

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Dengan bahasa, manusia dapat memenuhi hasratnya sebagai makhluk sosial dalam upaya berinteraksi dengan orang lain. Sebagaimana pengertian bahasa dan berbahasa menurut Chaer (2009:30) bahasa adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi, sedangkan berbahasa adalah proses penyampaian informasi dalam berkomunikasi itu. Dalam berbahasa banyak menggunakan cara agar tersampainya informasi dengan jelas dan mudah dipahami halayak umum.

Bahasa dapat dibagi secara internal maupun eksternal. Dalam setiap komunikasi bahasa, ada dua pihak yang terlibat yaitu pengiriman pesan (sender) dan penerima pesan (receiver). Secara internal pengkajiannya hanya dilakukan terhadap struktur intern bahasa itu saja seperti struktur fonologi, morfologi atau sintaksis tanpa ada kaitannya dengan masalah lain diluar bahasa. Sedangkan secara eksternal kajian dilakukan terhadap hal-hal/faktor-faktor yang berada diluar bahasa yang berkaitan dengan pemakaian bahasa oleh penuturnya didalamkelompok sosial kemasyarakatan dan berhubungan dengan kegunaan dan penggunaan bahasa.

Emosi juga dapat mempengaruhi bahasa yang disampaikan, dalam situasi yang santai penutur dapat menggunakan bahasa sehari-hari. Sedangkan pada situasi formal penutur dapat menggunakan bahasa yang lebih memilih

menggunakan bahasa yang lebih sopan untuk menghormati lawan bicara. Namun ada saatnya pada sebuah peristiwa percakapan terdapat ungkapan yang biasa digunakan dalam pergaulan dengan teman. Ungkapan semacam itu bisa berbentuk singkatan-singkatan maupun istilah-istilah yang hanya digunakan pada suatu kelompok saja. Hal ini dilakukan untuk mengakrapkan suasana, sehingga terkesan lebih akrab atau lebih digunakan untuk menunjukkan perasaan penutur terhadap lawan tutur, ungkapan semacam itu disebut 若者言葉 *wakamono kotoba*.

Menurut Sutedi (2003:2) masa remaja, ditinjau dari segi perkembangan, merupakan masa kehidupan manusia yang paling menarik dan mengesankan. Dimana masa itu ingin menciptakan hal-hal menarik untuk memberikan kesan yang menarik. Dan memberikan efek yang lebih segar dimasa usia muda.

Bahasa gaul yang juga disebut sebagai bahasa slang merupakan salah satu cabang dari bahasa Indonesia sebagai bahasa untuk pergaulan. Dalam pembentukan bahasa gaul ini biasanya para anak muda menciptakan kata atau istilah baru seperti kata 'sangat' diganti dengan kata 'banget', atau dengan menyingkat kata, seperti pada kata 'begitu' disingkat menjadi 'gitu'. Selain menciptakan kata baru dan menyingkat kata, ada juga bahasa gaul yang diserap dari bahasa asing, seperti merit, plis yang diambil dari bahasa Inggris dari married (menikah) dan please (memohon/tolong) yang mereka lafalkan kedalam bahasa Indonesia Sama halnya dengan Indonesia, negara Jepang pun memiliki banyak ragam bahasa. Salah satunya adalah ragam bahasa yang dilatar belakangi oleh faktor usia yaitu ragam bahasa anak muda atau di Jepang biasa

disebut dengan wakamonokotoba. Wakamono kotoba dalam bahasa Indonesia dapat disejajarkan dengan bahasa gaul. Sama-sama memiliki bentuk bahasa yang berbeda dari bahasa baku, dan juga memiliki struktur kalimat dan kosa kata sendiri. Kamei dalam *Wakamono Kotoba Jiten* (2003:5) menyebutkan bahwa “anak muda Jepang sering memakai bahasa dan istilahnya sendiri dalam percakapan, sehingga membuat para orang dewasa kadang tidak mengerti apa yang mereka bicarakan” .

Menurut Yamaguchi dalam Nurul (2012:6) 若者言葉 *Wakamono kotoba* berasal dari kata *wakai* (anak muda) dan *kotoba* (bahasa) sehingga 若者言葉 *wakamono kotoba* merupakan dialek nonformal baik berupa *slang* atau *ryuukou Go* yang digunakan oleh kalangan remaja (khususnya perkotaan), bersifat sementara, hanya berupa variasi bahasa, penggunaannya meliputi : kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola, konteks serta distribusi. Bagi kaum muda Jepang bahasa *slang* merupakan bahasa yang kreatif dan tidak terikat pada aturan.

Contoh : きもいですね。

Dalam contoh diatas terdapat kata きもい yang merupakan singkatan dari kata 「きもちがわるい」 *kimochi ga warui* yang artinya merasa tidak enak. Istilah きもい digunakan untuk memperpendek istilah yang sudah ada sebelumnya. Dengan diperpendek memudahkan untuk kepraktisan pelafalan.

