

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sociolinguistik

Menurut Fishman (2013), sociolinguistik merupakan ilmu yang mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat, dan bagaimana bahasa digunakan sebagai alat komunikasi sosial. Ia menekankan pentingnya memahami variasi bahasa yang digunakan dalam masyarakat untuk memperkuat hubungan antar budaya.

Kajian sociolinguistik mengkhususkan kajiannya pada bagaimana bahasa berfungsi di masyarakat. Sociolinguistik ada untuk menjelaskan bagaimana kemampuan manusia menggunakan aturan berbahasa secara tepat dalam situasi-situasi yang beragam (Bram & Dickey, dalam Rokhman, 2013). Sociolinguistik menurut Fishman (2013) lebih bersifat kualitatif, sedangkan sociolgi bahasa bersifat kuantitatif. Artinya, kalau sociolinguistik mementingkan pemakaian bahasa oleh individu-individu dalam konteks sosialnya, maka sosiologi bahasa mementingkan keragaman bahasa sebagai akibat pelapisan sosial yang terdapat dalam masyarakat.

2.2 Ragam Bahasa

Ragam bahasa merupakan faktor-faktor sosial yang ada di dalam masyarakat seperti kelas sosial, gender, usia, dan lain-lain memengaruhi penutur bahasa dalam menggunakan bahasa. Adanya variasi dari faktor-faktor sosial yang terdapat pada penutur bahasa melahirkan pula berbagai variasi bahasa yang dituturkan. Azuma (2011) menjelaskan bahwa satu bahasa yang dituturkan dalam satu negara atau satu wilayah akan menjadi sangat berbeda tergantung dari daerah

maupun kelas sosial orang yang menuturkannya. Hal ini dikarenakan akan terdapat berbagai variasi dalam pengucapan, pemakaian kosakata, atau tata bahasa, dan lain sebagainya.

Bahasa Jepang memiliki ragam bahasa yang cukup bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari faktor-faktor sosial dan kebudayaan yang melatarbelakanginya. Secara garis besar, Sudjianto dan Dahidi (2009) membagi ragam bahasa Jepang menjadi dua, yaitu *hyoujungo* (ragam standar) dan *hougen* (ragam dialek).

Sesuai namanya, *hyoujungo* atau ragam standar adalah bahasa standar atau bahasa resmi, yang dianggap ideal untuk mewakili bahasa nasional yang biasa digunakan oleh seluruh masyarakat suatu negara. Akan tetapi dalam pembahasan sosiolinguistik, ragam standar juga bisa dimasukkan ke dalam ragam dialek. Hal ini bisa dilihat dari orang-orang yang menggunakan ragam standar dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, ragam standar bahasa tersebut berubah menjadi ragam dialek untuk orang yang menggunakannya. Dengan kata lain, ragam dialek bisa diinterpretasikan sebagai variasi bahasa yang terbentuk akibat dari sebuah kebiasaan (Azuma, 2011).

Selanjutnya, *hougen* atau ragam dialek pada bahasa Jepang juga memiliki ragam bahasa turunannya. Ragam dialek bahasa Jepang dapat dibagi menjadi tiga. Yaitu *Chihougo* atau *chiiki hougen* (dialek regional), *rekishiteki hougen* (dialek temporal), dan *shakaiteki hougen* (dialek sosial).

Dialek regional adalah ragam bahasa yang terbentuk karena perbedaan letak geografis penuturnya. Dialek regional digunakan oleh masyarakat suatu wilayah yang memiliki sebuah bahasa nasional (bahasa standar) dengan perbedaan bunyi

bahasa, kosakata, gramatika, dan sebagainya berdasarkan wilayahnya. Dialek regional dalam bahasa Jepang contohnya *Osakaben* (dialek Osaka), *Kyotoben* (dialek Kyoto), *Touhokuben* (dialek Tohoku), dan lain-lain.

Dialek temporal di dalam bahasa Jepang dibedakan menjadi *bungo* (bahasa Jepang klasik) dan *kougo* (bahasa Jepang modern). *Bungo* atau bahasa Jepang klasik mengacu pada bahasa Jepang yang digunakan pada zaman *Meiji*, zaman *Taisho*, dan bahkan zaman *Showa*. Sedangkan *kougo* atau bahasa Jepang modern adalah bahasa Jepang yang digunakan untuk berkomunikasi di zaman sekarang. Akan tetapi, hal ini bukan berarti bahasa Jepang klasik tidak lagi dipergunakan. Bahasa Jepang klasik kadang-kadang masih dipakai dalam sastra, misalnya pada sajak, puisi, judul cerpen atau novel, surat, atau kata-kata ucapan selamat.

Dialek sosial adalah ragam bahasa yang terbentuk karena adanya faktor-faktor sosial yang memengaruhi. Faktor sosial yang dimaksud yaitu seperti faktor status sosial, gender, usia, maupun variabel sosial lain dari penutur bahasa. Hal ini menyebabkan bahasa Jepang menjadi lebih beragam.

Faktor status sosial seperti perbedaan pekerjaan, kedudukan, jabatan, dan sebagainya di dalam masyarakat berperan untuk menciptakan keberagaman bahasa. Keberagaman bahasa ini bisa kita lihat dari interaksi hubungan-hubungan sosial yang tercipta akibat dari perbedaan status sosial di atas. Misalnya, hubungan atasan dengan bawahan, hubungan penjual dengan pelanggan, hubungan guru dengan muridnya, dan lain-lain. Dalam hubungan sosial ini akan mudah ditemukan variasi pemakaian bahasa Jepang bentuk hormat (*keitai*) dan bahasa Jepang bentuk biasa

(*Joutai*). Bahkan, pemakaian bentuk *sonkeigo* maupun *kenjougo* dan *teineigo* tidak akan asing ditemukan.

Perbedaan gender juga ikut berperan menciptakan ragam bahasa antara bahasa pria yang disebut *danseigo* dan bahasa wanita yang disebut *joseigo*. Pada situasi-situasi tertentu penutur pria menggunakan ragam bahasa *danseigo* sehingga terdengar lebih maskulin. Sebaliknya, penutur wanita menggunakan ragam bahasa *joseigo* agar terdengar lebih feminin. Seorang penutur yang menggunakan ragam bahasa tidak sesuai dengan gendernya dapat menyebabkan penutur tersebut dipandang aneh atau berbeda oleh orang-orang di sekitarnya.

Usia, sebagai salah satu variabel sosial pada dialek sosial, juga membuat bahasa Jepang menjadi semakin beragam. Dialek sosial berdasarkan usia penuturnya mengelompokkan bahasa Jepang menjadi bahasa anak-anak (*jidougo* atau *youjigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*), dan bahasa orang tua (*roujingo* atau *shirubaa kotoba*).

Bahasa anak-anak terbentuk akibat alat ucap yang dimiliki masih belum sempurna dibandingkan orang dewasa. Misalnya, anak-anak menggunakan kata *wanwan*, *manma* dan *nenne* untuk menggantikan kata *inu* (anjing), *gohan* (nasi), dan *neru* (tidur). Kata-kata tersebut memiliki suku kata-suku kata sederhana yang lebih mudah diucapkan oleh anak-anak dibandingkan dengan kata asalnya.

Bahasa pada orang tua juga memperlihatkan ciri khusus. Bahasa Jepang pada masa dulu tidak memiliki kata serapan asing sebanyak sekarang, sehingga para orang tua mengalami kesulitan dalam mengucapkan silabel seperti ‘*ti*’, ‘*di*’, ‘*jei*’, dan sebagainya yang merupakan bagian dari kata serapan. Misalnya, kata

tisshupeepaa dibunyikan *tesshupeepaa*, NTT (*enutiti*) dibunyikan *enuteetee* atau *enuchiichii*, dan JR (*jeiaaru*) dibunyikan *zeiaaru*. Penggunaan kata serapan yang sedikit pada masa dulu juga membuat para orang tua masih menggunakan kosakata lama yang mungkin masih dipahami anak muda akan tetapi sudah jarang digunakan. Misalnya, tenugui untuk kata *fukin* (serbet), *oshinko* untuk kata *tsukemono* (acar), dan *oshiroi* untuk kata *fandeeshon* (alas bedak).

Sebaliknya, semakin banyak kata serapan yang ada pada zaman sekarang, semakin sering pula anak muda Jepang menggunakan kata serapan asing dalam percakapan mereka sehari-hari. Tidak hanya kata-kata serapan asing, tetapi anak-anak muda ini juga cenderung menciptakan *shingo* maupun *ryuukougo*, dan menyebarkanluaskannya.

Bahasa anak muda atau *wakamono kotoba* memperlihatkan keunikan tersendiri karena bahasanya yang hanya digunakan di antara teman atau kelompok tertentu dalam lingkungan anak muda. Selain itu, anak muda atau remaja di dalam masyarakat sering dikaitkan dengan menggunakan bahasa yang rendah, baik dalam kosakata maupun tata bahasanya sehingga seringkali bahasa ini sulit dipahami oleh anak-anak maupun orang tua yang berada di luar lingkup anak muda. *Wakamono kotoba* misalnya, *geesen* yang merupakan singkatan untuk *geemu sentaa*, *chariru* yang berarti bersepeda, dan *yabai* yang berarti gawat.

Contoh-contoh *wakamono kotoba* di atas mungkin terlihat dibuat secara asal dan serampangan, akan tetapi apabila diteliti lebih lanjut bahasa anak muda Jepang ini memiliki aturan-aturan dan karakteristik yang khas. *Wakamono kotoba* lebih lanjut akan dibahas di subbab selanjutnya.

2.3 Wakamono Kotoba

Wakamono kotoba berasal dari kata *wakai* (anak muda) dan *kotoba* (bahasa) sehingga *wakamono kotoba* adalah dialek non-formal baik berupa *slang* atau *ryuukou go* yang digunakan oleh kalangan remaja (khususnya perkotaan), bersifat sementara, hanya berupa variasi bahasa, penggunaannya meliputi: kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola, konteks serta distribusi. *Wakamono kotoba* adalah bagian dari bahasa *slang*, namun *slang* belum tentu merupakan *wakamono kotoba*. *Slang* juga dipergunakan oleh orang dewasa, bandit, pemakai narkoba, banci dan sebagainya. Sementara *wakamono kotoba* hanya digunakan dalam komunitas remaja.

Menurut Ishii (2019), *wakamono kotoba* adalah gaya bahasa informal yang digunakan oleh anak muda untuk berkomunikasi satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya melalui percakapan tatap muka atau melalui media sosial. *Wakamono kotoba* hanya boleh digunakan kepada teman dekat saja karena jika salah penggunaan bisa jadi orang tersebut tersinggung dan dianggap tidak sopan, apalagi jika dilakukan kepada orang yang belum kenal, baru kenal, dan orang yang kedudukan atau usianya lebih tinggi daripada kita. *Wakamono kotoba* apabila dipadankan dengan bahasa Indonesia, maka akan lebih menyerupai bahasa gaul remaja.

Wakamono kotoba mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya adalah dibuat dengan bebas tanpa memikirkan tata bahasa dalam bahasa Jepang yang benar, biasa digunakan pada situasi non-formal, adanya pemendekan kata, adanya

penggabungan bahasa Jepang dengan bahasa asing terutama yang berasal dari bahasa asing, dan lain sebagainya.

2.4 Pembentukan Wakamono Kotoba

Wakamono kotoba dibentuk melalui proses alami dari interaksi sehari-hari antara para pemuda dan melalui pengaruh media, seperti televisi, film, dan internet. Selain itu, penggunaan bahasa *slang* dan kata-kata baru dalam *wakamono kotoba* juga terinspirasi dari bahasa asing, seperti bahasa Inggris dan bahasa Korea. Yonekawa (2013) juga menekankan bahwa penggunaan *wakamono kotoba* sebagai bahasa komunikasi antara anak muda bukanlah tindakan yang salah atau tidak benar, tetapi merupakan hasil dari evolusi bahasa yang terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat.

Pembentukan *wakamono kotoba* dapat dibagi menjadi 15 jenis yaitu sebagai berikut.

a. Shakuyou

Proses pembentukan kata dengan meminjam kosakata bahasa asing ke dalam bahasa Jepang. Pembentukan contoh kata アメリカン (*amerikyan*) yang berarti seperti orang Amerika.

b. Shouryaku

Proses pembentukan kata dimana bagian dari kosakata dihilangkan dan pembentukan kata dipersingkat. Pembentukan contoh kata リーマン (*riiman*) yang merupakan pelesapan dari bagian depan kata サラリーマン (*sarariiman*) yang berarti pegawai. Lalu kata きもい (*kimoi*) yang merupakan pelesapan dari bagian tengah kata きもちわるい (*kimochiwarui*) yang berarti menjijikkan.

c. *Yomikae*

Proses pembentukan kata yang mengubah bacaan bahasa Jepang dari *kun-yomi* menjadi *on-yomi* dan sebaliknya. Pembentukan contoh kata りき入れる (*rikiireru*) yang ditafsirkan ulang (dibaca berdasarkan *on-yomi*) dari kata dasar 力 入れる / ちから いれる (*chikaraireru*) yang berarti mengeluarkan tenaga.

d. *Iikae*

Proses pembentukan kata yang mengubah kata-kata Jepang ke dalam bahasa Inggris. Pembentukan contoh kata ニューい (*nyuui*) yang diubah dari kata 新しい (*atarashii*) yang berarti baru.

e. *Mojiro*

Proses pembentukan kata yang biasanya diproses dengan mengubah arti kata dan istilah. Pembentukan contoh kata フリマドンナ (*furimadonna*) yang berarti orang yang handal menawar harga barang dan pakaian di *flea market* (pasar loak) (*primadona flea market*).

f. *Goroawase*

Proses pembentukan kata dengan memplesetkan suatu kata, dimana proses ini memplesetkan suatu kata namun tidak merubah arti dari kata sesungguhnya. Pembentukan contoh kata ラッキーポッキーハグキー (*rakkii pokkii hagukii*) yang berarti beruntung. Lalu permainan kata angka 39 dalam goroawase ini melambangkan bunyi "*San-Kyu*" yang mirip dengan kata "*Thank You*", yang berarti "Terima Kasih" dalam bahasa Inggris.

g. Konkou

Proses pembentukan kata yang menggabungkan dua atau lebih kosakata menjadi satu kata. Pembentukan contoh kata オタッフル (*otappuru*) yang berasal dari gabungan kata オタク (*otaku*) dan カップル (*kappuru*) yang berarti pasangan *otaku*.

h. Touchi

Proses pembentukan kata dengan merubah suku kata dalam sebuah kata, suku kata pertama menjadi suku kata terakhir dan sebaliknya. Pembentukan contoh kata ハワイ (*wahai*) yang berasal dari kata dasar ハワイ (*hawai*) yang berarti kepulauan Hawaii.

i. Kashirajika

Proses pembentukan kata hanya menggunakan bagian pertama kalimat atau kata majemuk (akronim). Pembentukan contoh kata MM (*emuemu*) yang berasal dari kata マジ (*maji*) dan ムカツク (*mukatsuku*) yang berarti sangat menyebalkan.

j. Doushi no hasei

Proses pembentukan kata yang mengubah kelas kata benda menjadi kelas kata kerja dengan menambahkan sufiks ru ke kata benda. Pembentukan contoh kata コピる (*kopiru*) yang berarti menyalin dan berasal dari nomina コピー (*kopii*) yang berarti salinan.

k. Meishi no hasei

Proses pembentukan kata dengan mengubah kelas kata kerja atau kata sifat menjadi kata benda. Pembentukan contoh kata イー (*Ee / ii*), アー (*Er / aa*).

Dengan contoh kata ブッキー (*bukki*) yang berasal dari kata dasar 不器用 (*bukiyou*) yang berarti ceroboh.

l. Keiyoushi · Keiyoudoushi no hasei

Proses pembentukan kata di mana kelas kata benda diubah menjadi kata sifat-i atau kata sifat-na. Pembentukan contoh kata 水っぽい (*Mizuppoi*) yang berasal dari nomina 水 (*mizu*) yang berarti air. Mizuppoi merupakan adjektiva yang berarti seperti air.

m. Doushi no fukugou

Proses pembentukan kata berupa verba yang terbentuk dari penambahan sufiks する (*suru*) pada suatu nomina. Pembentukan contoh kata お茶する (*ochasuru*) yang berarti minum teh.

n. Meishi no fukugou

Proses pembentukan kata dengan mengubah ke kelas kata benda majemuk. Pembentukan contoh kata 買い物 (*kai mono*) yang berarti beli dan kata benda 物 (*mono*) yang berarti barang. Hal ini senada dengan teori tentang unsur kata pembentuk fukugoumeishi yaitu kata benda + kata benda dan mengalami sedikit perubahan arti menjadi “Belanja”.

o. Oto no tenka

Proses pembentukan kata dengan mengubah bunyi diakhir kata, seperti akhiran *shii* menjadi *rii* atau *shii* menjadi *pii*. Pembentukan contoh kata ぱっちり (*bacchishi*) yang berasal dari perubahan pelafalan kata dasar ぱっちり (*bacchiri*) yang berarti sempurna.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidah (2014) yang meneliti tentang jenis kata dalam *wakamono kotoba* serta bagaimana proses pembentukannya. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data komik yang berjudul *Oresama Teacher Vol.1*

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyidah dapat diketahui bahwa (1) dari 37 *wakamono kotoba* yang ditemukan, terdapat *wakamono kotoba* dengan kelas kata *doushi* sebanyak tujuh kata, *keiyoushi* sebanyak enam kata, *keiyoudoushi* sebanyak satu kata, *meishi* sebanyak 14 kata, *fukushi* sebanyak empat kata, *kandoushi* sebanyak tiga kata dan *setsuzokushi* sebanyak dua kata. (2) Pada *wakamono kotoba* yang sudah ditemukan, diketahui bahwa *wakamono kotoba* tersebut mengalami pemendekan, (3) perubahan bunyi pada akhir kata, (4) *wakamono kotoba* yang mengalami pergeseran makna.

Penelitian karya Aritonang dkk, (2022) yang meneliti untuk mengetahui proses dan jenis-jenis pembentukan *wakamono kotoba* pada saluran *Youtube Natsuki Hanae*. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data *Youtube Natsuki Hanae*.

Hasil dari penelitian ini ditemukan tiga jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba*, yaitu pembentukan kata "*shouryaku*" merupakan proses pembentukan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dalam kosakata sehingga menjadi lebih singkat, dalam pembentukan kata, "*konkou*" merupakan proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kosakata menjadi satu kata dan "*shouryaku*" jenis "*fukugou go san kasho ijou o shouryaku*"

merupakan proses menghilangkan dua sampai tiga bagian dalam kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian pada tuturan *Vtuber* dalam permainan *game online Apex Legend* yang mengacu pada jenis dan pembentukan yang terdapat pada tuturan tersebut.

