

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena merupakan alat komunikasi antar individu. Bahasa Sistem komunikasi manusia melalui susunan terstruktur dari bunyi (atau representasi tertulis) untuk membentuk unit yang lebih besar, seperti morfem, kata, dan kalimat (Richards *et al.*, dalam Nurdiansyah *et al.*, 2024). Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan bahasa untuk menyampaikan pesan, ide, gagasan, dan keinginan kepada sesamanya.

Bahasa akan terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu dan setiap bahasa memiliki karakter serta sistem aturan tersendiri yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah perbedaan usia penuturnya (Sudjianto dalam Irvanny, 2020). Oleh karena itu, terdapat variasi bahasa anak-anak (*jidougo* dan *youjigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roujingo*) (Andriani *et al.*, 2017).

Wakamono kotoba secara harfiah terdiri dari dua kata, yaitu 若者 (*wakamono*) yang berarti anak muda, dan 言葉 (*kotoba*) yang berarti kata-kata atau bahasa. Jadi, secara singkat, *wakamono kotoba* berarti bahasa atau kata-kata anak muda. Dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai bahasa gaul, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut slang (Azka & Karo-karo, 2023).

Menurut Kridalaksana, slang adalah ragam bahasa yang tidak resmi, digunakan oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi

internal, dengan tujuan agar orang di luar kelompok tersebut tidak mengerti. Bahasa ini terdiri dari kosakata yang baru dan berubah-ubah (dalam Nur, 2024). Alwasilah menyatakan hal yang serupa bahwa slang adalah variasi ujaran yang dicirikan oleh kosakata baru yang cepat berubah, digunakan oleh kaum muda atau kelompok sosial dan profesional untuk komunikasi internal (dalam Hermawan, 2014).

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *wakamono kotoba* sama seperti bahasa gaul di Indonesia, *wakamono kotoba* banyak diciptakan oleh para remaja dan menjadi simbol bagi kalangan muda (Kartika & Jumanto, 2024). Ditambah dengan adanya fenomena *gyaru* di Jepang, terutama di kalangan para siswi (Laili, 2012).

Dalam budaya populer Jepang, *gyaru* diartikan sebagai subkultur fashion yang memiliki keunikan tersendiri (Billyarta & Anjarningsih, 2024). *Gyaru* tidak hanya mempengaruhi dunia fashion, tetapi juga berperan dalam perkembangan bahasa Jepang melalui penciptaan kata-kata baru yang dikenal sebagai *gyarugo* (Susanty & Prasetyo, 2017). Eksistensi *gyarugo* sudah ada sejak lama (Putri *et al.*, 2023). *Gyarugo* merupakan ragam bahasa slang atau *wakamono kotoba* yang digunakan oleh *gyaru* (Putri *et al.*, 2023).

Tokoh *gyaru* menarik dan populer di kalangan remaja (Baxter, 2021). Sebagai bukti, banyak manga yang mengangkat *gyaru* sebagai tokoh utama, salah satu contohnya manga yang berjudul “Sono Bisque Doll Koi Wo Suru”, pada awal tahun 2023, manga ini telah mencapai penjualan sebanyak 3,5 juta kopi (Astuti, 2023).

Salah satu contoh dialog yang terdapat *gyarugo* dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1. 1 (SBDKS/Ch.5/p.6)

喜多川 海夢	<u>ごじょー君おはーっ</u>
<i>Kitagawa Marin</i>	<u><i>Gojyo-kun oha-</i></u>
(Marin Kitagawa	<u>Gojyo selamat pagi</u>
	(その ^{ビスケードール} 着せ替え人形 ^{こい} は 恋 をする(5))

Pada gambar 1.1 diperlihatkan bahwa Marin Kitagawa mengucapkan おはーっ(oha-) ini merupakan *gyarugo* yang mengalami perubahan bentuk kata dari kata asalnya yaitu おはよう(ohayou).



Gambar 1. 2 (SBDKS/Ch.6/p.17)

喜多川 海夢

ごじょー君ヤバい!!

Kitagawa Marin

Gojyo-kun yabai!!

(Marin Kitagawa

Gojyo (ini) luar biasa!!

(その ^き着 ^せ替 ^かえ ^えに ^んぎ ^{ょう}人 ^こ形 ^いは ^こ恋 ^いを ^しする(6))

Pada gambar 1.2 Marin Kitagawa mengucapkan ヤバい (*yabai*), namun kata *yabai* yang diucapkan Marin Kitagawa memiliki makna yang berbeda dari kata *yabai* pada umumnya yang bermakna negatif atau bahaya, ini adalah satu contoh *gyarugo* yang mengalami perubahan makna dari kata asalnya. Dari dua contoh di atas penulis merasa penelitian terkait pembentukan *gyarugo* perlu dilakukan.

Beberapa penelitian mengenai *gyarugo* sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama adalah yang dilakukan oleh Fadhillah (2015) meneliti struktur *gyarugo* dari proses pembentukannya menggunakan landasan teori Masakazu, *et al.*, (2003), dan meneliti makna dengan landasan teori Ogawa (1995). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa sebagian besar *gyarugo* terbentuk dari

penggabungan dua kata (*konkou*) dan pemendekan kata (*shorvaku*). Sementara itu hasil analisis makna menunjukkan bahwa sebagian besar makna *gyarugo* terbentuk dari hubungan antara komponen kata pembentuk *gyarugo*.

Penelitian selanjutnya tentang *gyarugo* dilakukan oleh Susanty & Prasetyo (2017) yang meneliti pembentukan *gyarugo* menggunakan landasan teori Yonekawa (1996), serta meneliti *shūjoshi* dengan landasan teori Chino (2008). Penelitiannya ini menunjukkan bahwa *shouryaku* dan *meishi no hasei* adalah jenis pembentukan yang paling banyak ditemukan klasifikasinya. Sementara itu penyimpangan *shujoshi* ditemukan 2 macam jenis penyimpangan yakni penyimpangan pada penggunaan *shūjoshi* yang mengalami perubahan bentuk (*katachi ga kaeru shūjoshi wo mochiiru*) dan penggunaan *shūjoshi* untuk laki-laki (*dansei-go no shūjoshi wo mochiiru*).

Penelitian terakhir dilakukan oleh Putri et, al., (2023) berfokus pada bidang teknik penerjemahan dengan landasan teori Molina & Albir (2002). Hasilnya ditemukan enam tuturan yang mengandung *gyarugo*. Dari hasil analisa data, ditemukan tujuh teknik penerjemahan, yaitu penerjemahan harfiah, modulasi, adaptasi, meminjaman, kompresi linguistik, reduksi, dan variasi.

Penelitian yang akan penulis lakukan memiliki persamaan dan perbedaan dengan dua penelitian awal yang telah penulis sebutkan. Penulis akan membahas pembentukan *gyarugo* sama halnya dengan Fadhillah (2015) dan Susanty & Prasetyo (2017). Namun berbeda dengan Fadhillah (2015), penulis memilih teori yang sama dengan Susanty & Prasetyo (2017) yaitu Yonekawa (1996). Walaupun sebenarnya baik Masakazu, et al., (2003) dan Yonekawa (1996) memiliki banyak

persamaan. Namun Yonekawa (1996) pengklasifikasiannya lebih detail. Kemudian penulis juga akan meneliti perubahan makna seperti Fadhillah (2015), namun landasan teorinya berbeda. Penulis akan menggunakan landasan teori Sutedi (2020) untuk menganalisis perubahan makna pada *gyarugo*. Perbedaan selanjutnya adalah sumber data yang akan digunakan oleh penulis. Penulis akan menggunakan sumber data dari manga. Tidak hanya satu melainkan empat manga sekaligus. Hal ini dilakukan agar data yang didapatkan bisa lebih banyak. Manga yang dipilih oleh penulis di antaranya *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, *Dosanko Gyaruu wa Namaramenkoi*, *Hajimete no Gal*, *Fuufu Ijou Koibito Miman*, dan *Ijiranaide Nagatoro-san*. Pemilihan empat manga tersebut dikarenakan *tokoh utama perempuannya* adalah seorang *gyaruu*, dan berdasarkan *website* Myanimelist (2024) empat manga tersebut memiliki kepopuleran yang cukup tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “PENGUNAAN *GYARUGO* DALAM MANGA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *gyarugo* dalam manga berdasarkan pembentukan katanya?
2. Bagaimana *gyarugo* dalam manga berdasarkan perubahan maknanya?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang telah dirumuskan di atas dengan mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengambilan data hanya diambil dari kata yang dituturkan oleh tokoh utama perempuan,

2. Data diambil hanya dari volume pertama setiap manga,
3. Manga yang diangkat di antaranya *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, *Dosanko Gyaruu wa Namaramenkoi*, *Hajimete no Gal*, *Fuufu Ijou Koibito Miman*, dan *Ijiranaide Nagatoro-zan*.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan penggunaan *gyarugo* dalam manga berdasarkan pembentukan katanya.
2. Untuk menjelaskan penggunaan *gyarugo* dalam manga berdasarkan perubahan maknanya.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengetahuan dalam bidang linguistik Jepang secara umum, khususnya mengenai variasi bahasa dalam bahasa Jepang. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai *gyarugo* secara khusus, serta menjadi sumber referensi bagi kajian-kajian lanjutan tentang *gyarugo* di masa depan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan perbendaharaan kata bahasa Jepang bagi masyarakat secara umum, serta bagi para pembelajar bahasa Jepang khususnya mengenai *gyarugo*. Selain itu, penelitian ini

diharapkan juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang akan melakukan kajian terkait *gyarugo*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti pembentukan *wakamono kotoba*, morfofonemik, dan perubahan makna

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.