

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi antar sesama manusia yang digunakan oleh sekelompok orang pada suatu daerah tertentu. Keberadaan bahasa dibentuk untuk berkomunikasi dan merupakan hasil kebudayaan suatu masyarakat. Menurut Kridalaksana (dalam Chaer, 2014:32) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi antar sesama manusia. Bahasa sebagai alat perantara antar anggota masyarakat dalam satu kelompok dan alat interaksi secara individu maupun kelompok. Untuk berinteraksi sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan alat berupa bahasa.

Seiring dengan perkembangan zaman bahasa tumbuh dan berkembang disebabkan oleh pengaruh dari bahasa lain. Sejalan dengan pesatnya globalisasi yang mempermudah peluang interaksi dengan bangsa lain di seluruh belahan dunia, salah satunya negara Jepang. Dengan demikian, suatu negara yang melakukan interaksi dengan negara lain memungkinkan terjadinya kontak bahasa (*language contact*).

Kridalaksana dalam kamus linguistik (2011:134) berpendapat bahwa kontak bahasa merupakan kegiatan saling memengaruhi antara berbagai bahasa karena penuturnya sering bertemu, serta mencakup hal-hal seperti bilingualisme, peminjaman, perubahan bahasa, menggambarkan ekspresi budaya baru yang dihasilkan dari kontak antarkebudayaan (kreolisasi), hingga penyerderhanaan bahasa (pjinisasi). Proses peminjaman kata dalam linguistik disebut dengan istilah *borrowing*, yang mencakup segi kaidah bunyi, gramatikal, pola sintaksis, hingga ranah semantik kedua bahasa. Fenomena ini muncul karena ketidakadaan

kata yang dipinjam dalam bahasa yang meminjam. Kata pinjaman dalam bahasa Jepang biasa disebut dengan *gairaigo*.

Gairaigo adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada dalam bahasa Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2007:104). Salah satu keunikan *gairaigo* adalah ditulis dengan huruf *katakana* dan unsur pembentukan kata *gairaigo* dari berbagai Negara, seperti ‘*tabako*’ タバコ dari bahasa Portugis, ‘*arubaito*’ アルバイト dari bahasa Jerman, ‘*ramen*’ ラーメン dari bahasa China, dan lain sebagainya. Dari semua penyerapan *gairaigo* paling banyak digunakan adalah kosakata yang berasal dari bahasa Inggris.

Maylita (2017:04) berkata pada awal abad ke-16 bangsa Jepang mulai menyerap kebudayaan bangsa barat seperti Eropa dan Amerika. Karena semakin diterimanya bahasa Inggris di Jepang yang kemudian banyak digunakan oleh masyarakat, terutama penggunaan kata-kata serapan yang disebut *gairaigo*. Kata serapan diperkenalkan bersamaan dengan hal-hal baru dari kebudayaan asing, seperti istilah teknis yang tidak ada katanya dalam bahasa Jepang. Selain itu, meskipun dalam bahasa Jepang terdapat kata yang sama dengan kosakata bahasa asing, kosakata bahasa asing tetap digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang baru atau lebih digunakan karena mempunyai nilai rasa lebih tinggi daripada fungsi utama untuk berkomunikasi, sehingga kata pinjaman atau *gairaigo* sampai sekarang dapat digunakan oleh masyarakat Jepang.

Bahasa Jepang juga mengalami perubahan dalam bahasanya yaitu pada *gairaigo*. *Gairaigo* pada awalnya memiliki makna sesuai dengan kata aslinya, namun karena bahasa yang bersifat dinamis, *gairaigo* mengalami perubahan terhadap maknanya. Perubahan makna menurut Suwandi (2008:134) ada tujuh macam yaitu, perluasan makna, penyempitan makna,

peninggian makna, penurunan makna, pertukaran makna, persamaan atau asosiasi, dan metafora.

Berikut contoh perubahan makna *gairaigo* yang terdapat dalam surat kabar *online asahi shinbun* dalam rubrik sports edisi 2021:

日没までに21人がプレーを終えられなかった。

Nichibotsu made ni nijuu ichi nin ga puree o oerarenakatta.

‘Dua puluh satu orang tidak bisa menyelesaikan permainannya sampai matahari terbenam’.

(*Asahi shinbun, sport, 2021年3月12日*)

Contoh di atas merupakan kalimat yang dikutip dari surat kabar *online asahi shinbun* tanggal 12 Maret 2021. Pada contoh di atas terdapat kosakata *gairaigo* yaitu kata プレー. Kata プレー merupakan *gairaigo* yang berasal dari kata *play* dalam bahasa Inggris. *Play* dalam bahasa Inggris memiliki makna yaitu :

a. Verba :

- 1) *To do things for pleasure, as children do; to enjoy yourself, rather than work*
‘Melakukan hal-hal untuk kesenangan, seperti yang dilakukan anak-anak; untuk menikmati diri sendiri, daripada bekerja’.
- 2) *To pretend to be or do something for fun*
‘Berpura-pura menjadi atau melakukan sesuatu untuk bersenang-senang’
- 3) *To be involved in a game; to compete against somebody in a game*
‘Untuk terlibat dalam permainan; untuk bersaing dengan seseorang dalam game’
- 4) *To take a particular position in a sports team*
‘Untuk mengambil posisi tertentu dalam tim olahraga’
- 5) *To perform music on a musical instrument*
‘Untuk memainkan musik pada alat musik’

b. Nomina :

- 1) *A piece of writing performed by actors in a theatre or on television or radio*
‘Sebuah tulisan yang dilakukan oleh aktor di teater atau di televisi atau radio’
- 2) *Things that people, especially children, do for pleasure rather than as work*
‘Hal-hal yang dilakukan orang, terutama anak-anak, untuk kesenangan daripada sebagai pekerjaan’
- 3) *The playing of a game*
‘Bermain Game’
- 4) *An action or move in a game*
‘Tindakan atau gerakan dalam game’

- 5) *The activity or operation of something; the influence of something on something else*
'Kegiatan atau pengoperasian sesuatu; pengaruh sesuatu pada sesuatu yang lain'
- 6) *The possibility of free and easy movement*
'Kemungkinan gerakan bebas dan mudah'

(Oxford advanced learners dictionary: 336)

Sedangkan dalam kamus *konsaisu katakana go jiten*, makna kata プレー (*play*) yaitu :

Nomina

遊び。競技、競技すること。芝居。プレー。

'Bermain. Kompetisi, berkompetisi. Bermain (drama). Bermain'.

(*Konsaizu katakana go jiten*: 893)

Kata *play* termasuk ke dalam kelas kata nomina dan verba, setelah diserap ke dalam bahasa Jepang kata プレー hanya tergolong ke dalam kelas kata nomina. Kata *play* dalam bahasa Inggris mengandung makna 'bermain, memainkan alat musik, melakukan sesuatu untuk kesenangan, mempertunjukkan atau sandiwara dan lain sebagainya'. Namun, setelah diserap ke dalam bahasa Jepang menjadi プレー (*puree*), maknanya hanya terbatas pada 'permainan' saja. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kata プレー (*puree*) mengalami perubahan makna menyempit.

Fenomena mengenai *gairaigo* merupakan suatu materi yang menarik untuk diteliti. Peneliti memilih melakukan penelitian ini dikarenakan *gairaigo* merupakan sesuatu yang harus dipelajari bagi pembelajar bahasa Jepang maupun orang asing yang belajar bahasa Jepang. Hal ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *gairaigo* sebagai padanan kata yang tepat dalam bahasa Jepang. Bagi pembelajar bahasa Jepang penggunaan *gairaigo* dirasa sulit karena penggunaan *gairaigo* harus sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada di dalam bahasa Jepang. Terlebih lagi *gairaigo* juga tidak diajarkan terlalu mendalam dalam pembelajaran bahasa Jepang. Maka dari itu dengan adanya penelitian ini penulis berharap para pembelajar bahasa

Jepang paham dengan cara penggunaan *gairaigo* sesuai dengan kaidah bahasa Jepang yang benar.

Penggunaan *Gairaigo* banyak ditemukan pada majalah, surat kabar, novel, komik, buku pelajaran dan lain sebagainya. Penelitian menggunakan surat kabar *online asahi shinbun* sebagai sumber data. *Asahi shinbun* dipilih karena sebagian besar *gairaigo* diperkenalkan kepada masyarakat Jepang melalui media cetak seperti koran dan banyak ditemukan *gairaigo* dalam surat kabar ini. *Asahi shinbun* merupakan salah satu surat kabar online nasional Jepang yang diterbitkan oleh *the asahi shinbun* dan pertama kali terbit di osaka pada tahun 1874. Surat kabar ini terbit dua kali sehari, edisi pagi dan sore, dan memiliki banyak topik pembahasan seperti politik, bisnis, teknologi, olahraga, perjalanan, serta banyak menginformasikan isu terkini apa saja yang terjadi di asia bahkan di seluruh dunia. Untuk memudahkan bagi pembaca yang tidak bisa berbahasa Jepang *asahi shinbun* menyediakan berbagai pilihan bahasa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 46 buah artikel yang terdapat dalam surat kabar *online asahi shinbun* rubrik *sport* edisi bulan Mei-Agustus 2021. Rubrik *sports* sendiri berisi informasi seputar berita olahraga seperti sepakbola, baseball, bola basket, rugby, dan lain sebagainya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat dua permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana analisis *gairaigo* yang mengalami perubahan makna dalam surat kabar *online asahi shinbun*?
2. Bagaimana analisis *gairaigo* yang tidak mengalami perubahan makna dalam surat kabar *online asahi shinbun*?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah berguna untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun pelebaran suatu masalah agar penelitian ini lebih terarah dan tujuan penelitian akan tercapai. Penelitian tidak membahas semua perubahan makna yang berasal dari berbagai bahasa asing, melainkan hanya berfokus kepada bahasa Inggris, karena *gairaigo* paling banyak diserap dari bahasa Inggris. Objek penelitian ini berasal dari *gairaigo* yang diserap dari bahasa Inggris, sedangkan untuk pengambilan data penelitian menggunakan 46 buah artikel yang terdapat dalam surat kabar *online asahi shinbun* rubrik *sport* edisi bulan Mei-Agustus 2021 sebagai sumber data.

Pembatasan pengambilan data dilakukan karena banyak ditemukan ketersediaan data dalam rubrik ini. Kamus yang digunakan untuk mencari makna asal kata *gairaigo* dalam penelitian ini adalah *Oxford Advance Learner's Dictionary*. Kamus ini digunakan karena penjelasan makna kata dalam kamus ini lengkap, serta terdapat penjelasan pemakaian setiap kata dalam kalimat. Sedangkan untuk mencari makna *gairaigo* menggunakan kamus *Konsaizu Katakana Go Jiten*, karena kamus ini lengkap, baik dari segi makna *gairaigo* maupun dari segi perubahan makna *gairaigo*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui analisis *gairaigo* yang mengalami perubahan makna dalam surat kabar *online asahi shinbun*?
2. Mengetahui analisis *gairaigo* yang tidak mengalami perubahan makna dalam surat kabar *online asahi shinbun*?

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk menambah ilmu pengetahuan ragam bahasa Jepang khususnya terkait dengan *gairaigo*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Memberikan informasi kepada pembelajar bahasa Jepang mengenai *gairaigo*. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan bagi peneliti sendiri khususnya dan mahasiswa sastra Jepang Universitas Andalas. Dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya, khususnya tentang *gairaigo*.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Moleong (2007:6) berkata metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

1.6.1 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur, yaitu mencari referensi yang relevan dengan *gairaigo*. Selanjutnya untuk pengumpulan data *gairaigo* dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa, dengan menggunakan metode simak. Teknik dasar dari metode ini disebut dengan teknik sadap, dan tahap lanjutan dari teknik ini berupa teknik simak bebas libat cakap (SBLC), yaitu peneliti tidak terlibat dalam peristiwa tutur atau percakapan dan hanya bertugas mengamati penggunaan *gairaigo* dari sumber data lalu melakukan pencatatan terhadap data-data yang dianggap perlu.

1.6.2 Metode dan Teknik Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti akan mencari makna asal kata *gairaigo* yang telah dikumpulkan pada tahap penyediaan data, dengan menggunakan metode padan intralingual (Sudaryanto, 1993:95) yaitu metode analisis dengan cara menghubungkan-bandingkan unsur-unsur yang berada dalam ungkapan yang mengandung kata *gairaigo*. Teknik yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) yaitu teknik analisis data dengan cara memilah-milah satuan kebahasaan (Sudaryanto, 1993:21).

Pada tahap analisis data, penulis akan mencari makna asal kata *gairaigo* yang telah dikumpulkan. Untuk mencari makna kata *gairaigo* menggunakan kamus *Oxford Advance Learner's Dictionary* dan kamus *Konsaizu Katakana Go Jiten* untuk mencari makna kata *gairaigo*. Setelah semua makna *gairaigo* ditemukan, penulis akan membandingkan makna kata *gairaigo* dengan makna kata asal *gairaigo* (yang berasal dari bahasa Inggris), sehingga akan terlihat *gairaigo* yang mengalami perubahan makna maupun yang tidak mengalami perubahan makna. Setelah itu, kata yang mengalami perubahan makna dikelompokkan ke dalam jenis-jenis perubahan makna.

1.6.3 Metode dan Teknik Penyajian Hasil Data

Metode penyajian data dalam penelitian ini menggunakan teknik pemaparan hasil analisis data secara informal. Sudaryanto (1993:145) dalam Kesuma, (2007:71) mengatakan bahwa teknik pemaparan hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata biasa, kata-kata yang apabila dibaca dengan serta merta dapat langsung dipahami.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan menjelaskan gambaran secara umum tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan pustaka yang mencakup penelitian terdahulu dan teori yang terkait dengan penelitian.

Bab III Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis makna *gairaigo* dalam surat kabar *online asahi shinbun*.

Bab IV Penutup yang memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan

