

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Dewasa ini semakin banyak orang yang berminat mempelajari bahasa Jepang untuk kebutuhan yang berbeda-beda tidak terkecuali masyarakat Indonesia. Didalam belajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang tentu tidak akan terlepas dari berbagai macam kesulitan yang harus dihadapi. Kesulitan-kesulitan tersebut dapat berupa mempelajari huruf Jepang yang berbeda dengan huruf alfabet yang digunakan di Indonesia, kesulitan dalam mengingat kosakata, serta memahami struktur kalimat yang juga berbeda dengan struktur kalimat yang digunakan di Indonesia. Faktor usia dan gender sangat menentukan dalam pemakaian bahasa Jepang. Selain bahasa pria dan wanita, Jepang juga memiliki variasi bahasa lainnya, bahasa gaul atau *slang* yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *zokugo*.

Yang dimaksud dengan *slang* adalah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan kelompok di luar itu. (Chaer & Agustina, 2010, 67). Sementara menurut (KBBI, 2005, 1080) bahasa *slang* adalah ragam bahasa tidak resmi dan tidak baku yang sifatnya musiman, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi intern dengan maksud agar yang bukan anggota kelompok tidak mengerti.

Sedangkan menurut (Matsumura 1991, 481) :

“俗語とは日常に話されるくだけ言葉。「おやじ」「かっこいい」

“*Zokugo to wa nichijou ni hanasareru kudake kotoba. “Oyaji”*”

“*Kakkoi*”

Zokugo adalah bahasa yang dipakai sehari-hari. Contohnya “Ayah”

“Keren”

「がめつい」など。”

“*Gametsui*” *nado*.

“Menempel” dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat tersebut bahasa *slang* merupakan variasi bahasa yang digunakan dalam situasi nonformal dan bercirikan dengan munculnya kosakata baru dan cepat berubah yang hanya diketahui oleh kalangan anak muda saja. Bahasa *slang* biasanya bersifat rahasia hanya orang-orang tertentu atau kelompok yang dapat mengerti atau mengetahui bahasa *slang*. Menurut Masakazu dalam Andayani (2019, 270) Berdasarkan pemakaiannya para remaja memiliki kecenderungan suka menciptakan *ryuukoogo* (istilah populer) ataupun *shingo* (istilah baru) sendiri, seperti kata *kimoi* yang berasal dari kata *kimochi ga warui* yang berarti ‘suasana hati yang buruk’.

Bahasa *slang* atau orang Jepang menyebutnya dengan *wakamono kotoba* tidak muncul begitu saja pada zaman sekarang. Bahasa *slang* sudah dipakai sejak zaman dahulu, menurut Nurul Laili (2012, 2) bahasa *slang* atau *wakamono kotoba* di Jepang dimulai sejak zaman *Edo* yang digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu, misalnya di antara kelompok para pedagang, kelompok satuan militer, petani dan antar kelompok yang memiliki profesi atau lingkungan yang sejenis. Akan tetapi bahasa ini lebih banyak digunakan oleh kaum bandit/penjahat sehingga ada anggapan pada awalnya bahasa ini merupakan bahasanya para

pelaku kriminalitas. Hingga pada akhir zaman restorasi *Meiji* keberadaan ini masih terdapat di tengah masyarakat tetapi sering digunakan oleh kaum *yakuza*/mafia Jepang. Namun dengan perkembangan zaman dan kemajuan kebudayaan, maka penggunaan bahasa *slang* atau *wakamono kotoba* ini tidak hanya digunakan oleh kaum *yakuza* saja, tetapi para remaja di Jepang saat ini menggunakan bahkan menciptakan bahasa *slang* untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Nakami Yamaguchi dalam Laili (2012, 5) membagi bentuk-bentuk bahasa *slang* di Jepang dalam lima bagian di antaranya 流行語 (*ryuukou go*), 癖語 (*kuse go*), 専門用語 (*senmon yougo*), 言語生活 (*gen go sei katsu*), dan 若者言葉 (*wakamono kotoba*).

Terbentuknya istilah baru (*shin go*) yang muncul dikalangan anak muda Jepang membuat penggunaan bahasa *slang* atau *wakamono kotoba* tidak dapat dengan mudah dipahami oleh kalangan orang tua atau oleh kalangan pembelajar bahasa Jepang baku. Linguistik memiliki beberapa cabang untuk mengkaji bahasa, diantaranya morfologi untuk mengkaji proses pembentukan bahasa dan semantik untuk mengkaji makna kosakata.

Berdasarkan teori kajian linguistik di atas, Sutedi (2014, 43) mendefinisikan istilah morfologi dalam bahasa Jepang disebut *keitairon* (形態論). *Keitairon* merupakan cabang linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya. Objek yang dikajinya yaitu (語/*go* atau 単語/*tango*) dan morfem (形態素/*keitaiso*). Sementara Sutedi (2014, 127) mendefinisikan semantik (*imiron*) merupakan salah satu cabang linguistik (*gengogaku*) yang

mengkaji tentang makna. Objek kajian semantik antara lain makna kata (*go no imi*), relasi makna antar satu kata dengan kata yang lainnya (*go no imi kankei*), makna frase (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*).

Berikut adalah contoh data yang penulis ambil dari Jurnal Nurul Laili yang berjudul “Penggunaan *Wakamono Kotoba* Remaja Jepang”.

Yuuko : やっと、昼休みの時間！しおり、ご飯一緒に食べたい？

: *Yatto, hiru yasumi no jikan! Shiori, gohan isshoni tabetai?*

: Akhirnya, jam istirahat! Shiori, mau makan siang bareng?

Shiori : うん、いいよ

: *Un, Iiyo!*

: Iya, boleh

Yuuko : あのね、昨日西口君と二人でおだいばへ行ったよ！

: *Anone, kinou Nishiguchi kun to futari de Odaiba e ittayo!*

: Eh, kemarin gue pergi berdua sama Nishiguchi ke Odaiba, lho

Shiori : 嘘！！！！で、なにかあった？

: *Usu !!! de, nani ka atta ?*

: Bohong! Terus, gimana-gimana?

Yuuko : 西口君に照れくさそうに告白されたよ！

: *Nishiguchi kun ni terekusasouni kokuhaku saretayo!*

: Gue ditembak sama Nishiguchi yang kelihatannya malu-malu!

Shiori : マジで！ゆうこわ、なにいった？「はい」って言ったでしょう？

: *Maji de! Yuukowa, nani itta? (hai) tte itta deshou?*

: Sumpah lo?! Terus, lo ngomong apa? Lo ngomong iya, kan?

Yuuko : あたりまえでしょう。あたし、ずっと西口君のことが好きだもん。

その後、わたしたちはプリクラしたよ。見る？

: *Atarimaedeshou. Atashi, zutto Nishiguchi kun no koto ga suki damon.*

: Sudah pasti dong. Gue kan udah lama naksir Nishiguchi. Habis itu, kita foto di photo box, lo. Mau lihat?)

Shiori : 見せて。うううわあ、めっちゃラブラブじゃん！うらやましいわ。  
 : *Misete. Uuuwaa, meccha rabu-rabu jyan! Urayamashiiwa.*  
 : Wuaah, mesra banget! Jadi iri, deh.

(Laili 2012, 13).

Berdasarkan contoh di atas terdapat penggunaan kosakata *rabu-rabu* yang diucapkan oleh Shiori. *rabu-rabu* berasal dari kata bahasa Inggris *Love* yang , jika ditulis menggunakan huruf katakana menjadi *rabu* (ラブ) merupakan pola pembentukan reduplikasi/pengulangan atau juufuku menjadi *rabu-rabu* (ラブラブ) . Berikut proses pembentukan kata *rabu-rabu* (ラブラブ) :

ラブ + ラブ → ラブラブ

Kosakata *Rabu* (ラブ) berasal dari kata bahasa Inggris *Love* yang berarti cinta atau kasih sayang. Namun kata *ラブラブ* yang terdapat dalam percakapan di atas memiliki makna mesra karena merespon dari keadaan yang dialami oleh Yuuko san berfoto bareng dengan Nishiguchi san di *photo box*.

Harumi Tanaka dalam Sudjianto (2007, 23) melihat kecenderungan anak-anak muda yang terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan mereka juga yang menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Namun oleh karena bahasa anak muda (yang disebut juga ‘*slang*’) ini memiliki sifat-sifat yang khas dimana hanya dipakai diantara teman atau kelompok tertentu yaitu antar anak muda atau antar mahasiswa, maka sering kali merupakan bahasa yang sulit dipahami oleh orang tua.

Dari paparan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *zokugo* merupakan salah satu komponen bahasa yang penting untuk diketahui bagi pembelajar asing bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan *zokugo* tidak dipelajari secara khusus di dalam perkuliahan atau pembelajaran bahasa Jepang secara formal. Selain itu juga faktor populernya *zokugo* tersebut sebagai suatu bahasa yang umum digunakan juga menjadi salah satu pertimbangan. Hal ini guna menghindari pembelajar bahasa Jepang asing tersandung masalah komunikasi ketika bersentuhan secara langsung dengan masyarakat Jepang khususnya ketika berada dalam lingkungan pemuda.

Dalam skripsi ini penulis akan memfokuskan kajiannya pada *zokugo*. Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk meneliti *zokugo* yang ada dalam film *Crows Zero*. Adapun judul penelitian ini adalah : **“Analisis Zokugo dalam Film Crows Zero Karya Hiroshi Takahashi”**. Alasan penulis memilih kajian morfologi dan semantik karena *zokugo* tidak dipelajari secara khusus di dalam kurikulum pendidikan bahasa Jepang karena termasuk ke dalam bahasa nonformal, namun banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik ketika kita berbaur secara langsung dengan pemuda Jepang maupun ketika kita sedang menonton drama Jepang, kartun Jepang, membaca komik dan majalah Jepang, maupun ketika sedang mengunjungi blog orang Jepang.

Penulis menyadari bahwa banyak sekali *kotoba* yang asing dan belum pernah dipelajari sebelumnya. Selain itu banyak juga *kotoba* yang memiliki cara penulisan yang sama dengan yang sudah dipelajari namun memiliki arti yang jauh berbeda maupun sebaliknya.

Selain alasan di atas terdapat faktor lain yang menyebabkan penulis tertarik membahas *zokugo* adalah karena penulis merupakan *wakamono* atau anak muda yang sudah selayaknya mengerti tentang bahasa *slang* di Jepang dan juga merupakan pembelajar bahasa Jepang. Untuk dapat berinteraksi menggunakan bahasa Jepang secara tepat pembelajar bahasa Jepang perlu mengetahui dengan siapa ia berbicara.

## **B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka didapat identifikasi masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana pola pembentukan *zokugo* dalam film *Crows Zero*?
- b. Bagaimana makna *zokugo* dalam film *Crows Zero*?

### **2. Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini tidak menyimpang dari apa yang ingin diteliti maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut?

- a. Penelitian ini hanya fokus meneliti pola pembentukan *zokugo* yang ada dalam film *Crows Zero*.
- b. Penelitian ini hanya meneliti bagaimana makna *zokugo* yang ada dalam film *Crows Zero*.

## **C. Tujuan Penelitian dan manfaat penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pola pembentukan *zokugo* yang ada dalam film *Crows Zero*.
2. Untuk mengetahui makna *zokugo* yang ada dalam film *Crows Zero*.

## 2. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Para pelajar yang mempelajari bahasa Jepang dapat mengetahui ragam bahasa Jepang.
- b. Memberikan inspirasi atau referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti terkait bahasa *slang* Jepang.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bermanfaat untuk penulis sendiri, yaitu bertambahnya wawasan bahasa *slang* dalam bahasa Jepang dari si penulis.
- b. Menambah pengetahuan dan wawasan pembaca tentang bahasa *slang* dalam bahasa Jepang khususnya dalam film *Crows Zero*.

## D. Definisi Operasional

Supaya menghindari salah pengertian dari bahasa *slang* yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan definisi kata yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Bahasa *slang* adalah ragam bahasa tidak resmi dan tidak baku yang sifatnya musiman, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi intern dengan maksud agar yang bukan anggota kelompok tidak mengerti (KBBI, 2005, 1080).

Dari paparan di atas menjelaskan bahwa bahasa *slang* merupakan ragam bahasa yang tidak resmi, dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk dapat berkomunikasi dalam kelompok mereka dengan tujuan agar orang di luar kelompoknya tidak mengerti.

2. 『クローズZERO』（クローズゼロ）は、高橋ヒロシの漫画『クローズ』を原作とした2007年10月27日公開の日本映画。

“Kuroozu ZERO” (*kuroozu zero*) wa, Takahashi Hiroshi no Manga “Kuroozu” wo gensaku toshita 2007 nen 10 gatsu 27 nichi koukai no Nihon eiga.

“Crows ZERO” film Jepang yang dirilis pada 27 Oktober 2007 berdasarkan manga “Crows” karya Hiroshi Takahashi”.

#### **E. Sistematika penulisan**

Secara keseluruhan skripsi ini, penulis membuat sistem pembahasan secara garis besar yang mana dibagi menjadi 5 bab yaitu: BAB 1 PENDAHULUAN pada bab ini menerangkan mengenai latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan. BAB II LANDASAN TEORI berisikan tentang teori-teori para ahli mengenai definisi-definisi yang berhubungan dengan dengan fakta atau kasus penelitian yang sedang dilakukan. BAB III METODOLOGI PENELITIAN menjelaskan mengenai metode penelitian yang dipakai peneliti, teknik pengumpulan data, proses penelitian serta sumber data. BAB IV ANALISIS DATA menjelaskan data atau informasi hasil penelitian yang dianalisis dan dikaitkan dengan landasan teori BAB II sehingga memberikan kejelasan data dan fakta yang dapat menjawab rumusan masalah dalam BAB 1. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN menguraikan seluruh materi yang dibahas menjadi

1 (satu) kesimpulan dari peneliti atau penulis dan juga memberikan saran terhadap isi dari materi.

