneliti juga menggunakan dua tahapan teknik lanjutan. Tahap pertama merupakan teknik SBLC (Simak Bebas Libat Cakap). Pada tahapan ini, peneliti tidak ikut berpartisipasi secara langsung dalam penggunaan bahasa melainkan hanya sebagai penyimak penggunaan bahasa dalam anime *Accel World*. Tahap kedua merupakan teknik catat atau *taking note method* peneliti melakukan pencatatan terhadap bagian percakapan yang sudah disimak sebelumnya.

1.7.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Setelah menyimak dan mencatat data yang berhubungan dengan *gairaigo*, data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan metode Padan Intralingual (Sudaryanto, 1993:95) adalah metode yang melibatkan analisis dan terfokus pada menghubungkan dan membandingkan komponen-komponen yang ada dalam

kalimat yang terdapat *gairaigo*. Teknik yang diterapkan melibatkan teknik Pilah Unsur Penentu (PUP) merupakan pendekatan analisis data dengan mengelompokkan unsur kebahasaan berdasarkan penggunaannya (Sudaryanto, 1993:21). Selanjutnya, pendekatan lanjutan yang digunakan adalah teknik Hubung Banding Membedakan (HBB), yaitu membandingkan perbedaan arti pada bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Dilanjutkan dengan teknik ganti yaitu teknik analisis dengan cara penggantian unsur satuan lingual data (Sudaryanto, 1993:48) untuk menguji *gairaigo* dengan padanan katanya dalam bahasa Jepang.

Pada prose analisis data, dalam pencarian arti kata *gairaigo* kamus yang digunakan adalah kamus *Konsasaisu Katakana Go Jiten*. Sedangkan dalam mencari arti kata asalnya menggunakan kamus *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, dan mencari arti padanan *gairaigo* dalam kamus *Kokugo Jiten*. Selanjutnya, peneliti akan membandingkan dari tiga kamus tersebut dengan teori yang tertulis di landasan teori. Hasil dari langkah ini akan mengidentifikasi penggunaan *gairaigo* tersebut.

1.7.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis

Menurut Sudaryanto (1993), ada dua jenis metode dan teknik hasil analisis data yaitu formal dan informal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik informal. Metode informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa, walaupun dengan terminologi yang teknis sifatnya. Hasil analisis yang berupa kaidah-kaidah dapat disajikan melalui perumusan menggunakan kata-kata biasa, termasuk penggunaan terminologi yang bersifat teknis, cara ini disebut dengan metode informal (Mahsun, 2005: 116).

1.8 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam membuat penelitian ini, maka sistematika penulisan diperlukan untuk penulisan yang baik. Sistematika dalam penelitian ini diantaranya; BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan tinjauan pustaka; BAB II berisi landasan teori yang terdiri dari penjelasan sociolinguistik, *gairaigo*, teori SPEAKING; BAB III berisi pembahasan tentang analisis data, memuat tentang analisis penggunaan *gairaigo* dalam anime *Accel World*; BAB IV berisi penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran dari hasil penelitian.

