

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa mengalami perkembangan pesat seiring berkembangnya zaman salah satu penyebabnya adalah maraknya penggunaan bahasa asing. Penggunaan bahasa asing dilakukan dengan cara meminjam atau menyerap kosakata bahasa asing untuk menambal atau menutupi kosakata yang dimiliki bahasa asal. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak menyerap kosakata dari berbagai bahasa asing. Istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk menyerap kosakata bahasa asing ke bahasa Jepang disebut *gairaigo*. Dahidi (2012:104), menyatakan *gairaigo* merupakan kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing dengan menggunakan aturan-aturan dalam bahasa Jepang.

Dewasa ini jumlah kosakata *gairaigo* semakin bertambah di Jepang dan bahasa Inggris merupakan bahasa penyumbang terbesar dalam pembentukan *gairaigo*, hal ini disebabkan oleh empat faktor, pertama: karena kesulitan mendeskripsikan suatu budaya yang berasal dari luar Jepang; kedua terdapat nuansa makna yang tidak dapat diwakili kecuali menggunakan *gairaigo*, ketiga perkembangan teknologi di Jepang yang berkembang pesat dan keempat kata penggunaan *gairaigo* dianggap efisien bagi sebagian besar masyarakat terutama di kalangan generasi muda. *Gairaigo* mudah dibedakan dari kosakata yang ada pada bahasa Jepang karena ditulis menggunakan huruf *katakana*.

Tanpa adanya *gairaigo* akan sulit untuk memberi nama kata-kata yang berasal dari luar Jepang (Withari:2022)

Gairaigo dapat ditemukan di media cetak seperti surat kabar, majalah, buku dan lain-lain maupun media non cetak seperti anime, video, dan lain-lain. Salah satunya terdapat pada kanal *Youtube Bandai Channel*.

Objek kajian penelitian ini adalah membahas pembentukan *gairaigo* pada kanal *Youtube Bandai Official* dengan fokus pada ulasan mainan *Kamen Rider Gotchard*. *Bandai Channel* Merupakan Kanal *Youtube* yang mengulas mainan anak-anak terutama lini *Kamen Rider*. Dalam video tersebut, tiga presenter menjelaskan fungsi mainan menggunakan istilah *gairaigo*

Kanal ini dipilih sebagai sumber data karena sebagian besar *gairaigo* dalam video ulasan mainan *Kamen Rider Gotchard* besar dari bahasa Inggris, dan telah mengalami proses pembentukan kata

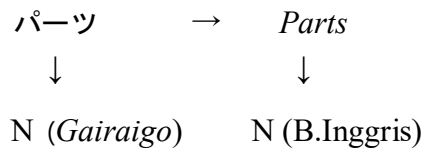
Berikut adalah data (1) yang terdapat pada video ulasan mainan *Souchaku Henshin Kamen Rider Gotchard*

つぐみん	: このように取り付けて肩のパーツを整えます、最後に、こちらマスクを頭につけると
Tsugumin	<i>Kono yō ni toritsukete kata no pātsu o totonoemasu, saigo ni kochira masuku o atama ni tsukeruto</i>
Tsugumin	Pasang seperti ini dan atur bagian bahu pada tempatnya, lalu pasang topeng disini pada kepala.

(*Souchaku Henshin Kamen Rider Gotchard*, 7:00-7:07)

Berdasarkan percakapan data (1) di atas, terdapat dua kata *gairaigo* pada yakni パーツ (*pātsu*) dan マスク (*masuku*). Kata pertama adalah パーツ (*pātsu*).

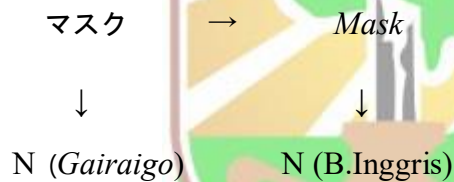
Berikut pembentukan *gairaigo* :



Berdasarkan pembentukan *gairaigo* di atas, kata パーツ (*pātsu*) termasuk dalam kelas kata benda yang terbentuk melalui proses peminjaman (*borrowing*) dari *parts* bahasa Inggris yang artinya ‘bagian’ atau ‘komponen’

Berdasarkan uraian di atas, kata パーツ (*pātsu*) meminjam dari bahasa Inggris dan digunakan dalam konteks merakit mesin atau komponen penting dari sebuah benda

. Selanjutnya, kata マスク (*masuku*). Berikut pembentukan *gairaigo* :



Berdasarkan pembentukan *gairaigo* di atas, kata マスク (*masuku*) termasuk dalam kelas kata benda yang terbentuk melalui proses peminjaman (*borrowing*) dari *mask* bahasa Inggris yang artinya ‘topeng’

Berdasarkan uraian di atas, kata マスク (*masuku*) meminjam dari bahasa Inggris dan digunakan dalam berbagai konteks, seperti : masker untuk kesehatan,hiburan dan sebagainya

Dapat disimpulkan kedua *gairaigo* tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan kajian morfologi. Morfologi merupakan cabang ilmu linguistik

yang mempelajari pembentukan kata. Menurut Mulyana (2007:5) “Morfologi” berasal dari bahasa Inggris *morphology*, yang artinya cabang ilmu linguistic yang mempelajari susunan atau bagian-bagian secara gramatikal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah bagaimana pembentukan *gairaigo* yang ada pada kanal *Youtube Bandai*?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melenceng dari tujuan, peneliti hanya membahas pembentukan kosakata *gairaigo* yang terdapat dalam empat video: *DX Gotchard Driver*; *Souchaku Henshin Kamen Rider Gotchard*, *DX ValvaradRusher* dan *Ride Chemy Card Phase 1*. Fokus penelitian ini adalah pada penggunaan *gairaigo* yang berasal dari bahasa Inggris dalam video-video tersebut

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalahnya adalah menjelaskan pembentukan *gairaigo* yang terdapat pada kanal *Youtube Bandai*

1.5 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat jika memenuhi kedua persyaratan berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menambah wawasan ilmu morfologi kedepannya

b. Manfaat Praktis

Berikut ini beberapa manfaat praktis dari morfologi antara lain:

- 1) Agar dapat memahami penggunaan *gairaigo* lebih lanjut terutama dalam mempelajari bahasa Jepang
- 2) Dapat menjadi sumbangsih bagi berbagai penelitian dalam ilmu morfologi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, berisikan patokan penelitian-penelitian sebelumnya yang sejenis serta teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III Analisis, berisi pembahasan mengenai morfologi dan *gairaigo*

BAB IV Penutup, menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan metode morfologi

