BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemakaian bahasa tidak hanya ditentukan oleh faktor kebahasaan. Selain itu ada juga faktor nonkebahasaan, antara lain faktor lokasi geografis, waktu, sosiokultural dan faktor situasi. Faktor-faktor di atas mendorong timbulnya perbedaan-perbedaan dalam pemakaian bahasa. Perbedaan atau varian dalam bahasa yang masing-masing menyerupai pola umum bahasa induk yang disebut dengan ragam bahasa (Umar, 2017). Banyak faktor yang disebutkan, salah satunya adalah faktor situasi. Bahasa dipergunakan juga dengan melihat situasi di sekitar. Seperti anak remaja yang menggunakan bahasa gaul atau bahasa remaja saat berkomunikasi dengan anak remaja lainnya. Perkembangan bahasa gaul semakin berkembang pesat seiring dengan semakin intensifnya penggunaan media sosial dan media obrolan daring *(chatting)*. Bahasa gaul mendapat lahan yang subur untuk tumbuh dan berkembang secara optimal.

Sarwono (2004) mengatakan bahwa bahasa gaul adalah bahasa khas remaja (kata-katanya diubah-ubah sedemikian rupa, sehingga hanya bisa dimengerti di antara mereka) bisa dipahami oleh hampir seluruh remaja di tanah air yang terjangkau oleh media massa, padahal istilah-istilah itu berkembang, berubah dan bertambah setiap hari.

Hal yang menarik dalam mempelajari bahasa adalah bahwa sebuah bahasa selalu berkembang dan sering terbentuk kata baru. Salah satu unsur bahasa yang paling cepat mengalami perubahan adalah kosakata. Bahasa gaul ini semakin berkembang di media sosial, bahan bacaan dan video. Banyak bahasa gaul yang

kita temui dalam kehidupan sehari-hari seperti PAP merupakan singkatan dari *'post a picture'*. Kata ini biasa digunakan ketika seseorang meminta sebuah foto. Kemudian ada kata TBL ini populer diucapkan di kalangan anak zaman sekarang (2021). TBL adalah singkatan dari „takut banget loh", yang artinya mengungkapkan rasa ketakutan. Kata ini pertama kali dipopulerkan oleh anak-anak *TikTok*. Selanjutnya ada kata pargoy yang memiliki kepanjangan dari *'party goyang'*. Artinya, jika ada lagu DJ *Remix* mereka akan bergoyang bersama.

Bahasa gaul di atas merupakan beberapa contoh bahasa yang ada di Indonesia. Jika diperhatikan dengan seksama contoh tersebut, bahasa gaul tersebut diciptakan karena terjadinya pemendekan kata seperti kata „*party* goyang" yang disingkat atau dipendekan menjadi "pargoy". Pemendekan kata tersebut terjadi juga di dalam bahasa Jepang. Di Jepang juga banyak terdapat pemendekan kata. Selain dalam percakapan sehari-hari, pemendekan kata ini juga bisa ditemukan di berbagai macam sumber bacaan dan video. Seperti di *anime*, komik, majalah, koran dan yang lainnya. Dalam bahasa Jepang pemendekan kata ini disebut dengan *ryakugo*. Bahasa gaul merupakan bahasa yang digunakan oleh remaja dalam berkomunikasi sedangkan *ryakugo* dapat digunakan oleh semua kalangan. Tidak hanya remaja saja yang menggunakan *ryakugo*. Namun bahasa gaul umumnya mengalami penyingkatan kata atau *ryakugo*.

Salah satu contoh *ryakugo* yaitu kata *akeome*（あけおめ）yang berasal dari kata *akemashite omedetou* (明けましておめでとう) yang mengalami proses pembentukan di tengah kata *mashite* dan *detou* dihilangkan sehingga menjadi *akeome*. Kata *akeome*（あけおめ）ini berarti selamat tahun baru.

Berdasarkan paparan di atas, maka perlu adanya penelitian terkait dengan *ryakugo*. Selain mengkaji tentang *ryakugo*, penelitian ini juga akan membahas tentang kelas kata yang dialami pada data yang ditemukan. Data penelitian ini diambil dari *anime Karakai Jouzu no Takagi-san*. Dengan meninjau latar belakang tokoh dan kehidupan di sekolah serta di lingkungan sekitar yang terdapat pada alur *anime* ini. *Anime* ini dipilih karena memiliki latar yang mudah dipahami oleh semua kalangan. Jalan ceritanya ringan dan dapat dinikmati bagi orang yang baru memulai untuk menonton *anime*. *Ryakugo* sering muncul dalam beberapa bahan bacaan dan video.

Penelitian ini diharapkan dapat menghilangkan pemahaman yang keliru tentang *ryakugo* dan kelas kata. Dalam pembelajaran *ryakugo* ini tidak ditemukan sehingga diharapkan dapat membantu pembelajaran tentang *ryakugo* dan menghilangkan pemahaman yang keliru tentang *ryakugo*. Jika tidak mempelajari tentang *ryakugo*, maka hal ini akan menyebabkan pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing akan mengalami kesulitan dan menimbulkan masalah dalam berkomunikasi. *Ryakugo* terdapat pada kata sifat, kata kerja dan kata benda. *Ryakugo* ini dilakukan untuk menyampaikan teks pendek dan cepat. Selain itu *ryakugo* dianggap efisien dan efektif dalam menyampaikan informasi. *Ryakugo* juga dapat menarik minat penonton. Karena umumnya pemendekan tersebut memiliki cara baca yang berbeda daripada kata biasanya yang dapat membuat pembaca menjadi penasaran terhadap *anime* dan lainnya. Selain itu, kelas kata juga jarang dibahas dalam materi akademik, hal ini akan menyebabkan kebingungan terhadap pembelajar bahasa Jepang sebagai bahasa asing karena kurangnya materi tentang kelas kata. Pentingnya kelas kata ini diteliti karena kelas

kata tersebut berfungsi untuk membentuk macam-macam struktur kalimat serta memperjelas makna gagasan.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adapun beberapa identifikasi masalah. Hal yang dirasa perlu untuk diteliti lebih jauh dan mendalami dalam *ryakugo* dan kelas kata.

1. *Ryakugo* sering digunakan dan dapat ditemukan dalam percakapan sehari-hari, bahan bacaan seperti majalah, koran dan komik. Selain teks bacaan, *ryakugo* juga dapat ditemukan dalam bentuk video seperti *anime*. Namun *ryakugo* tidak dipelajari lebih lanjut dalam pelajaran akademik.
2. Ada banyak jenis kelas kata namun tidak dibahas begitu banyak dalam perkuliahan karena keterbatasan waktu.
3. *Ryakugo* sering berkaitan dengan bahasa remaja, namun *ryakugo* tersebut dapat ditemukan pada bahan bacaan umum dan berbagai macam jenis video yang tidak hanya dinikmati oleh remaja.
4. Kebanyakan *ryakugo* ini dianggap bahasa yang kurang formal tetapi beberapa *ryakugo* dapat ditemukan dalam media cetak seperti koran.

1.2 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah agar tetap fokus pada bahasan dalam penelitian, yakni *ryakugo* yang terdapat pada *anime Karakai Jouzu no Takagi-san.* Penelitian ini berfokus pada proses pembentukan *ryakugo* dan kelas kata yang terdapat pada *anime Karakai Jouzu no Takagi-san.* Objek data yang diteliti dalam menggunakan *ryakugo* adalah tuturan seluruh tokoh dalam *anime Karakai Jouzu no Takagi-san.*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembentukan *ryakugo* dalam *anime Karakai Jouzu no Takagi-san?*

2. Kelas kata *ryakugo* apa sajakah yang terdapat dalam *anime Karakai Jouzu no Takagi-san?*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembentukan *ryakugo* dalam *anime Karakai Jouzu no Takagi-san.*

2. Mendeskripsikan kelas kata *ryakugo* dalam *anime Karakai Jouzu no Takagi-san*.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang *ryakugo* dan kelas kata dalam bahasa Jepang sehingga diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan yang cukup.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat memverifikasi penelitian terkait *ryakugo* serta kelas kata dengan menggunakan *anime* sebagai sumber data.

b. Bagi pembelajar dan pengajar

Dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan dalam belajar tentang *ryakugo* dan kelas kata.

c. Bagi peneliti lain

Dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi tambahan mengenai *ryakugo* dan kelas kata. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA