

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang termasuk salah satu bahasa yang memiliki karakteristik kompleks serta bersifat dinamis dalam perkembangannya. Seiring dengan perubahan zaman, bahasa ini mengalami perkembangan pesat. Fenomena penyerapan kosakata dari bahasa asing muncul sebagai upaya untuk melengkapi kekosongan leksikal, meskipun dalam beberapa kasus makna yang diserap tidak sepenuhnya identik dengan makna aslinya. Keterbatasan jumlah kosakata dalam bahasa Jepang mendorong terjadinya proses penyerapan kata dari bahasa asing. Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata serapan adalah kosakata yang dipinjam dari bahasa lain kemudian disesuaikan dengan aturan bahasa peminjam. Dalam bahasa Jepang, istilah yang digunakan untuk menyebut kata serapan dari bahasa asing adalah *gairaigo*. Menurut Dahidi (2012:104), *gairaigo* merupakan kosakata yang berasal dari bahasa asing yang telah mengalami penyesuaian terhadap sistem pelafalan dan penulisan Jepang. Suzuki (1978:70) menjelaskan bahwa *gairaigo* adalah kata yang diambil dari bahasa asing dan diadaptasi ke dalam sistem pengucapan serta penulisan bahasa Jepang.

Pemakaian *gairaigo* dalam bahasa Jepang berfungsi untuk menyederhanakan pengucapan istilah-istilah yang panjang atau sulit diucapkan. Seiring waktu, jumlah *gairaigo* di Jepang terus meningkat. Menurut Olah (2007:187), laporan yang diterbitkan oleh *The Japanese National Language Institute* tahun 1964 menunjukkan bahwa sekitar 80,8% kata serapan dalam bahasa Jepang berasal dari bahasa Inggris.

Dalam penggunaannya, *gairaigo* di masyarakat Jepang menunjukkan variasi makna, pelafalan, dan penulisan dibandingkan dengan bahasa sumbernya. Secara ortografis, kata-kata serapan ini mudah dikenali karena ditulis menggunakan *katakana*, yang secara konvensional digunakan untuk menandai kosakata pinjaman dari bahasa asing.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *gairaigo* adalah kosakata hasil serapan dari bahasa asing setelah diadaptasi selaras dengan sistem fonologi dan morfologi bahasa Jepang.

Kata serapan jenis *gairaigo* dapat dijumpai dalam berbagai media, seperti buku pelajaran, iklan, majalah, novel, *manga*, dan *anime*. *Anime Lucky Star* dipilih sebagai sumber data karena karya tersebut merepresentasikan budaya *otaku* Jepang yang sangat dipengaruhi oleh budaya global. Dengan demikian, kemunculan *gairaigo* dalam anime ini dapat mencerminkan interaksi langsung antara unsur bahasa Jepang dan pengaruh asing. *Anime Lucky Star* merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul serupa yang ditulis oleh Yoshimizu Kagami dan tayang pertama kali pada tahun 2007. Ceritanya berfokus pada kehidupan sehari-hari sekelompok siswi menengah, dengan tokoh utama bernama Konata Izumi, seorang *otaku* yang gemar menghabiskan waktu untuk menonton *anime* dan bermain gim. Bersama teman-temannya, Kagami Hiyori, Tsukasa, dan Miyuki, anime ini menampilkan keseharian yang ringan dengan humor khas serta berbagai referensi budaya populer Jepang.

Pemilihan *Lucky Star* sebagai sumber data didasarkan pada karakteristiknya yang menggambarkan kehidupan *otaku* dan penggunaan *gairaigo* secara luas dalam dialog. Dialog dalam *Lucky Star* sering kali mencakup situasi sehari-hari yang relevan bagi

remaja, memberikan contoh nyata tentang bagaimana *gairaigo* digunakan dalam komunikasi informal. *Anime* ini juga menampilkan beragam *gairaigo* yang digunakan oleh karakter-karakter dengan latar belakang berbeda, memungkinkan analisis morfologis mengenai adaptasi kata-kata asing ke dalam bahasa Jepang. *Anime* ini menggunakan beberapa bahasa seperti bahasa Inggris, Jerman, dan Prancis.

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti berfokus pada kajian mengenai pembentukan *gairaigo* dalam *anime Lucky Star*.

Berikut disajikan contoh penggunaan *gairaigo* dalam *anime Lucky Star* karya Yoshimizu Kagami.

Data (1)

泉こなた : ゴールデンタイムのアニメが見れないじゃん
(Yamamoto, 2007, *Lucky Star*. Ep. 1, 01:54-01:57)

Konata : *Goorudentaimu no anime ga mirenai jyan*

Konata : Maka aku tidak akan bisa menonton anime di waktu utama

Gairaigo yang terdapat dalam data di atas adalah アニメ *anime*. Kata アニメ *anime* di ambil dari kata *animation* yang merujuk pada semua animasi. Dalam bahasa Jepang saat ini, bentuk panjang アニメーション *animeeshon* jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari, sedangkan bentuk アニメ *anime* digunakan secara luas dan berfungsi sebagai bentuk standar. Secara *diakronis* (historis) kata アニメ *anime* berasal dari pemendekan, namun secara *sinkronis* (kondisi saat ini) sudah terleksikalisasi penuh dan tidak lagi dipersepsikan sebagai bentuk pendek. Hal ini menunjukkan bahwa アニメ *anime* tidak mengalami proses pemendekan secara produktif di dalam bahasa Jepang, melainkan telah terleksikalisasi sebagai satuan leksikal yang utuh

Penelitian ini berfokus pada analisis pembentukan *gairaigo* ditinjau melalui perspektif morfologi. Sutedi (2003: 41) menjelaskan bahwa morfologi adalah cabang linguistik yang mengkaji bentuk kata dan pembentukannya. Untuk mengetahui proses morfologi pada *gairaigo*, perlu dikaji asal mula kata pinjaman tersebut dan transformasi bentuknya setelah masuk ke dalam sistem bahasa Jepang. Minimnya pemahaman terhadap pembentukan *gairaigo* dapat menimbulkan kebingungan bagi penerjemah, pendengar, dan pembaca yang bukan penutur asli bahasa Jepang. Maka dari itu, diperlukan pengetahuan tentang struktur pembentuk kata agar dapat memahami kata baru.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, dapat dipahami bahwa pembentukan kata *gairaigo* mengalami proses morfologis, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai pembentukan *gairaigo* dalam *anime Lucky Star* karya Yoshimizu Kagami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apa saja bentuk *gairaigo* yang terdapat dalam *anime Lucky Star* karya Yoshimizu Kagami?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini didasari oleh rumusan masalah. Penelitian ini dibatasi pada analisis proses pembentukan *gairaigo* yang muncul dalam *anime Lucky Star* episode 1 dan 2, dengan fokus pada dialog yang diucapkan oleh karakter Konata Izumi. Analisis dilakukan berdasarkan klasifikasi *gairaigo* menurut Kageyama dan

Saito (2016:11-50). Penelitian ini hanya menyoroti kosakata yang diserap dari bahasa Inggris, tidak mencakup bahasa asing lainnya. Penentuan asal-usul *gairaigo* dilakukan dengan memanfaatkan sumber kamus daring seperti *Japanese Dictionary* melalui laman <https://jisho.org> dan Kamus *Gairaigo* Jepang-Indonesia. Untuk memastikan bahwa kata serapan yang ditemukan benar-benar berasal dari bahasa Inggris, digunakan pula referensi dari *Oxford Advanced Learner's Dictionary* serta Kamus 3 Bahasa Inggris-Jepang-Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pembentukan *gairaigo* yang terdapat dalam *anime Lucky Star* karya Yoshimizu Kagami.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumbangan ilmiah dalam pertumbuhan kajian linguistik, terutama dalam proses pembentukan dan fenomena *gairaigo* dalam bahasa Jepang

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan pembaca mengenai aspek morfologi bahasa Jepang, serta dijadikan referensi bagi penelitian mendatang yang berfokus pada analisis *gairaigo*.

1.6 Metode dan Teknik Penelitian

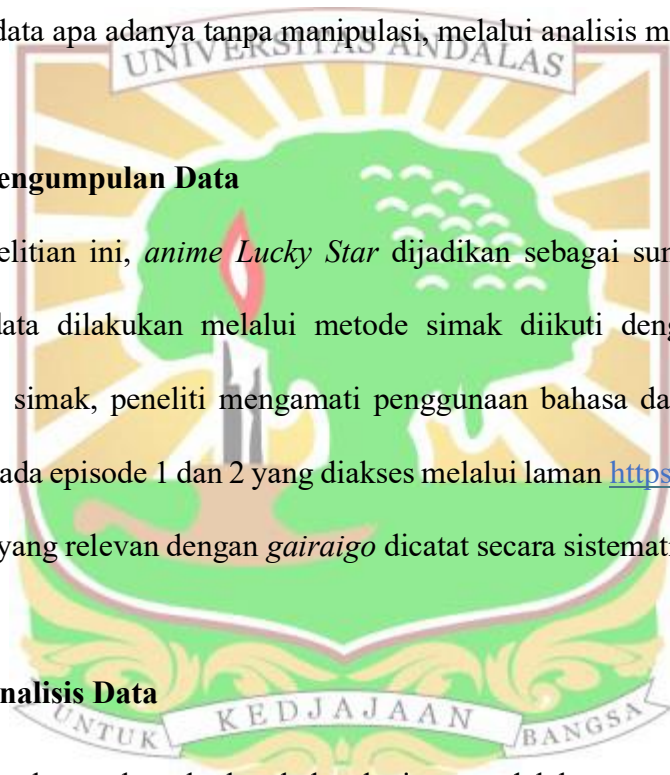
Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan fenomena bahasa dengan sistematis dan faktual sesuai dengan data yang ditemukan. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan bentuk dan proses pembentukan *gairaigo* serta menjawab rumusan masalah penelitian. Sejalan dengan Mukhtar (2013:11), metode deskriptif kualitatif menekankan penggambaran data apa adanya tanpa manipulasi, melalui analisis mendalam terhadap konteksnya.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, *anime Lucky Star* dijadikan sebagai sumber data. Proses pengumpulan data dilakukan melalui metode simak diikuti dengan teknik catat. Melalui metode simak, peneliti mengamati penggunaan bahasa dalam dialog tokoh Konata Izumi, pada episode 1 dan 2 yang diakses melalui laman <https://animelon.com/>. Kemudian data yang relevan dengan *gairaigo* dicatat secara sistematis untuk dianalisis lebih lanjut.

1.6.2 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Pilah unsur penentu (PUP) digunakan sebagai teknik dalam menganalisis data. PUP sebagai teknik dasar digunakan untuk memilah data *gairaigo* menjadi unsur-unsur morfologis seperti akar kata, afiks, atau elemen majemuk. Setelah pilah selesai, digunakan metode agih (alat penentu internal dari bahasa itu sendiri) yang diterapkan untuk menguji distribusi unsur-unsur tersebut dalam konteks kalimat anime *Lucky Star* melalui



substitusi atau bagi unsur langsung, sehingga mengonfirmasi proses pembentukan seperti *gairaigo* bentuk dasar, turunan, maupun majemuk.

Pada tahap analisis, peneliti juga menggunakan beberapa kamus daring seperti *Japanese Dictionary* dari <https://jisho.org>, Kamus *Gairaigo* Jepang-Indonesia, serta *Oxford Advanced Learner's Dictionary* untuk menentukan asal kata dan makna setiap *gairaigo* yang muncul dalam *anime*.

1.6.3 Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian hasil analisis dilakukan melalui metode informal, yaitu penyampaian hasil penelitian dalam bentuk uraian deskriptif menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Sudaryanto (dalam Kesuma, 2007:71) menjelaskan bahwa metode penyajian informal merupakan bentuk pemaparan hasil analisis yang disampaikan melalui kata-kata biasa tanpa simbol atau rumus teknis yang kompleks.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi empat bab yaitu: BAB I mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan. BAB II berisi uraian teori serta penelitian terdahulu yang relevan dengan pembentukan *gairaigo*. BAB III mencakup bagian analisis data yang membahas secara rinci pembentukam *gairaigo* yang ditemukan dalam *anime Lucky Star* episode 1-2 menggunakan teori pembentukan kata oleh Tsujimura (1996:149-154). BAB IV memuat kesimpulan serta saran yang dihasilkan dari penelitian ini.