

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang lahir sebagai sistem yang terdiri dari substansi jasmani dan rohani. Kedua substansi ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Manusia sebagai makhluk individu mempunyai tiga aspek yang melekat pada dirinya yaitu aspek jasmaniah, rohaniah, dan sosial kebersamaan yang saling mempengaruhi satu sama lain, tidak hanya dalam arti keseluruhan jiwa dan raga, melainkan dalam arti bahwa tiap-tiap orang merupakan pribadi yang khas menurut corak kepribadiannya, termasuk kecakapan-kecakapannya. Karakter yang khas itu terbentuk dalam lingkungan aktifitas manusia itu sendiri.

Menurut kodratnya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk yang bermasyarakat, selain itu juga diberikan kelebihan yaitu berupa akal dan pikiran yang berkembang serta dapat dikembangkan. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama di antara manusia lainnya. Dorongan masyarakat yang dibina sejak lahir akan selalu menampakkan dirinya dalam berbagai bentuk, oleh karena itu dengan sendirinya manusia akan selalu bermasyarakat dalam kehidupannya.

Dalam kehidupan bermasyarakat manusia akan mengalami proses interaksi sosial yang akan menciptakan suatu lingkungan sosial. Lingkungan sosial adalah suatu lingkungan dimana masyarakat berkumpul dan berkelompok untuk mewujudkan kehidupan sosialnya, yang di dalamnya terdapat sistem nilai dan

norma-norma yang mengatur kehidupan kelompok sosial tersebut agar dapat bertindak dan berbuat sesuai dengan nilai-nilai yang dipersiapkan. Pada diri manusia ada dorongan untuk berinteraksi dengan orang lain, kebutuhan sosial untuk hidup berkelompok dengan orang lain, dan ada juga kebutuhan untuk mencari kawan.

Di dalam menjalankan peranannya sebagai makhluk sosial, manusia berhubungan dengan sesamanya melalui komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama. Dalam berkomunikasi mutlak adanya suatu alat yang dapat menyampaikan pesan dan informasi dinamakan bahasa. Bahasa merupakan suatu kebudayaan yang tercipta karena adanya interaksi sosial di antara individu dengan individu, masyarakat, lingkungan sosial, serta masyarakat dengan lingkungannya. Kontak sosial telah mengkomunikasikan ide, maksud, serta gagasan yang disepakati bersama.

Menurut Makmun (1996 : 71) kemampuan berbahasa yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dengan bahasanya manusia dapat:

- a. Mengkodifikasikan, mencatat, dan menyimpan berbagai hasil pengalaman observasinya berupa kesan, tanggapan, informasi fakta dan data, konsep atau pengertian, dalil atau kaidah hukum sampai kepada bentuk ilmu pengetahuan dan sistem-sistem nilai.
- b. Mentransformasikan dan mengolah berbagai bentuk informasi tersebut melalui proses berpikir dan dengan mempergunakan kaidah-kaidah logika

dalam rangka pemecahan masalah juga mengkreasikan dan menemukan hal-hal baru.

- c. Mengkoordinasikan dan mengekspresikan cita-cita, sikap, penilaian dan penghayatan.
- d. Mengkomunikasikan berbagai informasi, buah pikiran, opini, sikap, penilaian, aspirasi, kehendak, dan rencana kepada orang lain.

Saat berkomunikasi manusia tidak hanya melakukan dengan satu kelompok penutur tetapi juga dengan berbagai macam kelompok yang dilatar belakangi berbagai faktor seperti kedudukan sosial, usia, pendidikan, dan sebagainya. Melihat beragamnya kelompok penutur yang harus dihadapi manusia dalam kesehariannya, maka manusia berinteraksi dengan keluarga mereka, orang yang lebih tinggi kedudukan maupun usianya, teman, adik kelas, dan sebagainya. Menghadapi situasi yang demikian maka manusia tidak bisa sembarangan dalam berbahasa.

Di dalam bahasa ada yang disebut bahasa baku yakni bahasa standar yang dimengerti oleh semua orang. Tetapi penggunaan bahasa baku lebih terkesan resmi dan kaku. Bahasa ini kurang tepat digunakan dalam suasana yang tidak formal, oleh karena itu dibutuhkanlah ragam bahasa lain yang lebih santai dan ekspresif.

Ragam bahasa santai terlihat dalam pemakaian kosakatanya, di mana pada situasi tersebut penggunaan kata, frase, atau kalimat yang digunakan cenderung pendek, tidak baku, bahkan sering memakai istilah-istilah tersendiri.

Dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa hormat (*keigo*). Terada Takanao (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 189) menyebut *keigo* sebagai bahasa yang mengungkapkan rasa hormat terhadap lawan bicara atau orang ketiga. Hampir sama dengan itu Nomura (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 189) mengatakan bahwa *keigo* adalah istilah yang merupakan ungkapan kebahasaan yang menaikkan derajat pendengar atau orang yang menjadi pokok pembicaraan. Lalu menurut Ogawa (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 189) *keigo* adalah ungkapan sopan yang dipakai pembicara atau penulis dengan mempertimbangkan pihak pendengar, pembaca, atau orang yang menjadi pokok pembicaraan.

Selain *keigo*, terdapat juga ragam bahasa standar yang disebut *hyoojungo*. Kindaichi Haruhiko (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 202) menyebutkan bahwa *hyoojungo* adalah bahasa yang dianggap standar dan ideal di dalam suatu negara.

Pendek kata *hyoojungo* dapat dikatakan sebagai bahasa resmi, bahasa standar, atau bahasa yang mewakili bahasa nasional suatu negara yang dapat dipakai oleh masyarakat penutur yang memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda untuk melaksanakan aktifitas komunikasi kebahasaannya. (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 202).

Apabila dilihat dari keragaman bahasanya, bahasa Jepang sangat beragam berdasarkan faktor-faktor sosial dan kebudayaan yang melatarbelakanginya.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004 : 17) selain ragam standar (*hyoojungo*) di dalam bahasa Jepang terdapat juga berbagai macam dialek (*hoogen*), baik dialek regional (*chihoogo* atau *chiikiteki hoogen*), dialek sosial (*shakaiteki hoogen*), maupun dialek temporal (*rekishiteki hoogen*).

Sudjianto dan Dahidi (2004 : 17) menuturkan bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak (*jidoogo* atau *yoojigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roojingo*).

Anak muda atau remaja dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya. Oleh karena itu tidaklah mengherankan kalau Harold Albery (Makmun, 1996 : 90) menyatakan bahwa periode masa remaja itu kiranya dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya. Para ahli pada umumnya sependapat bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 18-20 tahun menurut umur kalender kelahiran seseorang. (Makmun, 1996 : 91).

Menurut Erikson (Yamashita, 2008 : <http://www.lang.osaka-u.ac.jp/~yamasita/newpage310.htm>) yang dimaksud dengan anak muda adalah masyarakat yang diberikan kebebasan untuk bertanggung jawab pada tugasnya, bisa berbaur dengan masyarakat, mencoba lebih bebas bergaul dengan masyarakat, bisa mengkritisi perbuatan orang dewasa, ketika berbasa-basi akan mendapatkan identitas baru sebagai wujudnya. Formasi kebudayaan asli anak muda [*wakamono bunka*] adalah kumpulan tingkah laku yang sedikit mementingkan diri sendiri dan merasa lepas dari orang lain.

Pada masa remaja awal, mereka senang menggunakan bahasa sandi, atau bahasa rahasia yang berlaku pada kelompoknya sehingga banyak menimbulkan rasa penasaran pihak luar mereka untuk berusaha memahaminya; perhatian para remaja untuk mempelajari bahasa asing mulai berkembang (Makmun, 1996 : 72).

Begitu pula dengan ragam bahasa anak muda Jepang memiliki bentuk bahasa yang berbeda dengan ragam bahasa baku. Hal ini bisa terlihat dari struktur kalimat dan pemakaian kosakatanya. Ciri-cirinya antara lain:

- a. Sering menyingkat kata
- b. Menggabungkan bahasa asing dengan bahasa Jepang
- c. Membolak-balikan suku kata
- d. Banyak menggunakan kata serapan asing terutama kata-kata yang berasal dari bahasa Inggris

Okamoto Sachiko dalam *Nihongo Jurnal* (2005 : 25) menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki 3 sampai 4 dasar irama pada katanya. Walaupun kata-katanya panjang untuk diucapkan, dengan menyingkat dan memperpendeknya sudah cukup, akhirnya kata tersebut bisa menjadi lebih ekonomis. Istimewanya para anak muda dengan menyingkat suatu kata akan menjadi lebih tepat guna dalam pertukaran informasi, dengan biasa menggunakan bahasa seperti itu membuatnya menjadi menyenangkan. Lagipula tidak hanya melalui teman saja, dengan menggunakannya bersama akan ada kecenderungan untuk membuat bahasa yang disingkat lebih banyak lagi.

Chikara Kato (1994 : 1) menyatakan bahwa anak muda zaman sekarang walaupun memiliki kekurangan dalam hal bahasa, tapi cukup hidup. Kita sebagai

orang dewasa yang tidak mengerti akan penggunaan [*wakamono kotoba*] mulai memikirkan alasannya. (1) kesadaran akan hubungan pertemanan, (2) hal yang tidak bisa dibicarakan, (3) menggunakan perasaan baru, (4) kesederhanaan, (5) permainan kata dan lainnya.

Karakter ragam bahasa anak muda Jepang yang unik ini sangat menarik untuk diteliti karena selain dapat menambah wawasan juga penggunaannya bisa digunakan dalam percakapan sehari-hari.

Selain itu Faulina Farda dalam skripsinya (2006 : 58) yang berjudul : “Analisis *Wakamono Kotoba* Pada Media Cetak Jepang (Studi Analisis Deskriptif Pada Majalah Melon, Majalah Seventeen, dan Shounen Comic Magazine)”, menyimpulkan bahwa dari kosakata *wakamono kotoba* yang muncul pada majalah Melon, majalah Seventeen, dan Shounen Comic Magazine, jenis kata yang digunakan secara keseluruhan termasuk kelompok kelas kata *jiritsugo* (kata yang dapat berdiri sendiri tanpa bantuan kata lainnya dan memiliki makna sendiri). Selain itu kesimpulan lainnya menyatakan bahwa kelas kata yang paling sering muncul pada majalah Melon, Seventeen, dan Shounen Comic Magazine adalah kelas kata *meishi*, yaitu sebanyak 66 buah. Di antara kosakata *wakamono kotoba* yang termasuk ke dalam kelas kata ini, sebagian besar menggunakan *gairaigo* yang berasal dari bahasa Inggris, yang kebanyakan diadaptasi secara keseluruhan baik makna maupun bentuknya.

Dalam skripsinya yang berjudul Analisis Bahasa Percakapan Dalam *Anime Card Captor Sakura Movie 2*, Pani Purwanti (2006 : 56) menyimpulkan bahwa:

- 1) Ragam percakapan yang bisa ditemukan di dalam *anime* remaja biasanya berupa ragam hormat, bentuk biasa, dialek daerah, ragam bahasa laki-laki dan perempuan. Selain ragam-ragam yang telah disebutkan, ditemukan juga cara bicara dan ragam bahasa unik yang merupakan karangan dari pembuat *anime*.
- 2) Dari *anime* yang diambil sebagai sampel, tidak ditemukan istilah-istilah baru bahasa percakapan. Hal ini disebabkan cara bicara dan ragam bahasa unik yang penulis temukan dalam *anime* adalah ragam bahasa yang sudah jarang atau tidak digunakan lagi seperti “*Tadaima owarimashita*”. Kemudian selebihnya hanya berupa akhiran-akhiran yang khas bukan berupa kosakata baru.
- 3) Bentuk kalimat percakapan yang paling sering ditemukan dalam *anime* umumnya adalah ragam bahasa perempuan. Kemungkinan disebabkan karena jumlah karakter perempuan lebih banyak. Ragam yang paling jarang ditemukan adalah ragam hormat dan dialek daerah. Ini dikarenakan dalam *anime* jarang terbentuk suasana formal, dan penggunaan dialek daerah paling hanya dilakukan oleh satu karakter saja.
- 4) Beberapa perubahan bunyi dalam ragam lisan bahasa Jepang tidak selalu disebabkan oleh pengaruh dialek daerah tertentu. Perubahan bunyi dari “*sugoi*” menjadi “*sugee*” merupakan salah satu karakteristik ragam bahasa laki-laki. Penulis mendapati bahwa orang Jepang cenderung mengubah pelafalan istilah asing ke dalam pelafalan mereka sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkatnya sebagai topik untuk penelitian dengan judul “*Analisis Wakamono Kotoba Pada Serial Anime Ouran Koukou Hosutobu Episode 1–5.*”

Namun mengingat pemakaian ragam bahasa ini banyak sekali sehingga tidak mungkin melakukan penelitian dalam waktu singkat, maka untuk penelitian ini hanya dilakukan melalui tayangan *anime Ouran Koukou Hosutobu Episode 1-5.*

Alasan memilih *anime Ouran Koukou Hosutobu Episode 1-5* adalah :

- a. *Anime Ouran Koukou Hosutobu* merupakan salah satu *anime* yang ditujukan untuk remaja.
- b. Cerita seputar kehidupan remaja membuat penulis berpikir bahwa *anime* ini dapat mewakili tema yang akan diteliti.
- c. *Anime* ini termasuk *anime* yang baru dibuat sehingga diprediksikan *wakamono kotoba* yang dipakai pun *wakamono kotoba* dewasa ini.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Wakamono kotoba* apa saja yang terdapat di dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu Episode 1-5*?
2. *Wakamono kotoba* apa yang sering muncul dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu episode 1-5*?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5.
2. Penelitian ini hanya meneliti *wakamono kotoba* yang sering muncul pada *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui *wakamono kotoba* yang digunakan dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5.
2. Untuk mengetahui *wakamono kotoba* yang sering muncul dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian:

1. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan penulis sendiri khususnya dan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI Bandung umumnya, dalam hal *wakamono kotoba* yang jarang diperoleh selama perkuliahan di kelas.
2. Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan penulis sendiri khususnya dan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang FPBS UPI Bandung umumnya, dalam hal kebudayaan dan ilmu kebahasaan.

3. Dapat menjadi bahan bagi penelitian selanjutnya.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Dengan metode ini penulis akan menganalisis berbagai kemungkinan memecahkan masalah yang sebenarnya, dalam hal ini yaitu *wakamono kotoba*, dengan cara menghimpun dari sumber yang akan dijadikan objek penelitian yaitu *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5.

Kajian kebahasaan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa pencarian secara sinkronis, yaitu bahasa Jepang modern yang digunakan pada masa sekarang ini. Data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif berupa contoh-contoh percakapan yang mengandung *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5. Sumber data utamanya yaitu berupa tayangan *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5 yang dihimpun dalam bentuk DVD.

Langkah-langkah penelitian yang akan ditempuh adalah :

1. Mencari sumber yang berkaitan dengan masalah *wakamono kotoba*, dalam hal ini *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5 yang penulis pikir dapat mewakili tema yang akan diteliti, karena di dalamnya terdapat percakapan yang menggunakan *wakamono kotoba*.
2. Mengkaji dan memahami bentuk bahasa yang digunakan dalam *wakamono kotoba*.
3. Mendengarkan dialog *anime Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5.

4. Membuat naskah dialog *anime Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5.
5. Mengumpulkan dialog-dialog *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam naskah dari *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5.
6. Mengklasifikasikan *wakamono kotoba* yang sudah didapat dengan cara membedakan antara kosakata dengan pola kalimat.
7. Mencari makna/ arti dari *wakamono kotoba* yang ditemukan.
8. Menarik kesimpulan lalu disusun ke dalam laporan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, yaitu pengumpulan sumber data penelitian lalu disusun dan dianalisis. Sumber data yang digunakan :

1. *Wakamono Kotoba* Pada Media Cetak Jepang, skripsi karangan Faulina Farda, UPI 2006.
2. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, karangan Syahrul Ramadhan, Ikhtiar Surabaya 2001.
3. <http://id.wikipedia.org/>
4. <http://www2.famille.ne.jp/~maps/kotoba/wakamono.htm>
5. *Kyoui No Wakamono Kotoba Jiten*, ensiklopedia karangan Chikara Kato, Jepang 1994.
6. <http://www.lang.osaka-u.ac.jp/~yamasita/newpage310.htm>
7. <http://www.tnk.gr.jp/young/word/>

H. Anggapan Dasar

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut dengan komunikasi nonverbal atau bahasa isyarat. (<http://id.wikipedia.org/wiki/komunikasi>, 2006).

Manusia berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman. Bentuk umum komunikasi manusia termasuk bahasa sinyal, bicara, tulisan, *gesture*, dan *broadcasting*. Komunikasi dapat berupa interaktif, transaktif, bertujuan, atau tidak bertujuan. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain. Akan tetapi, komunikasi hanya akan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat ditafsirkan sama oleh penerima pesan tersebut.

Dalam berkomunikasi sehari-hari dipergunakan bahasa yang tidak formal, hal ini terutama terjadi di kalangan remaja. Media sangat berperan dalam berkembangnya pemakaian ragam bahasa tidak formal tersebut. Dalam program acara terutama yang ditujukan untuk kalangan remaja lebih sering menggunakan ragam bahasa ini.

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap judul penelitian ini maka penulis akan menguraikan definisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Analisis

Analisis adalah penyelidikan terhadap sesuatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab, musabab, duduk perkaranya dan sebagainya); (Ramadhan, 2001 : 35).

2. *Wakamono Kotoba*

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa anak muda di Jepang yang umumnya dipakai dalam percakapan sehari-hari dalam situasi yang informal atau santai.

Okamoto Sachiko dalam *Nihongo Jurnal* (2005 : 25) menyatakan bahwa bahasa Jepang memiliki 3 sampai 4 dasar irama pada katanya. Walaupun kata-katanya panjang untuk diucapkan, dengan menyingkat dan memperpendeknya sudah cukup, akhirnya kata tersebut bisa menjadi lebih ekonomis. Istimewanya para anak muda dengan menyingkat suatu kata akan menjadi lebih tepat guna dalam pertukaran informasi, dengan biasa menggunakan bahasa seperti itu membuatnya menjadi menyenangkan. Lagipula tidak hanya melalui teman saja, dengan menggunakannya bersama akan ada kecenderungan untuk membuat bahasa yang disingkat lebih banyak lagi.

3. *Anime*

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeeshon*. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. Walaupun demikian asal kata tersebut berasal dari bahasa Perancis, sewaktu animasi diperkenalkan pertama kalinya. (<http://www.animindo.net>, 2006).

J. Sistematika Pembahasan

Bab I merupakan bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, anggapan dasar, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II merupakan bab landasan teori berisikan teori bahasa, teori *wakamono kotoba*, sejarah singkat anime, dan sekilas tentang *anime Ouran Koukou Hosutobu*.

Bab III merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian.

Bab IV merupakan bab pembahasan yang berisi pengumpulan data, penelitian, dan hasil penelitian.

Bab V merupakan bab kesimpulan berisi tentang kesimpulan yang diperoleh setelah mendapatkan hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Ragam Bahasa

Di dalam menjalankan peranannya sebagai makhluk sosial, manusia berhubungan dengan sesamanya melalui komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain sehingga terjadi pengertian bersama. Dalam berkomunikasi mutlak adanya suatu alat yang dapat menyampaikan pesan dan informasi dinamakan bahasa. Bahasa merupakan suatu kebudayaan yang tercipta karena adanya interaksi sosial di antara individu dengan individu, masyarakat, lingkungan sosial, serta masyarakat dengan lingkungannya. Kontak sosial telah mengkomunikasikan ide, maksud, serta gagasan yang disepakati bersama.

Kita menggunakan bahasa sebagai cara untuk menyatakan ide, pikiran, perasaan, pendapat, dan sebagainya kepada orang lain. Bahasa dipakai juga untuk mengungkapkan kembali berbagai macam informasi yang kita terima dari orang lain kepada orang lain (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 139).

Menurut Makmun (1996 : 71) kemampuan berbahasalah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Dengan bahasanyalah manusia dapat:

- a. Mengkodifikasikan, mencatat, dan menyimpan berbagai hasil pengalaman observasinya berupa kesan, tanggapan, informasi fakta dan data, konsep

atau pengertian, dalil atau kaidah hukum sampai kepada bentuk ilmu pengetahuan dan sistem-sistem nilai.

- b. Mentransformasikan dan mengolah berbagai bentuk informasi tersebut melalui proses berpikir dan dengan mempergunakan kaidah-kaidah logika dalam rangka pemecahan masalah juga mengkreasikan dan menemukan hal-hal baru.
- c. Mengkoordinasikan dan mengekspresikan cita-cita, sikap, penilaian dan penghayatan.
- d. Mengkomunikasikan berbagai informasi, buah pikiran, opini, sikap, penilaian, aspirasi, kehendak, dan rencana kepada orang lain.

Menurut Sudjianto dan Dahidi (2004 : 1) istilah ‘bahasa Jepang’ di dalam bahasa Jepang disebut *nihongo*, tetapi ada juga yang menyebutnya *kokugo*. Walaupun bahasa yang dimaksud sama namun di antara kedua istilah (*nihongo* dan *kokugo*) ini terdapat perbedaan yang mendasar.

Shinmura (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 1) berpendapat bahwa *kokugo* adalah (1) bahasa yang dijadikan bahasa yang umum di suatu negara ; Bahasa resmi negara tersebut ; Bahasa nasional : (2) Istilah lain untuk *nihongo* : (3) Bahasa Jepang asli ; *Wago* ; *Yamato kotoba* : (4) Singkatan kata *kokugoka*.

Masih menurut Shinmura (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 1), *nihongo* adalah bahasa bangsa Jepang, bahasa nasional negara Jepang. Dalam aspek kosakata dan huruf mendapat pengaruh dari bahasa Cina. Mengenai asal-usulnya terdapat berbagai macam teori, di antaranya ada yang mengatakan sebagai salah satu rumpun bahasa Korea, bahasa Mongol, Ural Altai, Melayu Polinesia, Dravida, dan

sebagainya. Ciri-cirinya antara lain memiliki silabel terbuka, mempunyai struktur yang menempatkan verba di akhir kalimat, memiliki ragam bahasa hormat, dan sebagainya.

Jadi menurut Sudjianto dan Dahidi (2004 : 5) bahasa Jepang adalah bahasa yang dipakai oleh sekelompok orang yang tinggal di wilayah negara tersebut terutama sebagai bahasa ibunya yang memiliki berbagai macam dialek.

Sudjianto dan Dahidi (2004 : 11) mengatakan bahwa bahasa Jepang adalah bahasa yang unik, apabila kita melihat para penuturnya, tidak ada masyarakat negara lain yang memakai bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya.

Bahasa Jepang hanya dipakai oleh bangsa Jepang sebagai bahasa nasionalnya yaitu orang-orang yang lahir dan hidup di dalam lingkungan dan masyarakat dan kebudayaan Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 12).

Dengan begitu masyarakat Jepang hanya menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa nasionalnya sehingga kita sebagai orang asing dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang hanya dengan orang Jepang atau dengan orang yang pernah mempelajarinya.

Dilihat dari aspek-aspek kebahasaannya, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu yang dapat kita amati dari huruf yang dipakainya, kosakata, sistem pengucapan, gramatika, dan ragam bahasanya (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 14).

Sudjianto dan Dahidi (2004 : 17) menuturkan bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-anak

(*jidoogo* atau *yoojigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roojingo*).

Dalam bahasa Jepang status sosial juga sangat mempengaruhi dalam keberagamannya. Perbedaan pekerjaan, jabatan, kedudukan, dan sebagainya dalam hubungannya dengan masyarakat disekitarnya turut berperan dalam menciptakan berbagai perbedaan bahasa, selain itu perbedaan *gender* penuturnya turut memunculkan keragaman bahasa sehingga pada situasi-situasi tertentu penutur laki-laki memakai bahasa laki-laki, sementara penutur perempuan memakai bahasa perempuan.

Di dalam bahasa Jepang, selain terdapat ragam standar juga terdapat ragam bahasa lain yang dilatar belakangi faktor media yang digunakan yaitu:

1. Ragam bahasa tulisan (*kakikotoba*)

Kakikotoba adalah bahasa yang dinyatakan dengan huruf tertulis yang sering terlihat di dalam surat kabar, majalah, karya ilmiah, novel, surat, dan sebagainya. *Kakikotoba* memiliki karakteristik seperti dapat dibaca beberapa kali, ada wujudnya, dapat dibawa ke tempat jauh, sangat tepat secara gramatikal, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 211).

2. Ragam bahasa lisan (*hanashikotoba*)

Salah satu cara untuk menyampaikan ide, pikiran, perasaan, informasi, atau hal-hal lain adalah dengan menggunakan lisan. Oleh karena itu munculah istilah bahasa lisan (*hanashikotoba*).

Dikarenakan ragam lisan diungkapkan dalam bentuk lisan, maka pemahamannya sangat dibantu dengan perilaku pembicara pada saat

terjadinya suasana tuturan seperti raut wajahnya atau gerak anggota tubuhnya. Belum lagi bantuan aspek-aspek kebahasaan lainnya seperti nada suara, aksen, intonasi, prominen, dan sebagainya (Sudjianto dan Dahidi, 2004 : 210).

Jadi perbedaan antara bahasa lisan dengan bahasa tulisan adalah keberadaan situasi komunikasi antara penyampai dan penerima, kemudian pengungkapannya direfleksikan ke dalam komunikasi. Dalam bahasa lisan biasanya pembicara dan pendengar berada pada situasi-situasi tertentu. Dalam kondisi seperti itu dibutuhkan sikap, ungkapan, tekanan suara yang benar serta aksen dan intonasi juga akan memberikan pengaruh yang besar dalam pemahaman dan pengungkapannya.

Selain itu ada juga ciri-ciri ragam lisan dilihat dari perbedaannya dengan ragam tulisan menurut Nakamura Michio (Sudjianto dan Ahmad, 2004: 212) adalah sebagai berikut:

- a. Kalimat-kalimatnya relatif pendek.
- b. Urutan kalimatnya ada kalanya tidak normal.
- c. Terdapat pengulangan kata atau kalimat yang sama.
- d. Terdapat penghentian di tengah kalimat.
- e. Terdapat pelesapan sebagian unsur kalimat.
- f. Memakai kalimat-kalimat seperti “*boku mo ikushi, kimi mo iku*”.
- g. Kata-kata petunjuk seperti *are, kore, dan soko* relatif banyak.
- h. Diikuti pemakaian ragam hormat.

- i. Sering memakai kata-kata seperti “yo”, “wa”, dan sebagainya seperti dalam kalimat “*iku yo!*” atau “*iku wa*”.
- j. Sering memakai ungkapan-ungkapan seperti “*kore ne*” atau “*sorekarasa*” dan sebagainya.
- k. Pemakaian *kango* relatif sedikit.
- l. Tidak begitu tercampuri kata-kata klasik, kata-kata yang berdifat “*kanbun*” (bahasa klasik Cina), dan kata-kata yang bernada terjemahan.
- m. Pada akhir kalimat banyak memakai “*da*”, “*desu*”, atau “*de arimasu*” pada waktu ceramah.

3. Ragam bahasa laki-laki dan ragam bahasa perempuan

Dalam *wakamono kotoba*, seperti halnya pada ragam bahasa standar, penuturnya terbagi ke dalam laki-laki dan perempuan. Dalam bahasa Jepang, ragam bahasa laki-laki dan ragam bahasa perempuan berbeda satu sama lainnya, dan masing-masing memiliki ciri khas. Meskipun demikian, dalam pemakaiannya, terkadang terjadi penyimpangan seperti pemakaian ragam bahasa perempuan oleh laki-laki, begitupula sebaliknya pemakaian ragam bahasa laki-laki oleh perempuan.

Penyimpangan seperti itu dilakukan untuk tujuan-tujuan tertentu dan dalam situasi-situasi tertentu. Pemakaian *danseigo* oleh wanita hanya sebagai ‘bahasa pertemanan’ atau ‘bahasa pergaulan’ yang digunakan terhadap teman sebaya atau teman sekelas yang sangat akrab dalam situasi bermain. Begitu juga dengan *joseigo* yang dipakai pria, hal itu dilakukan hanya untuk tujuan-tujuan tertentu, misalnya untuk tujuan bisnis untuk

menarik minat para pelanggan yang menjadi lawan bicaranya yang kebetulan sebagian besar kaum wanita. (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2004: 210)

4. Penggunaan ragam lisan dalam *anime*

Ragam lisan yang digunakan dalam *anime* biasanya tergantung pada karakter tokoh yang menggunakannya. Walaupun begitu kadang-kadang untuk memperlihatkan karakter yang sopan dan formal digunakanlah ragam lisan yang formal. Sedangkan untuk karakter yang bersifat jahat maka biasanya menggunakan bahasa yang sedikit kasar. Selain itu ada juga karakter yang berasal dari daerah tertentu dan mereka menggunakan dialek daerah. Ada juga karakter-karakter *anime* yang memiliki kata-kata yang menjadi ciri khas, biasanya digunakan pada akhir kalimat seperti “*datte bayou*” pada karakter *Naruto* dari *anime Naruto* atau “*Nyoo*” pada karakter *Dejiko* dari *anime Digi Charat*.

Bahasa percakapan mempunyai sifat mudah berubah dalam suara pengucapannya dan dalam jangka memudahkan untuk melakukan pelafalannya, banyak juga menggunakan kosakata baru yang dipecah atau dipenggal di pertengahan.

B. *Wakamono* (Anak Muda)

Anak muda atau remaja dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya. Oleh

karena itu tidaklah mengherankan kalau Harold Albery (Makmun, 1996 : 90) menyatakan bahwa periode masa remaja itu kiranya dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dijalani seseorang yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya.

Secara tentatif pula para ahli umumnya sependapat bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11 - 13 tahun sampai 18 - 20 tahun menurut umur kalender kelahiran seseorang. (Makmun, 1996 : 91).

Menurut Makmun (1996 : 91), dalam rentangan periode yang cukup panjang (6 – 7 tahun) itu ternyata terdapat beberapa indikator yang menunjukkan perbedaan yang berarti (meskipun bersifat gradual, baik secara kuantitatif maupun kualitatif) dalam karakteristik dari beberapa aspek perilaku dan pribadi pada tahun-tahun permulaan dan tahun-tahun terakhir pada masa remaja itu. Oleh karena itu, para ahli juga cenderung mengadakan pembagian lagi ke dalam masa remaja awal (*early adolescent, puberty*) dan remaja akhir (*late adolescent, adolescent*) yang mempunyai rentangan waktu antara 11-13 sampai 14-15 tahun dan 14-16 sampai 18-20 tahun.

Menurut Erikson (Yamashita, 2008 : <http://www.lang.osaka-u.ac.jp/~yamasita/newpage310.htm>) yang dimaksud dengan anak muda adalah masyarakat yang diberikan kebebasan untuk bertanggung jawab pada tugasnya, bisa berbaur dengan masyarakat, mencoba lebih bebas bergaul dengan masyarakat, bisa mengkritisi perbuatan orang dewasa, ketika berbasa-basi akan mendapatkan identitas baru sebagai wujudnya. Formasi kebudayaan asli anak

muda [*wakamono bunka*] adalah kumpulan tingkah laku yang sedikit mementingkan diri sendiri dan merasa lepas dari orang lain.

Pada masa remaja awal, mereka senang menggunakan bahasa sandi, atau bahasa rahasia yang berlaku pada kelompoknya sehingga banyak menimbulkan rasa penasaran pihak luar mereka untuk berusaha memahaminya; perhatian para remaja untuk mempelajari bahasa asing mulai berkembang (Makmun, 1996 : 72).

Untuk lebih jelasnya, menurut Makmun (1996 : 92) perkembangan bahasa dan perilaku kognitif pada masa remaja awal, adalah sebagai berikut :

- a. Berkembang penggunaan bahasa sandi dan mulai tertarik mempelajari bahasa asing;
- b. Menggemari literatur yang bernafaskan dan mengandung segi erotik, fantastik dan estetik;
- c. Pengamatan dan tanggapannya masih bersifat relisme kritis;
- d. Proses berpikirnya sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal (asosiasi, diferensiasi, komparasi, kasualitas) dalam *term* yang bersifat abstrak (meskipun relatif terbatas);
- e. Kecakapan dasar intelektual umumnya (*general intelligence*) menjalani laju perkembangan yang terpesat (terutama bagi yang belajar di sekolah);
- f. Kecakapan dasar khusus (bakat-bakat) atau *aptitudes* mulai menunjukkan kecenderungan-kecenderungan secara lebih jelas.

Sedangkan perkembangan bahasa dan perilaku kognitif pada masa remaja akhir menurut Makmun (1996 : 92) adalah sebagai berikut:

- a. Lebih memantapkan diri pada bahasa asing tertentu yang dipilihnya;

- b. Menggemari literatur yang bernafaskan dan mengandung nilai-nilai filosofis, etnis, religius;
 - c. Lebih bersifat rasionalisme idealis;
 - d. Sudah mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal disertai kemampuannya membuat generalisasi yang lebih bersifat konklusif dan komprehensif;
 - e. Tercapainya titik puncak kedewasaan (intelektual umum, yang kemudian mungkin ada penambahan yang sangat terbatas bagi yang terus bersekolah) bahkan mungkin menjadi mapan yang suatu saat (usia 50-60) menjalani deklinasi;
 - f. Kecenderungan bakat tertentu mencapai titik puncak dan kemantapannya.
- Dalam situs (<http://id.shvoong.com/social-sciences/psychology/1641582-mengapa-remaja-suka-menggunakan-bahasa/> : 2008) diungkapkan:
- a. Dalam berkomunikasi sehari-hari, terutama dengan sesama sebaya, remaja seringkali menggunakan bahasa spesifik yang kita kenal dengan bahasa 'gaul'. Disamping bukan merupakan bahasa yang baku, kata-kata dan istilah dari bahasa gaul ini terkadang hanya dimengerti oleh para remaja atau mereka yang kerap menggunakannya.
 - b. Menurut Piaget (dalam Papalia, 2004), remaja memasuki tahap perkembangan kognitif yang disebut tahap formal operasional. Piaget menyatakan bahwa tahapan ini merupakan tahap tertinggi perkembangan kognitif manusia. Pada tahap ini individu mulai mengembangkan kapasitas abstraksinya.

c. Sejalan dengan perkembangan kognitifnya, perkembangan bahasa remaja mengalami peningkatan pesat. Kosakata remaja terus mengalami perkembangan seiring dengan bertambahnya referensi bacaan dengan topik-topik yang lebih kompleks. Menurut Owen (dalam Papalia, 2004) remaja mulai peka dengan kata-kata yang memiliki makna ganda. Mereka menyukai penggunaan metaphor, ironi, dan bermain dengan kata-kata untuk mengekspresikan pendapat mereka. Terkadang mereka menciptakan ungkapan-ungkapan baru yang sifatnya tidak baku. Bahasa seperti inilah yang kemudian banyak dikenal dengan istilah bahasa gaul.

d. Di samping merupakan bagian dari proses perkembangan kognitif, munculnya penggunaan bahasa gaul juga merupakan ciri dari perkembangan psikososial remaja. Menurut Erikson (1968), remaja memasuki tahapan psikososial yang disebut sebagai *identity versus role confusion*. Hal yang dominan terjadi pada tahapan ini adalah pencarian dan pembentukan identitas. Remaja ingin diakui sebagai individu unik yang memiliki identitas sendiri yang terlepas dari dunia anak-anak maupun dewasa. Penggunaan bahasa gaul ini merupakan bagian dari proses perkembangan mereka sebagai identitas independensi mereka dari dunia orang dewasa dan anak-anak.

Chikara Kato (1994 : 1) menyatakan bahwa anak muda zaman sekarang walaupun memiliki kekurangan dalam hal bahasa, tapi cukup hidup. Kita sebagai orang dewasa yang tidak mengerti akan penggunaan [*wakamono kotoba*] mulai memikirkan alasannya. (1) kesadaran akan hubungan pertemanan, (2) hal yang

tidak bisa dibicarakan, (3) menggunakan perasaan baru, (4) kesederhanaan, (5) permainan kata dan lainnya.

C. *Wakamono Kotoba*

1. Pengertian *wakamono kotoba*

Wakamono kotoba adalah bahasa Jepang yang dipergunakan oleh orang muda dalam keseharian mereka dan diperkirakan muncul sekitar 10 – 20 tahun yang lalu. Bukan bahasa Jepang yang umum digunakan melainkan ungkapan istimewa, bisa dikatakan tidak termasuk ke dalam kata yang biasa atau telah ada sebelumnya. Di Indonesia bahasa seperti ini disebut juga bahasa gaul.

Bahasa gaul sebenarnya sudah ada sejak 1970-an. Awalnya istilah-istilah dalam bahasa gaul itu untuk merahasiakan isi obrolan dalam komunitas tertentu. Tapi karena sering juga digunakan di luar komunitasnya, lama-lama istilah-istilah tersebut jadi bahasa sehari-hari (Chairul Saleh : Kompas, Jumat 15 September 2006, Hal 50).

Akar dari bahasa ini adalah bahasa prokem. Kata prokem sendiri merupakan bahasa gaul dari preman. Bahasa ini awalnya digunakan oleh kalangan preman untuk berkomunikasi satu sama lain secara rahasia. Agar kalimat mereka tidak diketahui oleh kebanyakan orang, mereka merancang kata-kata baru dengan cara antara lain mengganti kata ke lawan kata, mencari kata sepadan, menentukan angka-angka, penggantian fonem, distribusi fonem, penambahan awalan, sisipan, atau akhiran. Masing-masing komunitas (daerah) memiliki rumusan sendiri-sendiri. Pada dasarnya bahasa ini untuk memberikan kode kepada lawan bicara

(kalangan militer dan kepolisian juga menggunakan).
(http://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_gaul, 2008)

Dari situs Wikipedia Indonesia disebutkan dewasa ini, bahasa prokem mengalami pergeseran fungsi dari bahasa rahasia menjadi bahasa gaul. Dalam konteks kekinian, bahasa gaul merupakan dialek bahasa non-formal yang terutama digunakan di suatu daerah atau komunitas tertentu.

Saat ini bahasa gaul telah banyak terasimilasi dan menjadi umum digunakan sebagai bentuk percakapan sehari-hari dalam pergaulan di lingkungan sosial bahkan dalam media-media populer seperti TV, radio, dunia perfilman, iklan, dan seringkali pula digunakan dalam bentuk publikasi-publikasi yang ditujukan untuk kalangan remaja oleh majalah-majalah remaja populer. Karena jamaknya, terkadang dapat disimpulkan bahasa gaul adalah bahasa utama yang digunakan untuk komunikasi verbal oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari, kecuali untuk kebutuhan formal. Karenanya akan menjadi terasa 'aneh' untuk berkomunikasi secara verbal dengan orang lain menggunakan bahasa formal.

Bahasa gaul adalah bahasa yang senantiasa berkembang, banyak sekali kata-kata yang menjadi kuno atau pun usang disebabkan *trend* dan perkembangan jaman.

Bahasa gaul umumnya digunakan di lingkungan perkotaan. Terdapat cukup banyak variasi dan perbedaan dari bahasa gaul bergantung pada kota tempat seseorang tinggal, utamanya dipengaruhi oleh bahasa daerah yang berbeda dari etnis-etnis yang menjadi penduduk mayoritas dalam kota tersebut.

2. Karakteristik *wakamono kotoba*

Dari Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia menuturkan beberapa hal yang menjadi ciri bahwa suatu bahasa atau kata termasuk ke dalam bahasa anak muda, di antaranya:

- a. Bahasa gaul bukanlah bahasa resmi, meskipun bahasa ini digunakan secara luas dalam percakapan verbal dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Cara pengucapan bahasa gaul dilafalkan secara sama seperti halnya bahasa aslinya. Kosakata-kosakata yang meminjam dari bahasa lain seperti bahasa Inggris ataupun bahasa asing lainnya ditransliterasikan pengucapannya.
- c. Struktur dan tatabahasa dari bahasa gaul tidak terlalu jauh berbeda dari bahasa formalnya, dalam banyak kasus kosakata yang dimilikinya hanya merupakan singkatan dari bahasa formalnya. Perbedaan utama antara bahasa formal dengan bahasa gaul utamanya adalah dalam perbendaharaan kata.
- d. Banyaknya penggunaan partikel terutama di akhir kalimat. Partikel-partikel ini walaupun pendek-pendek namun memiliki arti yang jauh melebihi jumlah huruf yang menyusunnya. Kebanyakan partikel mampu memberikan informasi tambahan kepada orang lain yang tidak dapat dilakukan oleh bahasa baku seperti tingkat

keakraban antara pembicara dan pendengar, suasana hati/ekspresi pembicara, dan situasi pada kalimat tersebut diucapkan.

Kosakata bahasa gaul yang berkembang belakangan ini sering tidak beraturan alias tidak ada rumusnya. Sehingga kita perlu menghafal setiap kali muncul istilah baru. Misalnya untuk sebuah lawakan yang tidak lucu, kita biasa menyebutnya *garing* atau *jayus*. Ada juga yang menyebutnya *jasjus*. Untuk sesuatu yang tidak *oke*, biasa kita sebut *cupu*. *Jayus* dan *cupu* bisa dibilang kosakata baru (Chairul Saleh : Kompas, Jumat 15 September 2006, Hal 50).

Menurut Nyoman Riasa (2006) ragam bahasa ABG memiliki ciri khusus, singkat, lincah dan kreatif. Kata-kata yang digunakan cenderung pendek, sementara kata yang agak panjang akan diperpendek melalui proses morfologi atau menggantinya dengan kata yang lebih pendek seperti, permainan - mainan, pekerjaan - kerjaan. Kalimat-kalimat yang digunakan kebanyakan berstruktur kalimat tunggal. Bentuk-bentuk elip juga banyak digunakan untuk membuat susunan kalimat menjadi lebih pendek sehingga seringkali dijumpai kalimat-kalimat yang tidak lengkap. Dengan menggunakan struktur yang pendek, pengungkapan makna menjadi lebih cepat yang sering membuat pendengar yang bukan penutur asli bahasa Indonesia mengalami kesulitan untuk memahaminya.

Dilihat dari penjelasan di atas, *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam bahasa Jepang pun memiliki ciri yang sama. Dari Wikipedia berbahasa Jepang, terdapat beberapa ciri *wakamono kotoba* diantaranya:

- a. Terdapat kata yang suku katanya dibalik, misalnya *イバイバ* (*iba iba*) berasal dari kata *バイバイ* (*bai bai*) yang merupakan *gairaigo* yang artinya ‘selamat tinggal’, *いまだだ* (*imatada*) berasal dari kata *ただいま* (*tadai*).
- b. Dalam katanya berderet huruf alpabet yang diambil dari huruf pertama suatu kata, misalnya *HK* singkatan dari *話変わる* (*hanashi kawaru*), *HHK* singkatan dari *人の話をきけ* (*hito no hanashi o kike*).
- c. Adanya ungkapan yang dilebih-lebihkan, misalnya *ちょう* (*chou*) yang artinya sama dengan *とても* (*totemo* ‘sangat’).
- d. Terdapat kata yang berasal dari dialek suatu daerah, misalnya *やばい* (*yabai*) yang artinya sama dengan *危ない* (*abunai* ‘bahaya’), *～じゃん* (*~jan*) merupakan singkatan dari *～じゃない* (*~janai*).
- e. Terdapat kata yang disingkat, misalnya: *キモイ* (*kimoi*) singkatan dari *気持ちが悪い* (*kimochi ga warui*), *キショイ* (*kishoi*) singkatan dari *気色が悪い* (*keshiki ga warui*), *カレカノ* (*karekano*) singkatan dari *彼女彼女* (*kareshi kanojo*).
- f. Terdapat kata yang mengalami perubahan bunyi, misalnya: *さぶい* (*sabui*) berasal dari kata *さむい* (*samui*).
- g. Terdapat kata yang berasal dari bahasa asing dan mengalami penyingkatan, misalnya *アイコラ* (*aikora*) singkatan dari *アイドルコラージュ* (*aidoru koraaju*), *コスプレ* (*kosupure*) singkatan dari *コスチュームプレイ*

(*kosuchuumu purei*), アニソン(*anison*) singkatan dari アニメソング (*anime songu*).

- h. Terdapat kata yang merupakan gabungan bahasa asing dan bahasa Jepang, misalnya クール系(*kuuru kei*) berasal dari クール(*kuuru* 'cool') + 系 (*kei*), ありがセンキュー (*arigasenkyuu*) berasal dari ありがとう (*arigato*) + サンキュー(*sankyuu*) 'thank you'.

D. Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeeshon*. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. Walaupun demikian asal kata tersebut berasal dari bahasa Perancis, sewaktu animasi diperkenalkan pertama kalinya. (<http://www.animindo.net>, 2006).

Anime (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga*, komik khas Jepang.

Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana *a, ni, me* (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai "*Anime-shon*".

Dalam situs Wikipedia tertulis bahwa *anime* pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* jaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime*. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap, *anime* itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Untuk bisa mendapatkan *anime*, mereka harus membeli *dvd/vcd anime* atau mereka bisa *mendownload anime* itu dari situs-situs penyedia layanan *Direct Download Link* (DDL). Sekarang *anime* menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang, dan banyak juga orang yang memanfaatkan hal ini untuk sebuah tindakan kejahatan. Pembuat *anime* itu sendiri disebut *animator*. Para *Animator* itu bekerja di sebuah perusahaan media untuk memproduksi sebuah *anime*. Di dalam perusahaan itu, terdapat beberapa *animator* yang saling bekerja sama untuk menghasilkan sebuah *anime* yang berkualitas. Tapi sangat disayangkan, gaji dari para *animator* tersebut kecil jika dibandingkan dengan kerja keras mereka. Hal ini yang membuat para *animator* enggan untuk bekerja secara profesional. Mereka merasa hal itu tidak sebanding dengan usaha yang telah mereka lakukan. Para *animator* itu sendiri sering disebut seniman bayangan. Karena mereka bekerja seperti seorang seniman yang berusaha mengedepankan unsur cerita dan unsur intrinsiknya. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Anime>, 2006).

1. Sejarah singkat *anime*

Memasuki abad ke-21 ini, sudah banyak *anime* yang muncul dan menjadi sebuah tontonan yang cukup berkesan. Sebelumnya *anime* mengalami berbagai macam perkembangan, mulai dari *anime* yang sederhana dan hitam putih sampai akhirnya menjadi *anime* modern yang sekarang ini bisa disaksikan.

Dikutip dari artikel majalah Animonster bahwa *anime* dimulai sejak munculnya film bioskop yang berjudul [*Hakudaden*] pada tahun 1958. Walau sebelumnya sudah ada *anime* dengan judul [*Komori to Tulip*] yang dibuat pada tahun 1943. Tetapi perhatian orang-orang lebih mengarah kepada [*Hakudaden*], karena *anime* ini sudah dibuat dalam *full colour*. *Anime* serial TV untuk anak-anak dipelopori oleh [*Tetsuwan Atom*] yang keluar pada tahun 1963, dengan pewarnaan masih hitam putih. Pada periode tahun 1943 sampai 1983 ini tak dapat disangkal banyak sekali *anime* yang memakai tema petualangan. [*Kyoujin no Hoshii*] yang muncul pada tahun 1968 merupakan *anime* pertama yang mengambil olahraga sebagai temanya, dan karena peminatnya cukup banyak maka selanjutnya muncul *anime-anime* lain yang juga mengambil tema yang sama. *Anime* dengan tema detektif dan spionase diperkenalkan pertama kali oleh [*Lupin Sensei*] yang muncul pada tahun 1971. Kehebatan *Super Hero* dalam memberantas kejahatan dalam bentuk *anime* diperkenalkan pertama kali melalui [*Kagaku Ninjatai Gatchaman*] yang

keluar pada tahun 1972. *Anime* dengan tema *Super Robot* diperkenalkan pertama kali melalui [*Mazinga Z*] yang muncul pada tahun 1972, sedangkan petualangan dalam menjelajahi galaksi yang luas pertama kali diperkenalkan melalui [*Uchuu Senkan Yamato*] yang muncul pada tahun 1974. Sebuah *anime* yang pertama kali memperkenalkan sebuah alternatif bentuk cerita baru yang bertemakan robot adalah [*Kidou Senshi Gundam*] yang muncul pada tahun 1979, dengan munculnya anime ini maka mulailah dikenal istilah *Real Robot*. (Animonster Vol. 25, 2001: 47)

Sejak tahun 1981 banyak muncul *anime* yang mengangkat cerita dari *manga* seperti halnya [*Dr. Slump Arale-chan*], [*Captain Tsubasa*], [*Hokutonoken*], [*Touch*], [*Dragonball*], [*Saint Seiya*], [*Chibi Maruko-chan*], dan [*Yuuyuu Hakusho*]. Selain itu dunia perfilman Jepang mulai berevolusi dengan munculnya *Studio Gibli* sebagai salah satu pembuat *anime* layar lebar yang berkualitas setara dengan *Walt Disney*, seperti diketahui *Studio Gibli* memulai debutnya pada tahun 1984 dengan [*Kaze no Tani ni Nausicaa*], berlanjut dengan [*Tenkuu no Shiro Laputa*], [*Tonari no Totoro*]. Selain itu muncul pula beberapa *anime* yang mengangkat nama animasi Jepang di dunia karena kualitas gambar dan gerakan yang sangat bagus, di antaranya [*Youjuutoshi*] yang keluar pada tahun 1987 dalam bentuk *OVA* dan [*AKIRA*] yang keluar pada tahun 1988 dalam bentuk film layar lebar. *Anime* berseri yang menjadi sebuah legenda

juga banyak muncul, seperti [*Bishoujo Senshi Sailor Moon*], [*Fushigi no Umi no Nadia*], dan [*Crayon Shinchan*]. (Animonster Vol. 26, 2001: 45)

Sekarang kita lihat kembali sebenarnya ada perkembangan apa saja dari *anime* yang muncul pada tahun 1993 sampai sekarang ini dibandingkan yang keluar sebelumnya. Yang pasti penggunaan *Computer Graphic* dan *3D* untuk efek-efek tertentu sudah menjadi umum dan bukan sesuatu yang aneh lagi. Sementara dari segi penyajian cerita ada dua tipe yang sangat menonjol, ada yang menampilkan sebuah cerita yang kelam, misterius, dan penuh intrik sebagai penggambaran dari sisi gelap dunia modern untuk menyadarkan penonton dengan keadaan sekeliling dan tidaklah selalu ceria dan penuh warna, dan ada yang menampilkan sebuah cerita yang ringan dan mampu menghibur, hal ini untuk mengantisipasi para penonton yang sudah jenuh dengan kehidupannya yang sangat rutin dan terkekang, juga sebagai penyegar di tengah banyaknya film dengan tema serius yang sudah banyak beredar. Dalam penggambaran karakter, ada yang berusaha supaya benar-benar menyerupai kenyataan, seperti halnya [*Jin-Roh*] dan [*Blood The Last Vampire*], namun ada juga yang menggambarannya sesederhana mungkin bahkan mungkin lebih sederhana daripada *anime-anime* yang pernah muncul sebelumnya seperti halnya [*Love Hina*], namun hal itu sudah merupakan ciri khas dari masing-masing *animator* dan tentunya semua itu tetap menarik untuk dilihat. (Animonster Vol. 27, 2001: 44)

2. *Anime Ouran Koukou Hosutobu*

Ouran High School Host Club (bahasa Jepang: 桜蘭高校ホスト部 *Ōran Kōkō Hosuto Bu*), pertama kali muncul sebagai *manga* yang diserialisasikan melalui majalah *Lala* pada tanggal 5 Agustus 2003. Karya Bisco Hatori ini akhirnya diangkat kedalam bentuk *anime* oleh studio Bones pada tanggal 5 April 2006. Seri ini diserialisasikan di Indonesia oleh penerbit Elex Media Komputindo di majalah komik bulanan *HanaLala*.

Serial sepanjang 26 episode ini mengambil latar utama di SMU Ouran, sebuah institusi pendidikan elit yang hanya menerima murid dari kalangan keluarga-keluarga kaya dan berpengaruh.

Salah satu moto Ouran adalah “Keturunan dahulu, baru kekayaan”. Jadi bukan hanya kekayaan material keluarga yang diperhitungkan dalam menerima murid, tapi status sosial juga turut diperhitungkan. Hal ini terutama dapat dilihat dari pembagian kelas. Murid yang datang dari keluarga kaya dan terhormat akan masuk di kelas-kelas “A”, sedangkan mereka yang kekayaan keluarganya didapatkan dari cara-cara yang tidak atau kurang halal (anak pemimpin *yakuza* misalnya) akan ditempatkan di kelas “D”.

Tapi di tahun ajaran ini, ada suatu perkecualian. Salah satu murid baru yang mulai bersekolah di Ouran, Fujioka Haruhi, diterima bukan karena keluarganya, tapi karena program beasiswa yang diterimanya. Karena berasal dari kalangan menengah ke bawah, Haruhi tidak mampu

untuk membeli baju seragam Ouran yang sangat mahal, karena itu dia memakai pakaian bebas ke sekolah. Sensitivitas Haruhi mengenai identitas *gendernya* bisa dibilang sangat rendah. Ditambah lagi dengan rambut pendek dan mengenakan *sweater* tebal, dengan mudah ia disangka laki-laki.

Sampai suatu hari, ketika Haruhi sedang berkeliling kompleks sekolah mencari tempat sepi untuk belajar, ia membuka pintu ruang musik ketiga yang seharusnya kosong, dan menemukan sebuah klub yang dinamakan *Ouran High School Host Club* dengan anggotanya yaitu, Suou Tamaki, Ootori Kyouya, Hitachiin Hikaru, Hitachiin Kaoru, Haninozuka Mitsukuni, dan Morinozuka Takashi. Mereka adalah sekelompok pemuda kaya yang tampan dan karismatik dan memiliki banyak waktu luang, kemudian memanfaatkan waktu mereka untuk menemani dan menghibur para siswi yang juga memiliki waktu luang.

Kaget bukan main melihat orang-orang ini, Haruhi tidak sengaja menenggol dan memecahkan sebuah vas seharga ¥8.000.000,. Singkat cerita, Haruhi sang rakyat jelata, terpaksa bekerja sebagai pesuruh di klub ini, mulai dari belanja, menyiapkan kopi, dan lain-lain. Tentu saja Haruhi juga harus mulai berhadapan dengan pandangan orang-orang kaya mengenai kehidupan “rakyat jelata”.

Tapi petualangan Haruhi tidak berhenti di sana. Ketika akhirnya anggota klub melihat wajah Haruhi tanpa kacamatanya, mereka langsung melancarkan operasi *makeover* total. Kini dengan rambut tertata rapih,

lensa kontak, dan memakai seragam resmi *Ouran*, penampilan Haruhi mempesona para anggota klub, terutama Suou, “raja” *host club*, sehingga diputuskan untuk mengangkat Haruhi sebagai *host*. Haruhi akhirnya setuju ketika Suou memutuskan untuk menganggap hutang Haruhi lunas jika ia berhasil menarik 100 “klien”. Tentu saja masalahnya bertambah rumit ketika anggota klub menyadari bahwa Haruhi adalah perempuan.

Maka dimulailah petualangan Haruhi sebagai seorang *host*. Cerita menjadi lebih menarik dengan rangkaian petualangan dan proyek konyol *host club* di bawah pimpinan Suou yang eksentrik. Haruhi juga mulai mengenal lebih dalam tentang teman-teman barunya ini, dan ia menjadi bagian yang sangat penting dari kehidupan mereka.

Berikut adalah beberapa karakter yang menjadi tokoh sentral dalam anime ini:

Fujioka Haruhi: Nama panggilannya adalah Haruhi atau Haru Chan. Lahir tanggal 4 Februari. Kelas I-A yang merupakan kelas terunggul dan bergengsi di sekolah *Ouran*, Haruhi bisa masuk ke kelas I-A karena memperoleh beasiswa. Tingginya 155 cm dan bergolongan darah O. Gadis cerdas dan pintar ini, tidak pernah peduli soal *gender*. Karena ia sudah lama ditinggal ibunya dan ayahnya bekerja menjadi seorang waria sehingga membuat pikirannya seperti itu. Bahkan pada saat pertama kali Haruhi bertemu dengan anggota *Ouran High School Host Club* yang lainnya (Suou dkk), Haruhi sempat disangka laki-laki karena model rambutnya yang berantakan dan bajunya yang terkesan seenaknya. Ketika

pertama kali masuk *Ouran*, Haruhi tidak mampu membeli seragam karena harganya yang sangat mahal, sehingga ketika bersekolah dia memakai pakaian bebas. Pakaian yang dikenakan Haruhi biasanya kemeja, *sweater* dan celana panjang, sehingga terkesan kalau Haruhi itu adalah anak laki-laki. Walaupun sepiantas ia terlihat berani pada apapun akan tetapi ternyata ia memiliki kelemahan, contohnya dia ternyata takut terhadap suara petir.

Tetapi ketika Tamaki melihat Haruhi melepaskan kacamatanya, ia menyadari bahwa ada sesuatu yang dapat dijadikan daya tarik tersendiri di dalam klub. Walaupun ia tidak pandai sekali berbicara, namun ia dikenal sebagai *host* yang polos, jujur dan tulus hingga akhirnya banyak yang menyukainya. Ia juga disebut sebagai anak baru dengan bakat yang alami. Haruhi pernah menjalaninya kencan dengan Hikaru yang sengaja diatur oleh Kaoru saudara kembarnya, karena dia tahu bahwa Hikaru menyukai Haruhi. Haruhi juga pernah kencan dengan Kaoru dan mengatakan bahwa Kaoru menyukainya walaupun rasa sayangnya pada gadis itu melebihi rasa sayangnya terhadap kakak kembarnya dan dia mencium Haruhi di pipi walau Haruhi tidak menggubris perasaan Kaoru tersebut. Di dalam pikirannya, Haruhi hanya menganggap mereka semua sebagai teman. Pada *chapter 54*, Tamaki Suou mencium keningnya setelah Haruhi menawarkan makanan padanya. Saat itu Haruhi merasakan ada yang aneh dengan dirinya. Setelah kejadian itu setiap dia memandang Tamaki, detak jantungnya berdebar dengan cepat. Itulah saat di mana Haruhi mulai

menyadari bahwa dia jatuh cinta pada Tamaki setelah Tamaki menceritakan masalah keluarganya pada dirinya.

Suou Tamaki: Presiden klub ini, menganggap Haruhi sebagai anaknya. Nama panggilannya King, Tamaki, Tamaki Senpai, Tama Chan. Kelas II-A, tinggi 183 cm, golongan darah A, lahir pada tanggal 8 April. Karena berdarah campuran -ibunya orang Perancis- dia memiliki nama lengkap Rune Tamaki Richard Granthane. Dia kembali ke Jepang saat berumur 14 tahun, sehingga tidak dapat dipungkiri bahasa Perancisnya sangat fasih. Sikapnya yang Gentleman dan memperlakukan gadis sangat baik, membuat ia sangat populer di antara para gadis. Dari keseluruhan tamu perempuan, 70% ingin ditemani oleh Tamaki. Cowok berdarah Jepang - Perancis ini, sangat ingin dipanggil *King*. Dia sangat pandai bermain piano. Sebenarnya Tamaki ini lumayan polos dan terkadang melakukan tindakan yang bodoh. Karenanya ia selalu dianggap anak-anak oleh Haruhi sendiri. Tapi kelebihan Tamaki adalah selalu berpikir positif. Tamaki mudah tergerak oleh kesulitan orang lain, dan dengan tulus akan berusaha menolong. Berbeda dengan *host* yang lain, ucapan dan tindakannya di depan para klien bisa dibilang tulus. Hal ini menjadikannya *host* paling laku. Sehingga ia pantas juga mendapatkan gelar "*King*". Tamaki adalah siswa pandai, dan tanpa susah payah mendapat ranking dua di kelasnya.

Kehadiran Haruhi ternyata menyebabkan benih-benih cinta tumbuh dalam hati Tamaki. Walaupun ternyata Tamaki tidak sepenuhnya

menyadari hal ini dan malah menganggap ketertarikannya sebagai rasa kebapakan.

Ada konflik dalam keluarga Tamaki. Ia sebenarnya tidak dilahirkan oleh istri sah ayahnya. Satu-satunya alasan ia diterima oleh keluarga Suou adalah karena tidak ada calon pewaris lainnya. Meskipun demikian, Tamaki tidak menyimpan dendam atau perasaan tidak enak pada keluarganya, dan senantiasa optimis.

Ootori Kyouya: Nama panggilannya Kyouya, Kyouya Senpai, Kyou Chan, bahkan Tamaki memanggilnya “mama”. Kelas II-A, tinggi 181 cm, golongan darah AB, lahir pada tanggal 22 November. Fasih dalam berbahasa Jerman, ia benci semua makanan manis. Raja bayangan itulah julukan Haruhi padanya. Dengan mudah ia dapat mempengaruhi Tamaki, dan bila terjadi konflik di antara keduanya, biasanya anggota lain akan mengikuti Kyouya. Bila tak ada Kyouya, sejak awal mungkin klub sudah bubar. Ialah yang mengatur semua yang ada di *host club*, dimulai dari kegiatan, keuangan, hingga kebutuhan yang lainnya. Wakil Presiden klub yang sangat perhitungan soal uang. Ia memanfaatkan semua peluang yang bisa menghasilkan uang seperti menjual album kumpulan foto para anggota *host club*, bahkan sekali waktu dia pernah mengambil pensil milik Haruhi untuk dijual di pelelangan internet. Kyouya bisa disebut “Bank Data” karena kemampuannya mengumpulkan data sangat akurat, semua informasi tentang murid yang bersekolah di *Ouran* berada di tangannya. Kyouya juga dengan telaten melihat gerak-gerik Haruhi. Bukannya

Kyouya suka Haruhi, tapi ingin melihat gerakan Haruhi. Bila salah maka nilai Haruhi minus alias hutang ditambah lagi. Ia juga teman *e-mail* ayah Haruhi, ia juga yang memberitahu segala kejadian yang ada di klub kepada ayahnya Haruhi dan ia pernah mendapat foto-foto Haruhi dari ayahnya Haruhi itu.

Kyouya sendiri pada awalnya mendekati Tamaki karena keluarganya adalah *rival* dari keluarga Suou. Dan bicara tentang keluarga Ootori, Kyouya memang mendapat tekanan besar. Sebagai putra ketiga, hanya dengan melampaui kakak-kakaknya ia dapat menjadi pewaris perusahaan keluarganya. Seiring waktu, persahabatannya dengan Tamaki semakin nyata dan erat.

Hitachiin Kyoudai: Hitachiin *kyoudai* adalah saudara kembar identik yang selalu berakting homo-homo di depan tamu. Mereka sekelas dengan Haruhi di kelas I-A, tinggi badan 178,2 cm, golongan darah B, dan lahir pada tanggal 9 Juni. Kakaknya bernama Hikaru biasa dipanggil Hikaru, Hikaru Kun, Hika Chan. Sedangkan adiknya bernama Kaoru biasa dipanggil Kaoru, Kaoru Kun, Kao Chan. Walaupun sebagai adik, Kaoru mempunyai sifat yang lebih dewasa dibandingkan Hikaru, namun dalam hal memimpin Hikaru lah yang lebih dominan. Mereka selalu melakukan hal heboh dan tak peduli pada siapapun. Mereka juga sangat kompak apalagi ketika membuat jebakan. Bagi mereka di dunia ini hanya ada **Kami dan Orang Lain**. Lebih menganggap orang lain sebagai mainan. Meskipun demikian, melayani klien *host club* bagi mereka adalah

penampilan yang dipersiapkan terlebih dahulu. Sifat penuh perhitungan ini mendatangkan julukan “setan kecil” yang senang mempermainkan perasaan orang lain.

Mereka sering mengganggu dengan menanyakan kepada semua orang "Yang mana Kaoru dan yang mana Hikaru?". Namun Haruhi adalah salah satu orang yang dapat membedakan mereka dengan mudah. Dua saudara ini sama-sama menyukai Haruhi, namun Kaoru lah yang duluan menyatakan cinta kepada Haruhi. Ketika Hikaru tahu hal itu, dia sempat kesal pada Kaoru. Namun ternyata apa yang dilakukan Kaoru semata-mata untuk menyadarkan Hikaru bahwa sebenarnya Hikaru menyukai Haruhi.

Haninozuka Mitsukuni: Panggilannya Honey Senpai, Honey Kun. Kelas III-A, tinggi badan 148 cm, golongan darah AB, lahir pada tanggal 29 Februari. Walaupun dia adalah orang tertua di klub, karena sikapnya yang mirip anak kecil, jadi lebih diperlakukan sebagai anak kecil oleh anggota klub. Apalagi didukung wajahnya yang manis alias *baby face* dan badannya yang kecil dia merupakan maskot di *host club*, tapi kalau sedang mengantuk dan tidurnya terganggu dia akan terlihat menyeramkan, biasanya jika keadaannya sedang begitu dia mendapat julukan “Black Honey”. Haninozuka adalah seorang pewaris dari keluarga yang ahli dalam segala ilmu beladiri, jadi jangan salah di balik panampilannya yang lucu sebenarnya dia jago bela diri terutama *karate*. Sebelum masuk *host club*, Haninozuka adalah ketua tim *karate Ouran* yang keras dan tegas. Reputasinya sebagai seorang petarung handal memang diakui dunia.

Ternyata Tamaki berhasil meyakinkan *Honey* bahwa kekuatan sesungguhnya adalah mengakui apa yang sebenarnya menjadi kebahagiaan kita, dan bukan hidup dalam kebohongan. Maka *Honey* kini hidup bahagia sebagai seorang host bersama boneka-boneka imutnya dan *cake-cake* kegemarannya.

Persis anak TK. Suka bawa-bawa boneka kelinci buatan neneknya yang dia beri nama *Usa Chan*. Ia juga menyukai makanan yang manis, sehingga hari *valentine* adalah hari yang ia tunggu-tunggu karena ia akan mendapat banyak sekali coklat dan kue dari para gadis-gadis. Mungkin sebenarnya “obsesi” lebih tepat menggambarkan hubungan antara *Honey* dan *cake*.

Morinozuka Takashi: Panggilannya Mori Senpai, Mori Kun, Taka Nii. Kelas III-A, tinggi badan 192 cm, golongan darah O, lahir tanggal 5 Mei. Cowok berbadan besar dan pendiam, itulah ciri khasnya. Walaupun hampir selalu diam, perawakannya yang tinggi, wajahnya yang tampan serta sikap *gentlenya* membuat Mori cukup populer di kalangan klien *host club*, terutama di antara mereka yang lebih serius dan pendiam juga.

Akrab dengan *Honey* karena sejak turun-temurun keluarga Morinozuka adalah pelayan keluarga Haninozuka. Tetapi karena ada pernikahan pada generasi kedua di keluarga mereka, sehingga mereka adalah saudara sepupu, dan posisi Morinozuka sebagai pelayan otomatis dihilangkan. Meskipun demikian, Mori masih dengan setia mendampingi

Honey. Sama seperti Haninozuka, dia juga sangat ahli dalam bela diri terutama kendo, sehingga dia mendapat julukan “*The Last Bushido*”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Di dalam suatu penelitian, setiap peneliti harus menentukan metode yang akan dipakainya. Metode penelitian merupakan prosedur dan langkah kerja yang digunakan dalam kegiatan penelitian pendidikan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, sampai pada tahap pengambilan kesimpulan. (Sutedi, 2004: 21)

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Metode ini digunakan karena penelitian ini berkenaan dengan fenomena-fenomena yang ada dan sedang terjadi serta berhubungan dengan kondisi objek penelitian masa kini yang digambarkan secara objektif.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, akan dilakukan dengan cara menganalisis setiap kalimat percakapan yang ada di dalam anime yang akan dijadikan sampel, kemudian mendata jenis dari setiap kalimat tersebut.

B. Objek Penelitian

Seperti yang telah disebutkan dalam pembatasan masalah, yang menjadi objek penelitian adalah *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam *anime* yang telah dipilih sebagai sampel.

Alasan memilih *anime Ouran Koukou Hosutobu* Episode 1-5 adalah :

- a. *Anime Ouran Koukou Hosutobu* merupakan salah satu *anime* yang ditujukan untuk remaja.
- b. Cerita seputar kehidupan remaja membuat penulis berpikir bahwa *anime* ini dapat mewakili tema yang akan diteliti.
- c. *Anime* ini termasuk *anime* yang baru dibuat sehingga diprediksikan *wakamono kotoba* yang dipakai pun *wakamono kotoba* dewasa ini.
- d. Karakter-karakter dalam *anime* tersebut yang mayoritas berusia remaja, sehingga memberi gambaran mengenai ragam lisan yang digunakan dalam keseharian. Selain itu latar tempat dari *anime* ini adalah sekolah yang mana menurut peneliti merupakan tempat di mana kosakata baru bermunculan.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mendukung penelitian ini antara lain:

1. Studi literatur

Ditujukan untuk mengumpulkan segala data dan keterangan yang diperlukan berkenaan dengan ragam bahasa lisan *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang. Selain itu studi ini dimaksudkan untuk memilih data dari sampel yang akan diteliti yaitu ragam bahasa lisan *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu*.

2. Studi pustaka

Penelaahan ragam bahasa lisan *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang yang terdapat pada *anime Ouran Koukou Hosutobu* yang telah ditetapkan sebagai sampel untuk pengumpulan data-data yang diperlukan melalui percakapan-percakapan para tokoh serta situasi yang mendukung keadaan tersebut.

D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Menurut Sudjana (1992 : 230) data dapat diberi arti sebagai keterangan atau gambaran sesuatu (benda, peristiwa, perbuatan, dsb.) yang ingin diketahui atau diungkapkan.

Masih menurut Sudjana (1992 : 230) data dapat digolongkan ke dalam berbagai kategori. Pertama, berdasarkan sumbernya, data dapat diklasifikasikan ke dalam tiga golongan yaitu data yang dihimpun itu berupa manusia (seseorang atau kelompok orang), benda (buku, alat, fasilitas, dsb), dan perbuatan atau kegiatan (tingkah laku, proses, dampak, dsb). Data dapat diklasifikasikan pula ke dalam data primer (utama) dan data sekunder (tambahan). Data primer yaitu yang dikumpulkan oleh penilai secara langsung dari sumber data seperti penyelenggara program, pendidikan dan peserta didik. Data sekunder yaitu yang dihimpun dari sumber tidak langsung seperti data yang dilaporkan orang lain dalam dokumen laporan, buku statistik, monograf, dan jurnal. Berdasarkan sumbernya pula, data dapat digolongkan ke dalam data internal (yang digali dari komponen-komponen

yang terlibat dalam program) dan data eksternal (yang dihimpun dari unsur-unsur di luar program tetapi berkaitan dengan program tersebut).

Kedua, berdasarkan sifatnya, data dapat digolongkan ke dalam data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berkaitan dengan keterangan atau gambaran yang diungkap dalam bentuk angka, sedangkan data kualitatif berhubungan dengan keterangan atau gambaran yang tidak berbentuk angka. Yang termasuk ke dalam data kuantitatif adalah data nominal, ordinal, interval, dan skala ; sedangkan yang termasuk ke dalam data kualitatif antara lain uraian tentang proses suatu kegiatan, perbuatan, atau perkembangan.

Ketiga, berdasarkan sifatnya, data dapat digolongkan ke dalam data kotor (dirty data) dan data bersih (clean data). Yang disebut pertama berhubungan dengan data yang masih diragukan atau belum dapat dipertanggung jawabkan kesahihannya, sedangkan yang disebut kedua, data bersih, yaitu data yang benar dan dapat dipercaya kesahihannya.

Berdasarkan uraian di atas, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah kualitatif dengan cara menganalisa sampel. Setelah data didapatkan, maka dilakukan penelitian dengan cara menganalisa setiap kalimat percakapan yang ada dalam anime *Ouran Koukou Hosutobu*, kemudian memilah dan mendata *wakamono kotoba* dari setiap kalimat percakapan.

Setelah semua data yang terkumpul selesai dianalisis dan diproses, kemudian membuat kesimpulan dari hasil penelitian dan pemrosesan data.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data, yaitu:

1. Mengkaji setiap ragam bahasa lisan dalam *anime* referensi.
2. Mengumpulkan kalimat-kalimat percakapan yang terdapat dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu*, lalu mentranskripsikannya menjadi tulisan.
3. Mengkaji setiap ragam bahasa dalam transkrip tersebut.
4. Mengklasifikasikan ragam bahasa tersebut apakah termasuk ke dalam *wakamono kotoba* atau tidak.
5. Menganalisa *wakamono kotoba* dalam setiap kalimat yang telah diklasifikasikan dengan cara membedakan antara kosa kata dengan pola kalimat.
6. Menafsirkan secara deskriptif data yang telah diklasifikasikan.
7. Setelah proses pengolahan data selesai dilakukan dan informasi yang diperlukan telah terkumpul, diambil kesimpulan yang memberikan gambaran mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian ini. Hasil yang hendak dicapai adalah berupa data mengenai ragam bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) yang terdapat dalam *anime Ouran Koukou Hosutobu* kemudian menarik kesimpulan dan barulah menyusun laporan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, penulis menemukan beberapa wakamono kotoba yang digunakan pada anime Ouran Koukou Hosutobu episode 1-5, berikut adalah hasil dan pembahasannya:

A. Temuan Penelitian dan Pembahasan

- 1) お金持ちの子供ってなんか学校には遊びに来てみたいですよ。

(Okanemochi no kodomotte nanka gakkou ni wa asobini kiteru mitai desu.)

Mengapa anak-anak orang kaya datang ke sekolah hanya untuk bermain-main saja ya.

Pada kalimat 1 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *kodomotte*, dalam hal ini kata *kodomo* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat *~tte*.

- 2) げっ！！何千にだけ八百万円って。。。。

(Ge! Nanzen ni dake happyaku man en tte...)

Ugh! Seberapa ribu uang delapan juta yen itu.

Pada kalimat 2 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *happyaku man en tte*, dalam hal ini kata *happyaku man en* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat *~tte*. Dari konteks kalimat *~tte* menyatakan perasaan bingung.

3) でもね、みんなはいそがしいのって。。。。

(Demo ne, minna wa isogashii no tte.)

Tetapi, semua orang sepertinya sibuk.

Pada kalimat 3 terdapat bentuk pola kalimat ajektiva-i + partikel + tte pada kata *isogashii no tte*, dalam hal ini kata *isogashii no tte* merupakan *shuujoshi* di mana partikel disisipkan setelah ajektiva-i dan berada diakhir kalimat.

4) 水もとるいい男っていうのが。。。。

(Mizu mo shita toru ii otokotte iu na no ga...)

Katanya lelaki yang baik adalah lelaki yang selalu menolong orang yang kesusahan.

Pada kalimat 4 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *otokotte*, dalam hal ini kata *otoko* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat *~tte*.

5) 今度から「おれ」っていう。

(Kondou kara [ore] tte iu.)

Mulai sekarang harus menggunakan kata [ore].

Pada kalimat 5 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *orette*, dalam hal ini kata *ore* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat *~tte*.

6) ダンスパーティーってどんなことするの？

(Dansu paatii tte donna koto suru no?)

Apa yang kita lakukan di pesta dansa itu?

Pada kalimat 6 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *dansu paatii*, dalam hal ini kata *dansu paatii* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

7) そろそろしめい答えの時間だと思っただけって。

(Soro soro shimei kotae no jikan da to omoudaketsutte.)

Kupikir kita sudah berkompromi untuk segera memenuhi panggilan tugas.

Pada kalimat 7 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *omoudakerutte*, dalam hal ini kata *omoudaketsu* yang diikuti bentuk ~tte menjelaskan pikiran atau gagasan si pembicara kepada lawan bicarannya tentang hal yang sudah dikompromikan sebelumnya.

8) ダンスパーティーのってきんちょうのこわい。

(Dansu paatii notte kinchou no kowai.)

Aku khawatir akan akan gugup di pesta dansa.

Pada kalimat 8 terdapat bentuk pola kalimat nomina + partikel + tte pada kata *dansu paatii* notte, dalam hal ini kata *dansu paatii* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

9) あなた止めてプロプスって。。。。

(Anata tomete puropusutte...)

Alasanku tidak jadi melamarmu adalah...

Pada kalimat 9 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *puropusutte*, dalam hal ini kata *puropusu* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

10) そんなせいなくともどうぜちかちかばれるって。。。

(Sonna sei nakute mo douze chika chika barerutte...)

Tidak melakukan hal seperti itupun pasti katahuan.

Pada kalimat 10 terdapat bentuk pola kalimat verba + tte pada kata *barerutte*, dalam hal ini kata *bareru* merupakan kata kerja yang dalam konteks kalimat ini berarti 'ketahuan'.

11) だいたいこのおうらのしんたいけいしゃってどんなことするの？

(Daitai kono Ouran no shintai keisha tte donna koto suru no?)

Singkatnya, pemeriksaan kesehatan di Ouran itu seperti apa?

Pada kalimat 11 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata *shintai keishatte*, dalam hal ini kata *shintai keisha* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

12) さっぱり好きなわけものってもいけ。

(Sappari suki na wakemono tte mo ike.)

Sama sekali orang yang suka beralasan pun ikut pergi.

Pada kalimat 12 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata wakemonotte, dalam hal ini kata wakemono menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

13) そうだいてって、そんなてきだね。

(Sou da iette, sonna teki da ne.)

Seperti yang dikatakan, itulah alasannya kan.

Pada kalimat 13 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata iette, dalam hal ini kata iu menjadi kata yang menerangkan kata selanjutnya.

14) ひかるってさ、本当ははるひの事好きなんじゃないの？

(Hikaru tte sa, hontou wa Haruhi no koto suki nan janai no?)

Hikaru, sebenarnya kamu menyukai Haruhi kan?

Pada kalimat 14 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata Hikarutte, Hikaru adalah nama karakter dalam anime sehingga dalam hal ini kata itu menjadi subjek.

15) どうしようってすごく心配したんだから。。。。

(Dou shiyou tte sugoku shinpai shitan dakara...)

Bagaimanapun, ini karena aku sangat khawatir.

Pada kalimat 15 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata dou shiyotte, dalam hal ini kata dou shiyotte menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

16) この部がほしいんが全てきおくはたまきが好きって。

(Kono bu ga hoshiin ga subete kioku wa Tamaki ga sukutte.)

Semua yang diinginkan klub ini adalah hal-hal yang disukai oleh Tamaki.

Pada kalimat 16 terdapat bentuk pola kalimat ajektiva-na + tte pada kata sukutte, dalam hal ini kata suki merupakan ajektiva-na yang menyatakan perasaan. Bila diikuti bentuk ~tte maka kata itu diucapkan oleh seseorang yang menceritakan tentang perasaan orang yang menjadi objek pembicaraan.

17) だってなすとはアクシデンがあったほうがもり上がるってきょうや先輩が。

(Datte nasu to ni wa akusiden ga atta houga moriagarutte kyouya senpai ga.)

Makanya, yang mengusulkan agar ada peristiwa mendadak adalah kak Kyouya.

Pada kalimat 17 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata moriagarutte, dalam hal ini kata moriagaru merupakan nomina yang menyatakan kejadian. Bila diikuti bentuk ~tte maka kata itu diucapkan oleh seseorang yang menceritakan tentang perilaku orang yang menjadi objek pembicaraan.

18) いくら貧乏だからってそんなおおとろが食べられるぐらいで。。。。

(Ikura binbou dakaratte sonna ootoro ga taberarerugurai de...)

Dibilang semiskin apapun pasti pernah mencicipi ootoro.

Pada kalimat 18 terdapat bentuk pola kalimat *setsuzokushi* + *tte* pada kata *dakaratte*, dalam hal ini kata *dakara* merupakan *setsuzokushi* yang menunjukkan hasil, akibat, atau kesimpulan yang ada dan menjadi sebab-sebab atau alasan pada bagian berikutnya. Bila diikuti bentuk *~tte* maka kata itu diucapkan oleh seseorang yang menceritakan tentang keadaan orang yang menjadi objek pembicaraan.

19) 実際すごくひょうばいいんだよこのしんたいけいしゃっていうだとね。

(Jissai sugoku hyoubai iin dayo kono shintai keisha tte iu da to ne.)

Kenyataannya pemeriksaan kesehatan ini memerlukan biaya yang sangat besar.

Pada kalimat 19 terdapat bentuk pola kalimat *nomina* + *tte* pada kata *shintai keishatte*, dalam hal ini kata *shintai keisha* menjadi subjek karena diikuti pola kalimat *~tte*.

20) 今日はあつまったいしゃって全部きょうや先輩うちの病院から来てんだろって。

(kyou wa atsumatta ishate zenbu Kyouya senpai uchi no byouin kara kiten darotte.)

Hari ini katanya semua dokter yang hadir dikumpulkan dari rumah sakit milik kak Kyouya.

Pada kalimat 20 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata ishatte, dalam hal ini kata isha menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

21) だってたとえあったって娘さんは、きっとあの人のように話したままだよ。

(Datte tatoe atta tte musume san wa, kitto ano hito no youni hanashita mama da yo.)

Tetapi misalnya dia bertemu dengan anak perempuannya, pasti untuk orang seperti dia tidak cukup hanya dengan berbicara seadanya.

Pada kalimat 21 terdapat bentuk pola kalimat verba + tte pada kata atta tte, dalam hal ini kata atta (aru) menyatakan keberadaan anak perempuan yang menjadi objek pembicaraan.

22) じゃ、お前のいのずけて話しは。。。。

(Ja, omae no inozuke tte hanashi wa...)

Jadi, yang dimaksud dengan pembicaraan mengenai tunanganmu itu...

Pada kalimat 22 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata inozukette, dalam hal ini kata inozuke menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

23) せめって？

(Seme tte?)

Apa yang dimaksud dengan “seme”?

Pada kalimat 23 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata semette, dalam hal ini kata seme menjadi subjek karena diikuti pola kalimat ~tte.

24) 面白い事ってこれ？

(Omoshiroi koto tte kore?)

Yang kamu maksud menarik itu adalah hal ini?

Pada kalimat 24 terdapat bentuk pola kalimat nomina + tte pada kata kototte, dalam hal ini kata koto menerangkan fungsinya secara formalitas tanpa memiliki arti yang sebenarnya sebagai nomina.

25) まぶしい光が嫌いって、このくらいならどう？

(Mabushii hikari ga kiraitte, kono gurai nara dou?)

Katanya dia benci dengan sinar, kalau segini bagaimana ya?

Pada kalimat 25 terdapat bentuk pola kalimat ajektiva-na + tte pada kata kiraitte, dalam hal ini kata kirai menyatakan perasaan objek yang sudah diketahui sebelumnya karena diikuti pola kalimat ~tte.

26) まねするなっていってだろ！

(Mane suruna tte itte daro!)

Kubilang berhenti meniruku!

Pada kalimat 26 terdapat bentuk pola kalimat jodooshi + tte pada kata suruna tte, dalam hal ini kata suruna (suru + nai) yang menyatakan perintah untuk tidak melakukan suatu hal.

27) 自分が練習はいけになりたかったんだって。。。。

(Jibun ga renshuu wa ikeni naritakattan da tte...)

Katanya kita harus bisa melakukan latihan sendiri.

Pada kalimat 27 terdapat bentuk pola kalimat jodooshi + tte pada kata da tte, dalam hal ini kata da menyatakan suatu keputusan yang jelas.

28) お前らには黒マジッスのしんのきょうふが分かっていないって。。。。

(Omaera ni wa kuromajissi no shin no kyofu ga wakatte inaitte...)

Kalian tidak mengerti betapa menakutkannya sihir hitam itu...

Pada kalimat 28 terdapat bentuk pola kalimat jodooshi + tte pada kata inai tte, dalam hal ini kata inai (iru + nai) menyatakan suatu keadaan yang berkaitan dengan nomina sebelumnya.

Bentuk ~tte banyak sekali ditemukan di dalam percakapan anime. Menurut situs internet www2.famille.net.jp kata yang paling sering digunakan adalah 「それって」, dan bentuk ini merupakan wakamono kotoba yang sudah ada sejak lama. Bentuk ~って sama arti dan fungsinya dengan bentuk ~は. Dalam kasus ini bentuk ~って mempunyai arti “adalah”. Hal terdapat di dalam kalimat 1-15.

Selain memiliki arti seperti yang telah dibahas, bentuk ~って juga mempunyai arti seperti bentuk ~という. Dalam bahasa Indonesia bisa diartikan “yang dimaksud” atau bisa juga berarti “katanya”. Biasanya bentuk ini dipergunakan ketika seseorang mengutip perkataan orang lain atau bisa juga

dipergunakan ketika ingin memastikan maksud dari pernyataan seseorang. Hal ini terdapat di dalam kalimat 16-28

29) そんなださださじゃ女の子見てるじゃん？

(Sonna dasa dasa ja onna no ko miteru jan?)

Kelakuanmu itu terlihat seperti anak perempuan kan?

30) クラスメートの仲良しがこのないかがし双子じゃん。

(Kurasumeeto no nakayoshi ga kono naikagashi futago jan.)

Teman sekelasnya tidak lain adalah anak kembar ini bukan.

31) はるひ : 人をいったいなんだと思ってるの？

(Haruhi : Hito o ittai nanda to omotteru no?)

Haruhi : Kalian anggap manusia itu apa?

ひかる と かおる : 決まってるじゃん、おもちゃ！

(Hikaru to Kaoru : Kimatten jan, omocha!)

Hikaru dan Kaoru : Sudah pasti kan, mainan!

Pada kalimat 29, 30, dan 31 terdapat pemakaian bentuk pola kalimat ~jan.

Menurut situs <http://www.tnk.gr.jp/young/word/> pola kalimat ~ jan merupakan bentuk pola yang biasa dipakai di akhir kalimat. Bentuk ini merupakan dialek khas daerah Yokohama, tetapi banyak juga yang mengatakan kalau bentuk akhiran kalimat ini berasal dari daerah Chiba. Namun di daerah lain seperti Tokyo, akhiran ini juga sering digunakan. Merupakan kependekan dari kata 「じゃな

い」 yang berarti “bukan”. Atau dalam situasi lain, bentuk ini bisa juga disamakan dengan bentuk ～ではない. Pada kalimat 29 dan 30 terlihat kata jan berada di akhir kalimat. Pada kalimat 29 kata jan menyatakan suatu pertanyaan, sedangkan pada kalimat 30 kata jan menyatakan pendapat. Sedangkan pada percakapan 31 terlihat bahwa pola kalimat ~ jan juga menyatakan sesuatu yang sudah pasti.

32) 女生徒 3 : あれ、たまきさま？

(Joseito 3 : Are, Tamaki sama?)

Siswi 3 : Eh, kak Tamaki?

女生徒 4 : どう見てもたまきさまよね。。。

(Joseito 4 : dou mitemo Tamaki sama yo ne...)

Siswi 4 : Dilihat bagaimanapun itu kan kak Tamaki.

女生徒 5 : はるひ君のコスプレ？

(Joseito 5 : Haruhi kun no kosupere?)

Siswi 5 : Berkostum menyerupai Haruhi?

Kata コスプレ (kosupure) merupakan singkatan dari コスチュームプレイ (kosuchuumupurei) yang dalam bahasa asingnya adalah “costume play” yang artinya “memakai kostum”. Biasanya kostum-kostum yang mereka pakai diadaptasi dari anime dan game, namun selain itu bisa juga bertemakan gothic. Orang-orang yang mengenakan kostum seperti ini biasa disebut “costume player”. Di Jepang sendiri terdapat komunitas-komunitas penyuka costume play, biasanya

mereka berkumpul di pusat kota atau pada acara-acara yang bertemakan animasi atau game.

Dalam percakapan 32, situasinya adalah Tamaki mengenakan rambut palsu yang menyerupai gaya rambut Haruhi untuk mengelabui orang-orang.

33) たまき : どんなものタイプかな? ワイルド系? ロリショタ系? こあくま系? クール系?

(Tamaki : Donna mono taipu kana? Wairudo kei? Rorishota kei? Koakuma kei? Kuuru kei?)

Tamaki : Suka orang dengan tipe seperti apa ya? Tipe yang liar? Tipe kekanakan? Tipe jahil? Tipe pendiam?

はるひ : ち、違います。自分はただ静かに勉強できる所探して。

(Haruhi : chi, chigaimasu. Jibun wa tada shizukani benkyou dekiru tokoro sagashite.)

Haruhi : Kamu salah paham. Aku hanya mencari tempat yang tenang untuk belajar.

Pada percakapan 33 terdapat wakamono kotoba berupa pola ~kei. Kata 系 (kei) sendiri berarti sistem, namun penggunaan bentuk ~系 dalam wakamono kotoba berarti “orang yang”. Sehingga ketika seseorang menanyakan tipe atau karakter seseorang maka digunakanlah bentuk ~系 ini.

34) はるひ : げっ!! 何千にだけ八百万円って。。。

(Haruhi : Ge! Nanzen ni dake happyaku man en tte...)

Haruhi : Ugh! Seberapa ribu uang delapan juta yen itu...

Pada kalimat 34 terdapat wakamono kotoba berupa kata yang digunakan ketika mengungkapkan perasaan. Kata げっ! merupakan wakamono kotoba yang biasanya dipakai oleh anak muda ketika mereka merasa kaget atau heran. Ketika menggunakan kalimat itu, Haruhi merasa kaget dengan jumlah uang yang diperlukan untuk membayar ganti rugi vas bunga yang pecah. Sehingga dalam kalimat ini kata げっ! menyatakan keadaan terkejut.

35) たまき : そういと そのそのこのアニメを学園ラブコメディー。

(Tamaki : sou iu to sono sono kono anime o gakuen rabu komedii.)

Tamaki : Dengan kata lain ini adalah anime komedi cinta di sekolah.

Kata ラブコメディー memiliki arti film atau drama komedi yang di dalamnya terdapat kisah percintaan. Biasanya kata ini disingkat menjadi ラブコメ (rabu kome). Kata ラブコメディー merupakan gairaigo dari kata 'love comedy'.

36) ひかる : こうぜん写真決まってるでしょう。

(Hikaru : Kouzen shashin kimatterun deshou.)

Hikaru : tentu saja ini hanya foto rekayasa kan.

たまき : こうぜん?

(Tamaki : Kouzen?)

Tamaki : Rekayasa?

ひかる : (いわゆるアイコラ?)

(Hikaru : iwayuru aikora?)

Hikaru : Apa ini yang disebut orang populer?

Pada percakapan 36 terdapat wakamono kotoba yang diambil dari gairaigo. アイコラ (aikora) merupakan singkatan dari アイドルコラージュ (aidoru koraaju) atau dalam bahasa aslinya adalah “idol college”. Kata ini biasa dipakai untuk menggambarkan seorang siswa laki-laki yang memiliki wajah tampan dan populer di kalangan siswa perempuan, tapi dia bukanlah seorang artis.

37) どんなものタイプかな? ワイルド系? ロリショタ系? こあくま系?
クール系?

(Donna mono taipu kana? Wairudo kei? Rorishota kei? Koakuma kei?
Kuuru kei?)

Suka orang dengan tipe seperti apa ya? Tipe yang liar? Tipe kekanakan?
Tipe jahil? Tipe pendiam?

Pada kalimat 37 terdapat wakamono kotoba. Kata ロリショタ (rori shota) merupakan singkatan dari kata ロリタショタ (rorita shota / lolita shota) yang merupakan suatu keadaan seseorang yang sudah dewasa namun berkelakuan seperti anak kecil karena mereka terlihat imut dan lucu, ada juga yang suka memakai pakaian dengan model berenda dan berpita seperti pakaian anak-anak pada zaman Renaissance.

Dalam anime ini karakter Haninozuka memiliki perawakan yang kecil padahal sudah kelas 3 SMU, sifatnya yang polos dan selalu bermanja-manja kepada Morinozuka membuatnya terlihat seperti anak-anak. Karena itu banyak anak perempuan yang menganggapnya lucu dan imut.

38) どんなものタイプかな? ワイルド系? ロリショタ系? こあくま系?

クール系?

(Donna mono taipu kana? Wairudo kei? Rorishota kei? Koakuma kei? Kuuru kei?)

Suka orang dengan tipe seperti apa ya? Tipe yang liar? Tipe kekanakan? Tipe jahil? Tipe pendiam?

Pada kalimat 38 terdapat wakamono kotoba. Kata クール dalam bahasa Inggris berarti “dingin”, namun ketika digunakan dalam wakamono kotoba, kata ini mengandung makna orang yang mempunyai sifat pendiam namun tegas.

39) お母さん、自分はホスト部わけで分からん連中に捕まってしまいました。

(Okaasan, jibun wa hosutobu wake de wakaran renchuu ni tsukamatte shimaimashita.)

Ibu, aku tidak mengerti apa alasan anggota host club ini menjebakku.

40) 何を言ってる分からんが?

(Nani o itteru wakaran ga?)

Apa kamu mengerti dengan yang kamu katakan?

Pada kalimat 39 dan 40 terdapat wakamono kotoba yang sama. Kata わからん merupakan penyingkatan dari kata わからない yang artinya “tidak mengerti”. Dianggap *wakamono kotoba* karena dari ciri khas *wakamono kotoba* ada poin yang menyatakan bahwa kata-kata *wakamono kotoba* ada yang berasal dari penyingkatan kata, tujuannya agar lebih efisien.

41) 女生徒 7 : 本当なんです。お医者様の手が私の肩を捕まって、おかしいな事は脱するはず、私とても怖かった。

(Joseito 7 : Hontou nan desu. Oisha sama no te ga watakushi no kata o tsukamate, okashii na koto wa dassuruhazu, watakushi totemo kowakatta.)

Siswi 7 : Aku tidak bohong. Tangan dokter itu memegang bahu dan dia mengeluarkan kata-kata yang aneh, aku sangat ketakutan.

女生徒 8 : ま、怖い。

(Joseito 8 : Ma, kowai.)

Siswi 8 : wah, menakutkan.

女生徒 9 : エッチ者かしら。

(Joseito 9 : Ecchisha kashira.)

Siswi 9 : Mungkin orang mesum.

Pada kalimat 41 terdapat wakamono kotoba yakni kata ecchi ‘mesum’. Istilah エッチ (ecchi) sudah ada sejak lama digunakan, sekitar 30 tahun yang lalu.

Awalnya digunakan kata 「いやらしい」 (iyarashii), namun akhir-akhir ini para anak muda menggunakan 「エッチする」 (ecchi suru) sebagai kata kerja. 「エッチ (H)」 diambil dari huruf awal kata HENTAI. Kata ini digunakan untuk menyatakan seseorang yang dalam keadaan tidak normal dan melakukan hal-hal yang mesum.

42) はるひ : 俺としては男に見られたできるでもないし。

(Haruhi : Ore to shite wa otoko ni mirareta dekiru demo naishi.)

Haruhi : Bagiku terlihat seperti laki-laki pun tidak apa-apa.

たまき : 女の子は「俺」じゃできません！

(Tamaki : Onna no ko wa “ore” ja dekimasen!)

Tamaki : Anak perempuan tidak boleh menggunakan kata “ore”!

Pada kalimat 42 terdapat wakamono kotoba. Dari percakapan di atas bisa terlihat bahwa kata 俺 biasanya digunakan oleh laki-laki untuk menyebut dirinya sendiri. Akan tetapi akhir-akhir ini perempuan pun banyak yang menggunakan kata 俺 (おれ) untuk menyebut dirinya sendiri. Ketika anak perempuan menggunakan kata ore untuk menyebut dirinya sendiri, maka kata ore menjadi wakamono kotoba.

43) どうしてそんなに馬鹿みたいなの！きらたべものわるいんナルシッ

スじゃない！無理の本人！さいて！

(Doushite sonna ni baka mitai na no! Kiratabemono waruin narusissu janai! Muri no honnin! Saite!)

Bukankah itu terlihat bodoh! Merasa diri berkilauan itu narsis kan! Dasar orang tidak berguna! Rendahan!

Pada kalimat 43 terdapat wakamono kotoba. Kata saite berasal dari kata saitei yang artinya rendahan atau paling rendah. Namun dalam wakamono kotoba, kata saitei mengalami penyingkatan kata menjadi saite sehingga penggunaannya menjadi lebih mudah. Di sini terjadi juga penyingkatan kata yang menjadi ciri khas wakamono kotoba.

44) 乙女のキュッキュのロマンだろう。

(Otome no kyukkyu no roman darou.)

Ini kan roman prasangka seorang wanita.

Pada kalimat 44 terdapat wakamono kotoba yakni kata kyukkyu. Kata kyukkyu merupakan suatu ungkapan biasanya dipakai ketika menaruh prasangka kepada lawan bicara.

45) あなたを人目見たときからあたしの心はちょうラブラブ。

(Anata o hitome mita toki kara atashi no kokoro chou rabu rabu.)

Ketika sedang memperhatikanmu hatiku jadi penuh cinta.

46) はるひ、たまき先輩にもラブラブ！

(Haruhi, Tamaki senpai ni mo rabu rabu!)

Haruhi juga sangat mencintai kak Tamaki!

Dari kalimat 45 dan 46 terdapat wakamono kotoba yakni kata rabu rabu. Kata ラブラブ dipakai untuk menyatakan hubungan antara laki-laki dan perempuan yang saling mencintai. Kata ラブラブ merupakan gairaigo dari bahasa Inggris yaitu 'love love' yang dalam kalimat 45 diterjemahkan menjadi penuh cinta.

47) ひかる : やぶだってよ、やぶ。

(Hikaru : Yabu datte yo. Yabu.)

Hikaru : Dia bilang yabu lho, yabu.

かおる : すげえ!!! 本当にいるんだ。

(Kaoru : Sugee!!! Hontou ni irun da.)

Kaoru : Hebat!!! Benar-benar ada.

ひかる : 医者の藪

(Hikaru : Isha no yabu)

Hikaru : Dokter palsu.

Pada percakapan 47 terdapat kata sugee. Kata すげえ sebenarnya sama dengan すごい yang artinya 'hebat', namun dalam *wakamono kotoba* ketika seseorang mengucapkan sugee ada kesan bahwa pembicara sangat kagum atau bahkan heran terhadap sesuatu hal yang sedang terjadi. Tetapi dalam percakapan 47 kesan yang muncul adalah perasaan kagum.

B. Hasil Penelitian

Setelah menganalisis data, *wakamono kotoba* yang terdapat di dalam anime *Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5 adalah berupa bentuk pola kalimat dan kosakata yang termasuk ke dalam *jiritsugo* (kata yang bisa berdiri sendiri). Bentuk pola kalimat yang sering muncul pada anime ini adalah bentuk *~tte*. Sebanyak 28 kalimat yang ditemukan dengan bentuk ini. Namun karena bentuk pola kalimat *~tte* ini mempunyai dua pengertian yang berbeda yakni *~tte* yang berarti sama dengan *~wa*, dan *~tte* yang berarti sama dengan *~to iu/ ~to iu no wa*, didapati kalimat dengan bentuk *~tte* yang berarti sama dengan *~wa* berjumlah 15 kalimat. Sisanya yakni bentuk *~tte* yang berarti sama dengan *~to iu/ ~to iu no wa* berjumlah 13 kalimat.

Bentuk pola *~tte* biasanya mengikuti kata dari jenis kelas kata yang berbeda. Dari penelitian yang dilakukan bentuk nomina + *tte* paling banyak ditemukan yakni berjumlah 19 kalimat, sisanya ada yang berbentuk ajektiva-i + *tte* sebanyak 1 kalimat, ajektiva-na + *tte* sebanyak 2 kalimat, *setsuzokushi* + *tte* sebanyak 1 kalimat, *jodooshi* + *tte* sebanyak 3 kalimat, dan verba + *tte* sebanyak 2 kalimat.

Wakamono kotoba berbentuk kosakata yang ditemukan umumnya termasuk ke dalam *jiritsugo* (kata yang berdiri sendiri). Kebanyakan kosakata tersebut diambil dari *gairaigo* baik secara utuh bentuk dan maknanya, namun ada juga yang mengalami penyingkatan kata seperti pada kata *aikora* (*idol college*) dan *kosupure* (*costume play*).

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. *Wakamono kotoba* yang ada di dalam anime *Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5 adalah yang berupa pola kalimat yaitu ~って、~じゃん、~系、 yang berupa kosakata yaitu コスプレ、ラブコメディー、アイコラ、ロリショタ、クール、わからん、エッチ、俺、さいて、キュッキュッ、ラブラブ、すげえ dan ada juga yang berupa ungkapan dari reaksi perasaan yaitu pada kata げっ.
2. *Wakamono kotoba* yang paling banyak muncul dalam anime *Ouran Koukou Hosutobu* episode 1-5 adalah pola kalimat ~って sebanyak 28 buah.

B. Rekomendasi

1. *Wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang cakupannya cukup luas sehingga perlu adanya pengklasifikasian khusus, seperti *wakamono kotoba* yang digunakan oleh perempuan, *wakamono kotoba* yang digunakan laki-laki, dan lain sebagainya.
2. Ketika melakukan penelitian, perlunya pengetahuan yang cukup luas mengenai *wakamono kotoba*, karena penulis menyadari kekurangan akan pengetahuan tentang *wakamono kotoba* sehingga cukup menyulitkan ketika melakukan identifikasi.

3. Pemilihan judul *anime* yang lebih relevan dengan tujuan penelitian agar kosakata dari *wakamono kotoba* bisa lebih banyak ditemukan.
4. Sebagai bahan penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk meneliti *wakamono kotoba* berdasarkan kaidah penyingkatan katanya.
5. Selain itu bisa juga dilakukan penelitian mengenai terminologi asal kata *wakamono kotoba*.



DAFTAR PUSTAKA

Farda, Faulina. (2006). *Analisis Wakamono Kotoba pada Media Cetak Jepang*. Skripsi pada FPBS Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI Bandung: tidak diterbitkan.

<http://id.shvoong.com/social-sciences/psychology/1641582-mengapa-remaja-suka-menggunakan-bahasa/>

<http://id.wikipedia.org/>

<http://wikipedia.org.jp/>

<http://www.animindo.net>

<http://www.tnk.gr.jp/young/word/>

Joe. (2007). "Advance Review: Ouran High School Host Club". *Advance Magazine* (Oktober 2007).

Kato, Chikara. (1994). *Kyoui no Wakamono Kotoba Jiten*. Jepang: Kaisetsu Shuppansha.

Okamoto, Sachiko. (2005). "Wakamono wa Naze Mijikaku Shouryaku shita Nihongo o Tsukaitagaru no Desuka". *Nihongo Journal*. 12, 25.

Purwanti, Pani. (2006). *Analisis Bahasa Percakapan dalam Anime Card Captor Sakura Movie 2*. Skripsi pada FPBS Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Ramadhan, Syahrul. (2001). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ikhtiar.

Redaksi Animonster. (2001). "History of Anime Bagian 1". *Animonster* (Maret 2001).

Redaksi Animonster. (2001). "History of Anime Bagian 2". *Animonster* (April 2001).

Redaksi Animonster. (2001). "History of Anime Bagian 3". *Animonster* (Mei 2001).

Riasa, Nyoman. (2002). *Bahasa ABG dalam Cerpen Remaja : Implikasi Pengajarannya bagi Siswa/i Sekolah Menengah di Australia*. [Online].

Tersedia: <http://www.ialf.edu/bipa/march2002/bahasaabg.html>. [11 Agustus 2008].

Saleh, Chairul. (2006, 15 September). Bahasa Gaul Gitu Looh. *Kompas* [Online], halaman 50. Tersedia: http://pelitaku.sabda.org/bahasa_gaul_gitu_looh. [11 Agustus 2008].

Sudjana, H.D. (1992). *Pengantar Manajemen Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung: Nusantara Press

Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sutedi, Dedi. (2005). *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Bahasa Jepang*. Diklat pada Mata Kuliah Penelitian Pendidikan, Bandung.

Syamsuddin Makmun, Abin. (1996). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanpa Nama. (2006). *Wakamono Kotoba no Ura Chishiki*. [Online]. Tersedia: <http://www2.famille.ne.jp/~maps/kotoba/wakamono.htm>. [21 Desember 2006].

Team Kashiko. (1999). *Kamus Lengkap Jepang-Indonesia Indonesia-Jepang*. Surabaya: Kashiko.

Yamashita. (2008). *Wakamono Kotoba*. [Online]. Tersedia: <http://www.lang.osaka-u.ac.jp/~yamasita/newpage310.htm>. [4 April 2008].

Yueluo. (2007). *Wakamono Ryuukou to Kankei ga Aru Tango*. [Online]. Tersedia: <http://www.yueluo.net/Speaking/20070728/255.htm>. [16 Mei 2008].

LAMPIRAN

