

ANALISIS VARIASI BAHASA REMAJA (*WAKAMONO KOTOBA*) DALAM ANIME *ORENJI*

P. Y. Andriani¹, K. E. K. Adnyani¹, I K. Antartika²

¹²³ Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali

e-mail: putuyuliandriani@gmail.com
krishna.adnyani@undiksha.ac.id antartika.kadek@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Orenji* yang ditinjau dari kelas kata dalam bahasa Jepang, pola pembentukan *wakamono kotoba* dalam anime *Orenji* dan faktor yang memengaruhi penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime tersebut. Metode pengumpulan data adalah metode simak catat dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) terdapat 67 buah *wakamono kotoba* dalam anime *Orenji* yang terdiri dari 23 buah kosakata yang termasuk *doushi*, 26 buah kosakata yang termasuk *i-keiyoushi*, 2 buah kosakata yang termasuk *na-keiyoushi*, 11 buah kosakata yang termasuk *meishi*, 4 buah kosakata yang termasuk *fukushi* serta 1 buah kosakata yang termasuk *kandoushi*. (2) pola pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Orenji* ditinjau dari tataran fonologi dan morfologi. Pada tataran fonologi ditemukan pola pembentukan seperti; insersi konsonan, pelesapan vokal [i] sekaligus penambahan bunyi glotal di akhir kata dan bunyi diftong /ai/, /oi/ yang direalisasikan menjadi vokal /ee/. Pada tataran morfologi ditemukan pola pembentukan seperti; pemendekan kata, meminjaman kata dari bahasa asing dan pengulangan kata. (3) faktor penyebab penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Orenji* adalah latar dan situasi interaksi, partisipan dalam interaksi, topik pembicaraan dan fungsi interaksi.

Kata kunci : *Wakamono Kotoba, Anime, Orenji*

アニメ『オレンジ』で表現される若者言葉の分析

プトユ・ユリ・アンドリアニ NIM 1312061057

要旨

本研究の目的は、アニメ『オレンジ』に含まれる日本語の品詞別にみた若者言葉、このアニメに含まれる若者言葉の使用形式、若者言葉が使用される背景要因を明らかにすることである。データは、視聴及び記述抜粋により収集し、それを定性的記述法により分析した。この結果、(1) 23種の動詞、26種のイ形容詞、2種のナ形容詞、11種の名詞、4種の副詞、1種の感動詞、計67種の若者言葉が認められた。(2) 使用形式は、音声学及び形態論的に分けられる。このうち音声学的には、促音、語尾のいが促音に変化と語尾のあい、おいがえーに変化、形態論的には、語句の省略、外来語からの借り入れと語句の繰り返しがある。(3) 若者言葉を使用する背景要因として、行動状況や背景、会話する者の関係、内容と機能が挙げられる。

キーワード : 若者言葉、アニメ、『オレンジ』

PENDAHULUAN

Fenomena variasi bahasa terjadi hampir di seluruh belahan dunia, termasuk di Jepang. Faktor usia juga sangat menentukan dalam pemakaian bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang, bahasa anak-anak disebut dengan

jidougo atau *youjigo*, bahasa remaja disebut dengan *wakamono kotoba* dan bahasa orang tua disebut dengan *roujingo* atau *shirubaa kotoba*. Hal ini menjadi bukti bahwa adanya bahasa yang berbeda-beda berdasarkan usia penuturnya.

Berbicara mengenai salah satu variasi bahasa remaja yang ada di Jepang ini, yang sangat menarik untuk dijadikan bahan penelitian dari semua variasi umur karena bahasa remaja itu mengandung fitur istimewa dari ujaran-ujarannya yang dapat dideskripsikan. Selain itu anak muda di Jepang kerap kali menunjukkan kreativitasnya dengan terus menciptakan kosakata baru. Ragam tutur ini bercirikan adanya pengurangan (reduksi) pada kata-kata penghubung, kata sambung, kata depan, partikel serta adanya perubahan makna.

Adapun penelitian lain yang mengatakan “variasi bahasa yang ada di Jepang ini mendapat perhatian khusus dari peneliti ranah sosiolinguistik ketika *kogyaru kotoba* (コギャル言葉) atau bahasa siswi SMA muncul” (Coulmas, 2005:59). Ragam tutur remaja lebih terkesan unik, bervariasi dan terdapat karakteristik-karakteristik tertentu dalam pembentukannya. Keunikan tersebut disebabkan oleh kecenderungan para remaja yang suka membentuk kelompok-kelompok yang bersifat eksklusif yang membedakan dengan kelompok lain sehingga menghasilkan bahasa-bahasa yang terkesan rahasia (*slang*) yang hanya dimengerti oleh anggota kelompok tersebut. Sependapat dengan Sudjianto (2007) dalam penelitiannya mengatakan bahwa “bahasa anak muda (disebut juga ‘*slang*’) memiliki sifat yang khas yang hanya dipakai antar sesama teman atau kelompok tertentu seperti antar anak muda atau antar mahasiswa, maka sering sekali merupakan bahasa yang sulit dipahami oleh orang tua”.