Di dalam komik *Nodame Cantabile* “のだめカンタービル” vol. 18 terdapat karakteristik yang unik yang mengacu pada penggunaan 若者言葉

wakamono kotoba remaja dalam percakapan antar tokoh maupun ungkapan-ungkapan yang digunakan untuk menunjukkan maksud tuturannya. Komik *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 karya Tomoko Ninomiya menceritakan tentang Noda Megumi seorang pemain biola yang ingin terkenal.

Latar belakang penggunaan 若者言葉 *wakamono kotoba* adalah adanya kondisi sosial sesuai dengan jamannya hingga mempengaruhi kondisi psikologis penuturnya sehingga tidak menutup kemungkinan timbulnya istilah-istilah bahasa baru. Penggunaan 若者言葉 *wakamono kotoba* dalam *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 memiliki jenis dan fungsi yang beraneka ragam.

Oleh karena itu, penelitian ini akan meneliti tentang bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam komik *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 karya Tomoko Ninomiya. Sumber data yang dipilih adalah komik *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 karya Tomoko Ninomiya yang diterbitkan tahun 2007 dikarenakan banyaknya intensitas penggunaan 若者言葉 *wakamono kotoba* yang digunakan oleh tokoh-tokoh dalam komik *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 karya Tomoko Ninomiya. Berikut contoh *wakamono kotoba* dalam komik *Nodame Cantabile* “*のだめカンタービル* “vol. 18 page 32

シャルルオクレール : チョコ買ってきてね。

Dalam contoh diatas terdapat kata チョコ yang merupakan pemendekan kata dari チョコレート yang artinya coklat. Kata チョコ merupakan jenis 若者言葉 *wakamono kotoba* yang 省略語 *shouryakugo*.

Penelitian terdahulu tentang 若者言葉 *wakamono kotoba* oleh Nurul Laili (2012) dalam jurnal Penggunaan *Wakamono Kotoba* Remaja Jepang hasil dari penelitian ini adalah tentang keseluruhan 若者言葉 *wakamono kotoba* secara umum contoh おはす yang artinya selamat pagi. sumber data penelitian ini tidak menggunakan komik.

Sedangkan peneliti disini lebih terfokus pada jenis menurut teori Yamaguchi, dan penelitian ini menggunakan sumber data berupa komik, yaitu pada komik *Nodame Cantabile* “のだめカンタービル” vol. 18 karya Tomoko Ninomiya.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa jenis-jenis 若者言葉 *wakamono kotoba* yang terdapat dalam komik *Nodame Cantabile* “のだめカンタービル” vol. 18 karya Tomoko Ninomiya?
2. Bagaimana fungsi 若者言葉 *wakamono kotoba* yang terdapat dalam komik *Nodame Cantabile* “のだめカンタービル” vol. 18 karya Tomoko Ninomiya?

C. Tujuan Penelitian

- a) Mendeskripsikan jenis-jenis 若者言葉 *wakamono kotoba* dalam komik *Nodame Cantabile “のだめカンタービル “* vol. 18 karya Tomoko Ninomiya.
- b) Mendeskripsikan fungsi 若者言葉 *wakamono kotoba* dalam komik *Nodame Cantabile “のだめカンタービル “* vol. 18 karya Tomoko Ninomiya.

D. Manfaat Penelitian

- a) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis bermanfaat bagi peneliti di bidang Ilmu Morfologi khususnya dalam mendeskripsikan jenis-jenis 若者言葉 *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang yang terdapat pada komik *Nodame Cantabile “のだめカンタービル “* vol. 18 karya Tomoko Ninomiya.

- b) Manfaat praktis

Hasil penelitian ini secara praktis bermanfaat bagi pembelajar dalam memahami dan mendeskripsikan arti dari 若者言葉 *wakamono kotoba* yang ada pada media cetak berupa komik.

E. Ruang lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini, hanya dibidang ilmu morfologi untuk mendiskripsikan jenis-jenis dan fungsi 若者言葉 *wakamono kotoba* yang ada dalam komik *Nodame Cantabile “のだめカンタービル “* vol. 18 karya Tomoko Ninomiya.

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, penulis member batasan penelitian terfokus pada jenis-jenis dan fungsi 者言葉 *wakamono kotoba* dalam komik *Nodame Cantabile “のだめカンタービル “* vol. 18 karya Tomoko Ninomiya. Komik ini diterbitkan tahun 2007, terdiri dari 23 Vol dan 136 lesson. Dalam hal ini peneliti hanya memakai vol 18 yang terdapat 175 halaman.

F. Sistematika penulisan

Bab 1. Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tehnik pengolahan data, definisi operasional, dan sistematik apem bahasan yang digunakan dalam penelitian.

Bab 2. Landasan Teori

Berisi tentang kajian teori yang berhubungan dengan penelitian seperti pengertian dan jenis-jenis *wakamono kotoba*.

Bab 3. Metode Penelitian

Berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data dan sebagainya.

Bab 4. Analisis Data

Memaparkan dan menganalisis penggunaan wakamono kotoba yang muncul dalam komik yang diteliti.

Bab 5. Simpulan dan Saran

Membahas simpulan yang didapat dari hasil analisis data, dan saran yang berkaitan dengan penelitian ini.