Selain itu, *wakamono kotoba* juga bersifat dinamis karena perubahannya sesuai dengan perkembangan zaman dan sangat populer di kalangan anak muda di Jepang. Banyak penutur *wakamono kotoba* ini menggunakan bahasa tersebut agar terlihat lebih keren dan dapat diterima di tempat ia bersosialisasi. (Lino,dkk, 2003:70) mengemukakan bahwa “setiap waktu, orang yang disebut remaja menggunakan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* berubah dari waktu ke waktu dan pada waktu yang sama setiap kelompok dan generasi baru pun menggunakan *wakamono kotoba* yang berbeda”.

Seperti contoh pada tahun 1983, Kuschan dan Eguchi (dalam Agustina, 2008:14) menyebutkan bahwa majalah di Jepang melakukan sebuah survei yang berkaitan dengan kosakata yang menjadi populer di kalangan anak-anak sekolah. Menurut survei yang menjadi populer saat itu diantaranya *dasai* ‘membosankan, bau’, *yabai* ‘bahaya’, *sekoi* ‘tidak adil, pelit’, *imo* ‘hambar’ dan *maji* ‘benarkah’. Kata *dasai* berasal dari kata *dokusai* (yang merupakan kosakata pada dialek Kansai). *Don* berarti *udik*, membosankan dan *kusai* berarti bau. Kata *sekoi* yang berarti tidak adil, atau pelit, dikatakan berasal dari bahasa teater pada zaman Edo yang berarti tokoh jahat dan juga berasal dari bahasa pencuri yang berarti sulit, kasar dan keras. Teori lain mengenai asal mula kata *sekoi* adalah berasal dari frase *seko taketa* dalam bahasa percakapan sehari-harinya disebut *seken zure shita*, yang keduanya berarti terlalu arif akan jalan hidupnya. Kata *imo* (kentang) merupakan ungkapan untuk segala sesuatu yang tidak berasa atau hambar, sesuai dengan sifat kentang yang rasanya hambar.

Selain itu pada tahun 1997 Tanaka (dalam Sudjianto, 2007:23) melihat kecenderungan anak-anak muda yang terus menerus menciptakan ungkapan/istilah baru dan istilah populer yang menyebabkan mereka menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Seperti yang terlihat pada bagian berikut, Tanaka mengajukan beberapa contoh bahasa anak muda seperti, *geesen* berasal dari kata *geemu sentaa* ‘pusat permainan’, *getsudoramiru* berasal dari *getsuyoubi drama o miru* ‘menonton drama yang ditayangkan setiap hari senin’,

monohon berasal dari kata *honmono* 'barang asli', *chariru* berasal dari kata *jitensha de dekakeru* 'pergi dengan sepeda', *jikoru* berasal dari kata *jiko o okosu* 'terjadi kecelakaan', *jikotta* berasal dari kata *jiko o okoshite shimatta* 'menimbulkan kecelakaan', (BJFUP: 23).

Pada tahun 2011 (Matsumoto, dkk, 2011:2) mengungkapkan bahasa yang terkenal di Jepang pada saat itu '*Ton-Katsu*' merupakan salah satu nama makanan yang terkenal di Jepang yang berarti 'daging babi yang dipotong', namun kerap kali anak muda di Jepang menggunakan kata '*Ton-Katsu*' yang berasal dari kalimat:

とんでもないじょうきょうからかつ

Ton demonai jyoukyou kara katsu

'Menghindari kondisi yang buruk'

(AWKECIAEE: 2)

Dari beberapa contoh fenomena variasi bahasa di kalangan anak muda yang telah dipaparkan di atas membuktikan bahwa *wakamono kotoba* bersifat dinamis dan dapat berubah dari waktu ke waktu, perubahan tersebut dapat dilihat pada tataran leksikal, gramatikal maupun semantik. *Wakamono kotoba* cenderung terlihat bebas atau serampangan, serta terlihat menyimpang dari kaidah tata bahasa bakunya, namun sesungguhnya terdapat karakteristik-karakteristik tertentu di dalam pembentukannya. Dengan adanya karakteristik-karakteristik tersebut variasi bahasa ini menjadi sangat unik dan memiliki nuansa berbeda dengan variasi yang digunakan anak-anak maupun orang tua.

Selain unik di dalam pembentukannya, anak muda di Jepang sering menciptakan kata-kata baru yang bahkan tidak dimengerti oleh orang tua. Misalnya menyingkat kata *Mc Donald* menjadi マック/*makkul*, おとうさん/*otousan*/ atau おかあさん/*okaasan*/ menjadi おたん/*otan*/ atau おかん/*okan*/ dan sebagainya.

Selain menyingkat kata, anak muda juga sering merubah pelafalan dengan mengubah pelafalan huruf vokal /i/ yang direalisasikan menjadi vokal /ee/ pada akhir kata. Misalnya pada kata すごい/*sugoi*/ menjadi すげー/*sugee*, こわい/*kowai*/ menjadi こうえー/*kowee*/ dan sebagainya. Serta adanya pergeseran makna yang diciptakan oleh anak muda terdapat pada kata やばい/*yabai*. Dahulu kata やばい/*yabai*/ memiliki makna gawat atau bahaya, namun kini anak muda di Jepang juga menggunakan kata tersebut sebagai pujian yang memiliki arti 'keren'.

Akibat terjadinya perbedaan yang signifikan antara tata bahasa Jepang yang dipelajari di lembaga pendidikan formal dengan bahasa Jepang yang digunakan sehari-hari oleh anak muda Jepang sering membuat pembelajar bahasa Jepang merasa kebingungan. Selain itu, *wakamono kotoba* tidak dipelajari secara khusus di kurikulum bahasa Jepang namun sering dijumpai di dalam kehidupan sehari-hari. Seperti saat menonton drama atau kartun Jepang, saat membaca komik Jepang maupun saat mengunjungi blog orang Jepang, terutama yang khusus ditunjukkan untuk remaja, terdapat banyak sekali *kotoba* yang asing yang belum dipelajari sebelumnya, bahkan tidak bisa ditemukan artinya di dalam kamus.

Dengan adanya hal tersebut, maka salah satu variasi bahasa yang ada di Jepang ini sangat menarik untuk diteliti, selain unik di dalam pembentukannya, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi pembelajar bahasa Jepang untuk memahami pembentukan *wakamono kotoba*, agar kedepannya ketika menemukan langsung penggunaan *wakamono kotoba* dalam kehidupan sehari-hari, pembelajar bahasa Jepang tidak merasa kebingungan lagi. Pada penelitian ini *anime* dipilih sebagai sumber data yang digunakan dalam menganalisis *wakamono kotoba*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang tujuannya untuk menjawab tiga buah rumusan masalah berikut ini.

- 1) Apa sajakah jenis *wakamono kotoba* yang terdapat pada *anime Orenji* berdasarkan kelas katanya ?
- 2) Bagaimanakah pola pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada *anime Orenji* ?
- 3) Apa sajakah faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat pada *anime Orenji* ?

Kajian Pustaka

Bahasa dan Usia Penuturnya

Dalam bahasa Jepang faktor usia juga turut menentukan dalam pemakaian bahasa Jepang. Keberadaan *jidougo* atau *youjigo* ‘bahasa anak-anak’, *shingo* ‘ungkapan/istilah baru’ atau *ryuukougo* ‘istilah populer’ yang banyak disukai para remaja dan *roujingo* atau *shirubaa kotoba* ‘bahasa orang tua’ telah menjadi bukti adanya bahasa-bahasa yang berbeda-beda berdasarkan perbedaan usia penuturnya (Sudjianto, 2007:22).

Pembentukan Kata

Menurut Tsujimura (1996) terdapat 5 cara dalam proses pembentukan kata, yaitu:

1. Afiksasi (*Affixation*)

Penambahan imbuhan pada suatu kata. Proses pembentukan ini merupakan proses penambahan prefiks dan sufiks ke dalam bentuk dasar. Contoh pembentukan kata melalui afiksasi misalnya :

Odorite ‘menari’ → *odor-i-te*
(AITJL: 149)

2. Penggabungan (*Compounding*)

Suatu pembentukan kata-kata dengan mengkombinasikan dua kata atau lebih. Pembentukan tipe ini memiliki beberapa variasi. Yang pertama adalah komposisi yang terdiri dari gabungan kata asli bahasa Jepang (*native compound*), komposisi kedua yaitu kata yang berasal dari gabungan kata yang berasal dari Cina (*sino-japanese*), yang ketiga pembentukan dari kombinasi bahasa asal yang berbeda, dan juga gabungan dari kata hasil komposisi (*hybrid compound*). Ketiga pembentukan kata tersebut dapat dilihat dari contoh di bawah ini :

a. *Native Compound*

Aki-zora 秋空 ‘langit musim gugur’

b. *Sino Japanese Compound*

Ki-soku 規則 ‘aturan’

c. *Hybrid Compound*

Sino Japanese + Native: *dai-dokoro* 台所 ‘dapur’

Sino Japanese + Foreign : *sekiyuu-sutoobu* 石油ストーブ ‘minyak kompor’
(AITJL: 151)

3. Reduplikasi (*Reduplication*)

Proses pembentukan kata dengan mengulang sebagian atau seluruh kata untuk membentuk suatu kata baru, contohnya :

Zawa-zawa ‘berisik’ (AITJL: 152)

4. Kliping (*Clipping*)

Pembentukan kata dengan proses penyingkatan kata yang dapat dilakukan dengan cara memenggal atau melepaskan bagian tertentu dari suatu kata, sehingga kata tersebut menjadi lebih pendek, seperti,

Keisatsu → *satsu* 'polisi'(AITJL: 153).

Selain penyingkatan seperti contoh di atas, ada pula penyingkatan kata dengan mengambil suku kata awal dari setiap kata yang digabungkan, misalnya : *Waado purosessaa*→*wa puro* 'world processor' (AITJL: 153).

5. Pinjaman (*Borrowing*)

Pembentukan kata bahasa Jepang hasil peminjaman dari bahasa lain, termasuk juga *sino-japanese*, contohnya :

Hotel → *hoteru* (AITJL: 154).

Wakamono Kotoba

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa yang bersifat sementara, hanya berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi, kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola dan konteks penggunaannya. *Wakamono kotoba* adalah bagian dari bahasa *slang*, namun *slang* belum tentu merupakan *wakamono kotoba*. Bahasa *slang* digunakan untuk berkomunikasi dalam kelompok tertentu misalnya, kelompok bandit, pemakai narkoba, banci, gay, orang dewasa dan sebagainya. Sementara *wakamono kotoba* hanya digunakan dalam komunitas remaja (Laili, 2012:7).

Adapun definisi lain mengenai *wakamono kotoba* yakni "sebagai bahasa slang atau jargon yang digunakan oleh seseorang yang memiliki usia sekolah setingkat dengan SMP hingga sekitar usia 30 tahunan. Biasanya digunakan untuk menspesifikasikan kata-kata dari kebebasan penyusunan kata dari aturan lama" (Matsumoto, dkk, 2011:5).

Selain Lino, dkk, (2003:73) mengungkapkan *wakamono kotoba* dari waktu ke waktu akan mengalami perubahan, pada zaman yang baru akan muncul *wakamono kotoba* yang baru pula, dan *wakamono kotoba* pada zaman sebelumnya tidak akan menjadi *wakamono kotoba*, namun akan menjadi bahasa biasa yang sering digunakan.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor usia sangat memengaruhi dalam pemilihan bahasa yang digunakan, karena dengan adanya perbedaan usia maka pemilihan bahasa yang digunakan juga berbeda menurut usia penutur dan lawan tuturnya.

Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Menurut Sudjianto dan Dahini (2009:149) terdapat sepuluh kelas kata dalam bahasa Jepang. Delapan kelas kata yang termasuk *jiritsugo* dan dua kelas kata yang termasuk *fuzokugo*.

1) *Jiritsugo*

Kata-kata yang dapat mengalami perubahan bentuk dan ada juga kata-kata yang tidak dapat mengalami perubahan bentuk. Delapan kelas kata yang termasuk kedalam *jiritsugo* adalah:

a. *Doushi* (Verba)

Salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu, (Sudjianto, 2004:149)

Contoh: 帰る/*kaeru* 'pulang'

b. *I-keiyoushi* (Adjektiva-i)

Kelas kata yang menyatakan sifat atau keadaan sesuatu, dengan sendirinya dapat menjadi predikat dan dapat mengalami perubahan bentuk, (Sudjianto, 2004:154).

Contoh: 早い/*hayai* 'cepat'

c. *Na-keiyoushi* (Adjektiva-na)

Kelas kata yang dengan sendirinya dapat membentuk sebuah *bunsetsu*, (Sudjianto, 2004:155). Selain menjadi predikat, *na-keiyoushi* pun dapat menjadi kata keterangan yang menerangkan kata lain pada suatu kalimat.

Contoh: 綺麗な/*kireina*' indah',
d. *Meishi* (Nomina)

Kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, (Sudjianto, 2004:156).

Contoh: 自転車/*jitensya*' sepeda', e. *Rentaishi* (Prenomina)

Kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang tidak mengenal konjugasi, (Sudjianto, 2004:162).

Contoh: その人/*sonohito*'orang itu'.

f. *Fukushi* (Adverbia)

Kelas kata yang tidak mengalami perubahan bentuk dan dengan sendirinya, tidak dapat menjadi subjek, predikat, pelengkap, kata-kata menerangkan verba, (Sudjianto, 2004:165).

Contoh:

昨日はとても楽しかったです。

Kinou wa tetomo tanoshikatta desu

'Kemarin sangat menyenangkan'

g. *Kandoushi* (Interjeksi)

Kelas kata yang termasuk *jiritsugo* yang tidak dapat berubah bentuknya, (Sudjianto, 2004:169).

Contoh: ああ/*aa*, あら/*ara*.

h. *Setsuzokushi* (Konjungsi)

Kelas kata yang tidak dapat mengalami perubahan, tidak dapat menjadi subjek, objek, predikat ataupun kata yang menerangkan kata lain, (Sudjianto, 2004:170).

Contoh:

Aさんは熱心に働いています。また、デートすることも忘れなかったです。

A san wa nessin ni hataraiteimasu. Mata, deeto suru koto mo wasurenakatta

'A-san bekerja dengan sungguh-sungguh. Selain itu, berkencan juga tidak lupa'

2) *Fuzokugo*

a. *Joudoushi* (Verba Bantu)

Joudoushi adalah kelompok kelas kata yang dapat berubah bentuknya, (Sudjianto, 2004:174)

Contoh: 助けられる/*tasukerareru*'dibantu'.

b. *Joushi* (Partikel)

Joushi adalah kelas kata yang dipakai setelah suatu kata untuk menunjukkan hubungan antara kata tersebut dengan kata lain, (Sudjianto, 2004:181).

Contoh: が/*ga*, へ/*e*.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Bahasa

Menurut Ervin-Tripp (dalam Rokhman, 2013) mengidentifikasi empat faktor utama yang mempengaruhi pemilihan bahasa dalam interaksi sosial, yaitu

1. Latar dan Situasi Interaksi

Latar berkaitan dengan waktu dan tempat terjadinya interaksi seperti apakah interaksi tersebut terjadi di rumah, di jalan, di sekolah, di kantor, di pasar, atau di tempat lain. Sedangkan situasi interaksi adalah apakah situasi tersebut santai, non formal, formal, ataukah intim.

2. Partisipan dalam Interaksi

Partisipan dalam interaksi atau lawan bicara dari penutur juga memengaruhi sikap masyarakat multibahasa dalam melakukan pemilihan bahasa. Faktor ini mencakup hal-hal seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, dan hubungannya dengan mitra tutur apakah hubungan keduanya merupakan hubungan akrab, berjarak, atau intim.

3. Topik Pembicaraan

Tema atau topik pembicaraan mempengaruhi ragam bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi. Dalam hal ini bisa kita lihat dari adanya perubahan sikap pemilihan bahasa terhadap orang tua.

4. Fungsi Interaksi

Fungsi interaksi ini berkaitan dengan tujuan dari interaksi itu seperti penawaran, penyampaian informasi, permohonan, atau percakapan biasa sehari-hari. Ketika interaksi tersebut dengan tujuan penyampaian informasi

METODE

Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dengan teknik catat. Dengan metode simak ini dikarenakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada, yang akan disimak adalah seluruh episode yang ada dalam *anime Orenji*, kemudian mencermati penggunaan bahasa yang digunakan tokoh-tokoh dalam *anime* tersebut, kemudian mencatat tuturan-tuturan yang di dalamnya termasuk pada penggunaan *wakamono kotoba* ke dalam kartu data yang telah disediakan.

Dalam pengumpulan data juga akan diteliti situasi ketika subjek penelitian mengucapkan kalimat-kalimat yang mengandung *wakamono kotoba* serta faktor-faktor yang mempengaruhi munculnya tuturan tersebut.

Metode dan Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis adalah metode deskriptif yang bersifat kualitatif. Data ini nantinya berupa keterangan-keterangan mengenai *wakamono kotoba* muncul dalam *anime Orenji*. Dalam menganalisis data model Miles dan Huherman (dalam Sugiyono, 2009:337) meliputi :

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Pada tahap reduksi data ini akan memfokuskan data pada penggunaan kosakata *wakamono kotoba* berdasarkan karakteristiknya yang digunakan pada tokoh *anime Orenji* episode 1-13, jika tidak sesuai dengan karakteristik *wakamono kotoba* maka data itu akan disisihkan.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Dalam penelitian ini penyajian data diawali dengan kegiatan mengumpulkan, mengidentifikasi dan mengkaji setiap dialog yang di dalamnya mengandung *wakamono kotoba*.

c. *Conclusion Drawing* (Penarikan Kesimpulan)

Langkah ketiga analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Data yang dikemukakan pada penyajian data dan didukung dengan kata-kata yang memadai tentang penggunaan *wakamono kotoba* akan membawa penelitian pada kesimpulan dari penelitian ini.

Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian di atas, ditemukan 295 *wakamono kotoba* namun yang dianalisis hanya 67 buah jenis kosakata. Hal ini dikarenakan, sebagian data

yang didapat merupakan pengulangan dari data sebelumnya, sehingga perlu dilakukan reduksi data. 67 buah kosakata tersebut terdiri dari 23 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *doushi* atau kelas kata verba, 26 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *i-keiyoushi* atau kata sifat-i, 2 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *na-keiyoushi* atau kata sifat-na, 11 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *meishi* atau kata benda, 4 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *fukushi* atau kata keterangan, 1 buah kosakata yang termasuk ke dalam jenis kelas kata *kandoushi* atau kelas kata interjeksi.

Ditemukan pula berbagai macam pola pembentukan yang terdapat dalam *wakamono kotoba* dalam *anime Orenji*. Pola pembentukan yang ditemukan berdasarkan dua tataran yakni dalam tataran fonologi dan morfologi. Pada tataran fonologi seperti, terdapat bunyi konsonan rangkap atau insersi konsonan, pelepasan bunyi [i] sekaligus penambahan bunyi glotal di akhir kata sebagai pengganti dan adanya bunyi diftong vokal /ai/, /oi/ yang direalisasikan menjadi vokal /ee/.

Sedangkan pada tataran morfologi terdapat proses penyingkatan kata atau pemendekan kata (*clipping*), adanya peminjaman kata dari bahasa asing (*borrowing*) serta adanya pengulangan kata (*reduplication*).

Selain itu juga ditemukan faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan *wakamono kotoba* pada *anime Orenji*, misalnya faktor lingkungan, hubungan penutur dengan lawan bicara, topik pembicaraan serta tujuan dari percakapan tersebut.

Berikut disajikan contoh data yang termasuk ke dalam pembentukan *wakamono kotoba* berdasarkan tataran fonologi dan morfologi.

Data 1 Bunyi Konsonan Rangkap atau Insersi Konsonan

No	Ragam Standar	Wakamono Kotoba	Arti
1	/chiisai/	[tʃitʃai]	kecil
2	/sugoi/	[suggoi]	hebat
3	/usoi/	[usso]	bohong
4	/urusai/	[urʃi:]	berisik
5	/urusai/	[ussa]	berisik

Analisis:

Pada data 1 merupakan data yang termasuk ke dalam kelas kata *i-keiyoushi* dan terdapat bunyi konsonan rangkap atau insersi konsonan yang ditemukan pada *anime Orenji*. Terlihat jelas bahwa data yang mengalami insersi konsonan terjadi pada jenis kata sifat i. Pada kata *ちっちゃい* [tʃitʃai] misalnya, terjadi insersi konsonan yaitu pada konsonan /c/. Dimana fenomena yang melibatkan suara yang bersebelahan menjadi serupa secara fonetik, memberi suara fitur seperti ruang dari artikulasi, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Tsujimura (1996). Berikut merupakan penggalan dialog pada kata *ちっちゃい* [tʃitʃai] yang terdapat dalam *anime Orenji*.

Azu :うわ、可愛い。かけるちっ
ちゃい!
Uwa, kawaii. Kakeru
chicchai!
'Wah, imut banget. Kakeru
kecil banget'

Naho :しょうがくせいだ。

Shougakuseida.

'Dia masih SD ya'

Takako :でも、あんまかわってない
かも。

Demo, anma kawattenai

ka mo.

'Tapi kurasa dia tidak
banyak berubah.'

Azu :本当！

Hontou!

'Kau benar!'

(Eps.6, durasi 00:12:34)

Pada penggalan dialog tersebut berlangsung ketika Azu dan teman-temannya berada di rumah Kakeru. Azu sangat antusias ketika melihat foto masa kecil Kakeru. Perasaan yang antusias tersebut membuat Azu memberikan penekanan pada kata *ちっちゃい* [tʃitʃai] yang member kesan bahwa Kakeru sangat kecil pada saat itu.

Dilihat dari segi karakteristik *wakamono kotoba* kata *ちっちゃい* [tʃitʃai] berasal dari ragam standar *ちいさい* /*chiisai*/ yang mengalami konsonan panjang di tengah kata yaitu pada konsonan /c/. Secara harafiah kata *ちっちゃい* [tʃitʃai] memiliki makna 'kecil, lembut, halus'. Hal seperti memperpanjang konsonan di tengah kata atau kalimat biasa dilakukan oleh anak muda di Jepang ini bertujuan untuk memberi penekanan pada sesuatu hal yang dirasakan atau adanya tingkat subjektivitas yang tinggi akan suatu hal, sejalan dengan yang diungkapkan dalam penelitian Focșeneanu (2009).

Hal tersebut sama seperti yang terjadi pada kata [suggoi], [usso], [uʃi:] dan [ussa]. Kata-kata tersebut mengalami konsonan panjang di tengah kata. Pada kata /urusai/ mengalami dua perubahan bunyi yaitu menjadi うっしい [uʃi:] dan うっさい [ussa]. Pada kata tersebut konsonan /s/ mengalami insersi konsonan. うっしい [uʃi:] dan うっさい [ussa] juga mengalami proses pemendekan kata dalam tataran morfologi. Analisis mengenai penentuan kata dalam tataran morfologi akan dibahas pada data selanjutnya. Kata *うるさい* /*urusai*/ digunakan dengan berbagai macam bentuk variasi bahasa yang sepias seperti dibuat secara serampangan, namun setelah dianalisis kata tersebut memiliki keteraturan di dalam pembentukannya.

Dapat disimpulkan pada data 1, fenomena seperti memperpanjang konsonan sering terjadi di kalangan anak muda Jepang yang bertujuan untuk mempertegas dalam pengucapannya atau menekankan suatu kata dengan cara menambahkan konsonan di dalamnya. Sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Focșeneanu (2009), "anak muda memiliki kecenderungan untuk mengucapkan beberapa kata sifat dan kata keterangan dengan memperpanjang konsonan di dalamnya, yang membuktikan bahwa anak muda memiliki emosionalitas dan adanya unsur melebih-lebihkan dengan cara berbicara yang bersifat empatik (tegas)."

Variasi bahasa remaja yang terdapat pada data 1 terjadi jika penutur dengan lawan tutur memiliki hubungan yang akrab. Karena faktor partisipan dalam interaksi sangat memengaruhi dalam pemilihan bahasa yang digunakan. Ketika lawan tutur merupakan teman sebayanya atau seusianya, maka penutur yang merupakan anak muda saat berinteraksi dengan mitra tuturnya pun menggunakan bahasa anak muda.

Data 13 Pengulangan Kata (*Reduplication*)

/tererul → /teruterul/ 'malu'

/terenail → /teneetenee/ 'tidak malu'

/moterul → /motemote/ 'populer'

Analisis:

Pada data 13 merupakan data yang termasuk ke dalam kelas *doushi* dan merupakan kata yang termasuk ke dalam proses pembentukan kata dengan cara mengulang sebagian atau seluruh kata untuk membentuk suatu kata baru (*reduplication*). Pada kata *てるてる/teruterul/* terjadi proses pengulangan pada sebagian kata yang kemudian membentuk suatu kata baru, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Tsujimura (1996). Berikut adalah penggalan dialog pada kata *てるてる/tererul/* yang terdapat dalam *anime Orenji*.

Hagita : えっ、でもはぎた、めがねとったら、いけてると思う。あたしは好き！

E', demo Hagita, megane tottara, iketeru to omou. Atashi wa suki.

'Eh, tapi Hagita kalau buka kacamatanya, kau cukup kece kok.'

Aku suka kok.'

Suwa : 褒めんな。はぎたのちょうしがくるった。

Homen na. Hagita no choushi ga kurutta.

'Jangan kau puji. Nanti dia lupa diri.'

Azu : ええ？てるてる？

Ee? Teruteru?

'Kau tersipu?'

Hagita : うるさいなおまえ！消えて！

Urusai na omae! Kiete!

'Berisik! Pergi sana!'

(Eps.5, durasi 00:13:27)

Dialog di atas berlangsung ketika Azu memuji Hagita, kemudian Hagita merasa malu setelah dipuji oleh Azu yang merupakan wanita yang disukainya. Azu menggunakan kata *てるてる/teruterul/* untuk menggoda Hagita yang terlihat malu setelah dipuji. Pembentukan kata tersebut akan diuraikan di bawah ini.

/tererul/ → /tererul/ + /tererul/ → /teruterul/

Pembentukan kata di atas, terjadi pelepasan pada huruf *れ/re/* pada kata *てるてる/tererul/*. Seperti pada pembentukan di atas, huruf yang di garis bawah merupakan huruf yang di ambil sedangkan huruf yang di coret merupakan huruf yang dihilangkan.

Dilihat dari segi karakteristik *wakamono kotoba* kata menurut Focşeneanu (2009) kata *てるてる/teruterul/* termasuk ke dalam *repetition of words* yakni kata yang diucapkan dua kali. Pada kasus ini, kata yang diucapkan dua kali sering terjadi dalam percakapan anak muda di Jepang, dimana kata yang dikatakan dua kali ini digunakan untuk menekankan perasaan pembicara kepada lawan bicara. Secara harafiah kata *てるてる/tererul/* memiliki arti 'malu, wajah memerah'. Hal tersebut juga terjadi pada kata */motemote/* yang berasal dari ragam standar */moterul/* yang memiliki arti 'populer'.

Dilihat dari partisipan dalam interaksi, penutur yang mengucapkan kata kata pada data 13 memiliki hubungan yang akrab dengan lawan tutur, dimana partisipan dalam interaksi sangat memengaruhi dalam pemilihan bahasa yang digunakan, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Rokhman (2013). Selain faktor partisipan dalam interaksi, faktor fungsi interaksi juga memengaruhi dalam penggunaan bahasa. Seperti yang sudah dijelaskan dalam karakteristik

wakamono kotoba di atas, tujuan ketika mengucapkan kata pada data 13 adalah untuk memberi penekanan pada perasaan pembicara kepada lawan bicara.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan pembahasan mengenai *wakamono kotoba* yang digunakan dalam *anime Orenji* yaitu *wakamono kotoba* dapat dilihat dari dua proses pembentukan yaitu pada pembentukan pada tataran fonologi dan pembentukan pada tataran morfologi serta jenis dari *wakamono kotoba* tersebut dibagi berdasarkan kelas katanya, yakni terdapat enam jenis kelas kata yang muncul dalam *anime Orenji*. Selain jenis dan pembentukannya, *wakamono kotoba* juga dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam penggunaannya.

Dengan adanya penelitian mengenai salah satu variasi bahasa remaja ini, diharapkan akan memberikan pengetahuan lebih mengenai variasi bahasa remaja (*wakamono kotoba*) bagi pembelajar bahasa Jepang. Selain mempelajari bahasa Jepang formal baik dalam bangku perkuliahan maupun bangku sekolah, juga penting bagi pembelajar bahasa asing terutama bahasa Jepang untuk mengetahui perkembangan bahasa yang terjadi di masyarakat. Selain itu pembelajar bahasa Jepang juga harus lebih hati-hati dalam menggunakan *wakamono kotoba* dan pembelajar bahasa Jepang harus memahami bahwa penggunaan bahasa ini digunakan sesuai dengan tempatnya dan memperhatikan kepada siapa bahasa ini ditunjukkan.

Dapat disadari bahwa penelitian ini masih tergolong sederhana dan masih diperlukan pengembangan yang lebih lanjut. Oleh karena itu, disarankan agar menggunakan media audio visual selain *anime* sebagai sumber data, misalnya anak muda yang merupakan penutur asli Jepang sehingga penelitian mengenai *wakamono kotoba* lebih sesuai dengan perkembangan bahasa yang terjadi saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Tina. 2008. "Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba pada Drama (Studi Analisis pada Drama *Gals Circle* dan *Hanazakarino Kimitachi e Ikemen Paradise*)". Skripsi. Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia. Tersedia pada <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/334/jbptunikompp-gdltinaagusti16678-3-analisis-a.pdf> (diakses pada tanggal 6 Juni 2016)
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A dan L. Agustina. 2004. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Coulmas, Florian. 2005. *Sociolinguistic : The Study of Speakers' Choices*. United Kingdom: University Press Cambridge
- Focșeneanu, Anca. 2009. Some Aspects Of The Language Of Young People In Japan. Dalam *Analele Universității București Limbi Si Literaturi Străine* (hlm.30-47). Partea a II-a. București.
- Laili, Nurul. 2012. Penggunaan Wakamono Kotoba Pada Remaja. Tersedia pada <http://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/101> (diakses pada tanggal 5 Juni 2016)
- Lino, Koichi dkk. 2003. *Shin Sedai no Gengoyaku*. Tokyo: Kuroshio Suppan
- Matsumoto, Kazuyuki, dkk. 2011. "Analysis of *Wakamono Kotoba*. Emotion Corpus and Its Application in Emotion Estimation". *International Journal of Advanced Intelligence*, Volume 3, Number 1. (hlm. 2-5).
- Rokhman. Fathur. 2013. *Sosiolinguistik Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjianto. 2007. "Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaanya". *e-Book Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia*. (hlm. 21-26)

- Sudjianto dan Ahmad, D. 2004. *Pengantar Linguistik Jepang*. Cetakan Pertama. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto dan Ahmad, D. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Cetakan Ketiga. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tsujimura, N. (1996). *An Introduction to Japanese Linguistics*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd