

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Morfologi

1. Pengertian Morfologi

Linguistik didefinisikan sebagai ‘ilmu bahasa’ atau ‘ilmu studi ilmiah mengenai bahasa’ (Matthew, 2007:vii). Dalam *The New Oxford Dictionary of English* (dalam Kwary, 2011:1), pengertian linguistik sebagai berikut:

“The scientific study of language and its structure, including the study of grammar, syntax, and phonetics. Specific branches of linguistics include sociolinguistics, dialectology, psycholinguistics, computational linguistics, comparative linguistics, and structural linguistics.”

(Studi ilmiah bahasa dan strukturnya, termasuk studi tentang tata bahasa, sintaksis dan fonetik. Cabang khusus linguistik termasuk sosiolinguistik, dialektologi, psikolinguistik, komputasional linguistik, komparatif linguistik dan linguistik struktural).

Ilmu linguistik sering disebut juga sebagai linguistik umum (*general linguistics*), yang artinya, ilmu linguistik tidak hanya mengkaji sebuah bahasa, melainkan mengkaji seluk-beluk bahasa pada umumnya, bahasa yang menjadi alat interaksi sosial milik manusia (Chaer, 2012:3). Dengan kata lain, linguistik adalah ilmu yang menjadikan bahasa dan strukturnya sebagai objek kajiannya.

Dalam ilmu linguistik, berdasarkan pada bagian-bagian bahasa yang dikajinya dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu linguistik mikro dan

makro, atau biasa disebut sebagai mikrolinguistik dan makrolinguistik. Linguistik mikro atau mikrolinguistik hanya mengkaji struktur internal suatu bahasa atau struktur internal bahasa pada umumnya (sistem bahasa itu sendiri). Sedangkan linguistik makro atau makrolinguistik mengkaji suatu bahasa yang ada hubungannya dengan faktor-faktor diluar bahasa (sistem diluar bahasa).

Mikrolinguistik yang mengkaji struktur internal atau sistem bahasa terdapat beberapa bidang yang dibahas. Abdullah dan Achmad (2012:17) mengungkapkan bahwa dalam mikrolinguistik terdapat beberapa bidang, yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan leksikologi. Linguistik mikro umumnya merupakan studi dasar linguistik, sebab yang dipelajari adalah struktur internal bahasa saja. Pada makrolinguistik, yang mengkaji diluar sistem bahasa, dan lebih banyak membahas faktor luar bahasanya, sehingga terdapat beberapa bidang yang dibahas, meliputi sosiolinguistik, antropinguistik, etnolinguistik, psikolinguistik, filsafat bahasa, dialektologi, filologi, neurolinguistik dan stilistika.

Berdasarkan pembagian bidang-bidang linguistik di atas, bahwasanya bahasa merupakan objek yang dapat diteliti dari berbagai segi maupun aspek. Oleh karena itu, bahasa merupakan fenomena yang selalu hadir dalam kegiatan manusia, seperti halnya komunikasi. Komunikasi dapat terjalin apabila sebelumnya manusia sebagai makhluk sosial mengetahui hal-hal mendasar pada sebuah bahasa, yaitu baik kata maupun kosakata.

Kata merupakan satuan bahasa yang dapat berdiri sendiri (Kridalaksana, 2008:110). Sedangkan kosakata merupakan satuan kata yang membentuk satu kesatuan besar. Masing-masing kata itulah sebagai satuan pembentuk kosakata (Soepardjo, 2012:86-87). Adapun dalam ilmu linguistik, bidang yang mempelajari tentang kata adalah morfologi.

Kata morfologi pada awalnya berasal dari kata *morphologie*. Kata *morphologie* berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata *morphe* dan *logos*. *Morphe* berarti bentuk dan *logos* adalah ilmu. Dengan demikian, kata *morphe* dan kata *logos* apabila digabungkan menjadi satu, maka menjadi *morphologie* yang berarti ilmu tentang bentuk.

Verhaar dalam Yendra (2018:119) mendefinisikan morfologi sebagai bidang linguistik yang mempelajari susunan bagian kata secara gramatikal. Ada pula, Kridalaksana (2008:159) mengemukakan morfologi sebagai bidang linguistik yang mempelajari morfem (*morpheme*) dan kombinasi-kombinasinya serta bagian dari struktur bahasa yang mencakup kata dan bagian-bagian kata, yakni morfem.

Morfologi ialah bagian dari ilmu yang membicarakan seluk-beluk bentuk kata serta pengaruh perubahan-perubahan bentuk kata terhadap golongan dan arti kata atau morfologi mempelajari seluk-beluk bentuk kata serta fungsi perubahan-perubahan bentuk kata itu, baik fungsi gramatik maupun fungsi semantik (Ramlan dalam Tarigan, 2009:4).

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Goethe dalam Aronoff dan Fudeman (2011:1) menyebutkan bahwa :

“In linguistic morphology refers to the mental system involved in word formation or to the branch of linguistics that deals with words, their internal structures, and how they are formed.”

(Dalam morfologi linguistik mengacu pada sistem mental yang terlibat dalam pembentukan kata atau cabang linguistik yang berhubungan dengan kata-kata, struktur internalnya, dan bagaimana kata-kata itu terbentuk).

Morfologi dalam bahasa Jepang disebut dengan *keitairon*. *Keitairon* adalah cabang linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya. Koizumi dalam Santoso (2015:19) mengatakan:

形態論は語形の分析が中心となる。
Keitairon wa gokei no bunseki ga chushin to naru.
(Morfologi adalah suatu bidang ilmu yang meneliti pembentukan kata).

Masih dalam Santoso (2015:19), morfologi merupakan kajian bahasa yang mempelajari seluk-beluk bentuk kata serta pengaruh perubahan-perubahan bentuk kata terhadap golongan dan arti kata serta fungsi perubahan-perubahan kata itu.

Objek yang dibahas dalam bidang morfologi, meliputi kata atau *tango* (単語), morfem atau *keitaiso* (形態素), alomorf atau *ikeitai* (異形態), dan proses pembentukan kata atau *gokeisei* (語形成). Kata atau *tango* merupakan bentuk bebas yang paling kecil, yaitu satuan terkecil yang dapat diucapkan secara berdiri sendiri (Bloomfield, 1933:178). Morfem atau *keitaiso* adalah unsur-unsur terkecil yang memiliki makna dalam tutur suatu bahasa (Hookett, dalam Santoso, 2015:20). Morfem juga dapat

dikatakan sebagai unsur terkecil dari pembentukan kata dan disesuaikan dengan aturan suatu bahasa. Alomorf atau *ikeitai* merupakan anggota satu morfem yang wujudnya berbeda, tetapi mempunyai fungsi dan makna yang sama.

Berdasarkan konsep di atas, dapat dikatakan bahwa morfologi adalah ilmu tentang kata yang didalamnya terdapat satuan gramatik terkecil yang mempunyai makna, yang dapat membentuk kata melalui proses *gokisei* atau proses pembentukan kata.

2. Proses Pembentukan Kata

Dalam ilmu linguistik, morfologi termasuk ke dalam sistem bahasa yang ditandai dengan pengulangan unsur dan fenomena atau peristiwa yang mana membentuk pola-pola serta struktur pembentuk bahasa. Pembentukan pola-pola tersebut yang dimaksud adalah proses pembentukan kata.

Proses morfologis merupakan proses pembentukan atau perubahan kata dengan cara yang teratur atau keteraturan cara perubahan dengan alat yang sama, menimbulkan komponen makna baru pada kata hasil perubahan, kata baru yang dihasilkan bersifat polimorfemis. Sedangkan proses pembentukan kata merupakan cara pembentukan kata dengan menghubungkan morfem yang satu dengan yang lainnya atau disebut dengan *word formation* (Yendra, 2018:128). Intinya proses pembentukan kata merupakan istilah lain dari proses morfologis.

Samsuri dalam Yendra (2018:128), pembentukan kata adalah cara membuat atau mengubah kata-kata dengan menghubungkan morfem yang satu dengan morfem yang lain sebagai bentuk minimal yang bebas, kata lain bentuk itu dapat diucapkan tersendiri, bisa dikatakan, dan bisa didahului dan diikuti oleh jeda yang potensial.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan kata merupakan sebuah proses pembentukan dari suatu bentuk menjadi bentuk baru atau proses modifikasi dari bentuk yang sudah ada menjadi bentuk baru.

Proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang disebut dengan istilah 語形成 (*gokeisei*). *Gokeisei* adalah cara untuk membuat kata baru (Takamizawa, 1997:157). Proses tersebut terjadi dengan cara penambahan, penghapusan, pengulangan atau imbuhan kosong (Santoso, 2015:25). Pembentukan kata dalam bahasa Jepang sekurang-kurangnya ada empat macam (Santoso, 2015:37-38), yaitu :

a. *Haseigo*

Masuoka dan Takubo (2000:10) menyatakan bahwa yang disebut sebagai *haseigo* adalah sebagai berikut :

ある語に付加的要素がついてできる語を派生語という。この付加的要素を「接辞」という。また、接辞の付加を受ける、派生語の中心要素を「派生語幹」という。「寒さ」という派生語の場合であれば、「寒」の部分が派生語幹であり、「さ」が接辞である。
Aru go ni fukateki youso ga tsuite dekiru go wo haseigo to iu. Kono fukateki youso wo 'setsuji' to iu. Mata, setsuji no fuka wo ukeru, haseigo no chuushin youso wo 'hasei gokan' to iu.

'Samusa' to iu haseigo no baai de areba, 'samu' no bubun ga hasei gokan deari, 'sa' ga setsuji dearu.

(Haseigo adalah kata yang dapat ditempelkan sebagai unsur tambahan pada suatu kata. Unsur tambahan itu disebut sebagai afiks. Lalu, unsur haseigo yang diberikan tambahan afiks disebut sebagai akar kata dasar. Misal dalam haseigo 'samusa', bagian kata 'samu' merupakan akar kata dasar, sedangkan kata 'sa' merupakan afiks).

Kata yang terbentuk dari penggabungan *naiyou keitaiso* (morfem yang menunjukkan makna asli) dengan *setsuji* disebut sebagai *haseigo* (kata jadian). Proses pembentukannya dapat berupa bentuk *settouji* (awalan)+morfem isi atau morfem isi+*setsubiji* (akhiran). Awalan atau *settouji* {お(o-), ご(go-), す(su-), ま(ma-), か(ka-), すっ(suQ-)}. Sedangkan akhiran atau *setsubiji* {さ(-sa), み(-mi), 的(-teki), する(-suru)}. Contoh awalan *go-kazoku*: 'keluarga' dan akhiran *samu-sa*: 'dinginnya'.

b. *Fukugougo* atau *Goseigo*

Kata yang terbentuk dari hasil penggabungan beberapa morfem isi disebut sebagai *fukugougo* atau *goseigo* (kata majemuk). Takamizawa (1997:157) mendefinisikan *fukugougo* sebagai berikut :

二つの単語を結合したり、形容詞や動詞の語幹と単語を結合して新しい単語を作る方法。

Futatsu no tango wo ketsugoushitari, keiyoushi ya doushi no gokan to tango wo ketsugoushite atarashii tango wo tsukuru.

(Menggabungkan dua kata, menggabungkan kata dan akar kata dari adjektiva atau verba sehingga membuat kata-kata baru).

Misalnya :

- 1) Dua buah morfem isi nomina+nomina, *ama+gasa*: ‘payung hujan’.
- 2) Adjektiva+nomina, *yasu+yado*: ‘hotel murah’.
- 3) Morfem isi+*setsuji* :
 - a) Nomina+verba= *higaeri* ‘pulang hari itu’
 - b) Verba+nomina= *tabemono* ‘makanan’
 - c) Verba+verba= verba: *toridasu* ‘mengambil’
 - d) Verba+verba= nomina: *ikikaeri* ‘pulang-pergi’.

c. *Karikomi* atau *Shouryaku*

Karikomi menurut Takamizawa (1997:157), yaitu :

単語の一部だけを残して新しい単語を作る方法。
Tango no ichibun dake wo nokshite atarashii tango wo tsukuru.

(Cara membuat kata baru dengan hanya menyisakan sebagian kata).

Karikomi atau *shouryaku* merupakan akronim yang berupa suku kata (silabis) dari kosakata aslinya. Contoh: *terebishon* = *tere*bi ‘televisi’ dan *animeeshon* = *anime* ‘animasi kartun’.

d. *Toujigo*

Toujigo merupakan singkatan huruf pertama yang dituangkan dalam huruf alfabet. Misalnya: *Nippon Housou Kyoukai* = NHK 'radio TV Jepang'.

Tsujimura (2000:148-154) mengatakan dalam bahasa Jepang terdapat lima cara dalam proses pembentukan kata, antara lain :

a. Afiksasi

Kridalaksana (2008:3) mengatakan bahwa afiksasi adalah proses pembentukan kata atau hasil penambahan afiks pada akar, dasar, atau alas. Dalam proses ini, leksem berubah menjadi kata yang lebih kompleks. Samsuri dalam Yendra (2018:133) mengatakan, pengimbuhan atau afiksasi adalah penggabungan akar kata (*root*) atau pokok dengan imbuhan atau afiks (*affix*).

Dengan kata lain, afiksasi adalah proses pembubuhan afiks pada sebuah dasar atau bentuk dasar. Afiksasi dalam bahasa Indonesia disebut juga sebagai istilah imbuhan, di mana yang dikategorikan sebagai imbuhan terdapat awalan (afiks) dan akhiran (sufiks). Afiksasi menurut Koizumi dalam Santoso (2015:28-30) terbagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Awalan (*settouji*), pengimbuhan dengan menambahkan di awal kata dasar (prefiks).

- 2) Akhiran (*setsubiji*), pengimbuhan dengan menambahkan di belakang kata dasar (sufiks).
- 3) Sisipan (*secchuuji*), pengimbuhan dengan menambahkan di tengah kata dasar (infiks).

Contoh afiksasi yang merupakan *settouji* (awalan atau prefiks) dalam bahasa Jepang *magokoro* (真心) yang berarti setulus hati dan *setsubiji* (akhiran atau sufiks) dalam bahasa Jepang *benkyou suru* (勉強する) yang berarti belajar.

b. Penggabungan (*compounding*)

Proses pembentukan kata melalui *compounding*, terjadi penggabungan antara dua buah morfem bebas. Shibatani dalam Santoso (2015:51-52) menyebutkan penggabungan kata dalam bahasa Jepang dapat dilakukan melalui penggabungan kosakata Jepang asli (*native word*), kosakata *sino* dan bahasa Jepang, atau kombinasi antara kosakata bahasa asing (terapan) dengan kosakata Jepang asli. Contoh *compounding* dalam bahasa Jepang antara kosakata *sino* dengan bahasa Jepang yaitu *ken-kyuu* (研究) yang berarti penelitian.

c. Reduplikasi

Reduplikasi adalah proses pengulangan kata yang membentuk kosakata baru. Kridalaksana (2008:208) membagi reduplikasi (pengulangan) ke dalam tiga bagian, yaitu: reduplikasi fonologis,

reduplikasi morfemis dan reduplikasi sintaksis. Reduplikasi fonologis adalah pengulangan yang bersifat fonologis (bukan pengulangan leksem), sehingga tidak menimbulkan perubahan makna, seperti: lelaki, pipi, kuku. Reduplikasi morfemis merupakan pengulangan leksem yang dapat menimbulkan perubahan kata dan perubahan makna gramatikalnya, seperti: bunga-bunga, balon-balon. Sedangkan reduplikasi sintaksis adalah proses yang terjadi pada leksem yang menghasilkan satuan yang berstatus klausa, yang artinya berada di luar cakupan morfologi, seperti: jauh-jauh (jauh-jauh didatanginya).

Dalam bahasa Jepang, salah satu hasil dari reduplikasi adalah tiruan bunyi yang disebut onomatope. Fukuda (2017:vi) menyebutkan bahwa onomatope adalah *giongo*, yang secara harfiah berarti “sebuah kata yang meniru bunyi”. Contoh reduplikasi dalam bahasa Jepang yaitu *perapera* (ぺらぺら) yang berarti lancar dan *samazama* (さまざま) yang berarti macam-macam.

d. Pemenggalan (*clipping*)

Pembentukan kata ini dapat dilakukan dengan cara memenggal atau melepaskan bagian tertentu dari suatu kata sehingga kata tersebut menjadi lebih pendek. Tsujimura (2000:253) menyamakan istilah ‘*clipping*’ dengan ‘pemendekan kata (abreviasi)’. Pemenggalan (*clipping*) merupakan salah satu dari empat proses pemendekan kata

(abreviasi). Tiga proses abreviasi lainnya, yaitu; singkatan, akronim dan kontraksi.

Menurut Kuwamoto dalam Meisa (2009:90) salah satu pola pemendekan kata dalam bahasa Jepang terjadi berdasarkan *foot binarity*, yang berarti pemendekan berupa dua mora yang diambil dari dua kata, kemudian disatukan menjadi satu kata. Contoh *clipping* dalam bahasa Jepang adalah *geesen* (ゲーゼン) yang berasal dari kata *geemu sentaa* (ゲームセンター) berarti *game center*.

e. Peminjaman (*borrowing*)

Yang dimaksud dengan peminjaman yaitu pembentukan kata berdasarkan kata pinjaman dari bahasa asing atau di luar bahasa Jepang. Kridalaksana (2008:178) menyebutkan peminjaman adalah pemasukan unsur fonologis, gramatikal atau leksikal dalam bahasa atau dialek lain karena kontak atau peniruan. Contoh peminjaman dalam bahasa Jepang yaitu *getto suru* (ゲットする) yang berarti mendapatkan dengan *getto* yang diambil dari bahasa Inggris *get*.

B. Wakamono Kotoba

1. Pengertian Wakamono Kotoba

Wakamono kotoba adalah variasi bahasa Jepang anak-anak muda di Jepang yang pada umumnya banyak digunakan oleh anak muda dalam

percakapan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, luar sekolah dan lainnya dalam situasi non-formal.

Wakamono kotoba adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda yang penggunaan kata-kata ini setiap waktu mengalami perubahan dan berbeda pada setiap kelompok anak-anak muda di usia yang sama (Masakazu *et al*, 2003:70).

Haruhiko (1978:2115) dalam *Gakken Kokugo Daijiten* menyebutkan kata *wakamono* sebagai:

年の若い人。若人。少年。
Toshi no wakai hito. Wakoudo. Shounen.
(Orang yang berusia muda; orang muda; muda).

Sedangkan kata *kotoba* pada *Gakken Kokugo Daijiten* (1978:700) yaitu:

人が物を言うときに使う、社会的に決められた音の組み合わせ、広くは、音声による表現ばかりでなく文字による表現をもさす。
Hito ga mono wo iu toki ni tsukau, shakaiteki ni kimerareta oto no kumiawase. Hiroku wa, onsei ni yoru hyougen bakari denaku moji ni yoru hyougen wo mosasu.

(Dipakai saat seseorang membicarakan sesuatu, bunyi yang disetujui bersama oleh masyarakat. Secara luas bukan hanya bunyi tapi juga menggunakan huruf).

Matsumoto *et al* (2012:343) menyebutkan, sebagian besar *wakamono kotoba* dikenal sebagai ‘*unknown words*’, sebab kata-kata tersebut diciptakan sehingga tidak terdaftar dalam kamus. *Wakamono kotoba* memiliki bentuk bahasa yang lebih pendek dibandingkan dengan

bahasa standar Jepang, yang biasa digunakan oleh anak-anak muda di Jepang sebagai simbol untuk mengungkapkan perasaan dan emosi terhadap teman-temannya.

Harumi dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:18), *wakamono kotoba* memiliki ciri khas dan hanya digunakan oleh anak-anak muda baik antar temannya maupun dalam kelompok. Harumi mengajukan beberapa contoh *wakamono kotoba* yang dikumpulkan dari 150 mahasiswa yang dijadikan sampel pada penelitiannya.

Bahasa anak muda:

geesen
getsudoramiru
monohon
chariru
jikoru, jikotta

asshiikun

Ragam Standar:

geemu sentaa
getsuyoubi no dorama wo miru
honmono
jitensha de dekakeru
jiko wo okosu, okoshite
shimatta
kuruma de okurimukae wo shite
kureru ashi ni naru dansei

Wakamono kotoba sering kali disamakan dengan bahasa slang. Kasschau dan Eguchi (1995:11-224), mengelompokkan bahasa slang di Jepang menjadi beberapa kelompok, yaitu sebagai berikut :

- a. *Bad mouthing and dirty words*, yang di dalamnya mencakup bahasa yang berhubungan dengan: *stupidity and drunkenness, parts of the body, discriminatory language, scatology, bad personalit, attitude and behavior*, dan *animals*.
- b. *The language of sex*, yang di dalamnya mencakup bahasa yang berhubungan dengan: *sexual organs and private parts, the sexual act*,

homosexuality, the ejaculation industry, the language of seduction,
dan *other sex-related expressions.*

- c. *Underground and Yakuza-related language*, yang di dalamnya mencakup bahasa yang berhubungan dengan: *yakuza organization, underground jargon*, dan *punk-related and juvenile delinquents-related language.*
- d. *Young people's and vogue expressions*, yang di dalamnya mencakup bahasa yang berhubungan dengan: *emergence of new mankind, emergence of gyaru (girl) and related words, young people's language, other fashionable words, media-related and fashion-related words*, dan *oldies but goodies.*

Matsumoto *et al* (2011:5) mendefinisikan *wakamono kotoba* sebagai

berikut:

“Wakamono kotoba is defined as slang or jargon used by people aged from junior high school age to around their thirties. It is typically used to promote communication, amusement, or solidarity, to convey ambiguous image, or to hide or alleviate or clarify something. It is also considered to include specific words or phrases conveying freedom for traditional rules or a sense of amusement. However, wakamono kotoba is different from slang in the way that only young people use them frequently.”

(*Wakamono kotoba* didefinisikan sebagai bahasa slang atau jargon yang digunakan oleh orang-orang berusia sekitar usia anak sekolah menengah pertama sampai sekitar umur 30-an tahun. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan untuk mempromosikan komunikasi, kesenangan, atau solidaritas, untuk menyampaikan gambar yang ambigu, atau untuk menyembunyikan atau mengurangi atau mengklarifikasikan sesuatu. Selain itu, juga untuk menyertakan kata atau frase tertentu yang menyampaikan kebebasan untuk aturan

tradisional atau rasa kesenangan. Bagaimanapun, *wakamono kotoba* berbeda dengan slang dan hanya anak-anak muda yang sering menggunakannya).

Dari kedua teori di atas, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* berbeda dengan bahasa slang. Meskipun pada dasarnya *wakamono kotoba* termasuk ke dalam bahasa slang. Sebab bahasa slang memiliki cakupan yang lebih luas bila dibandingkan dengan *wakamono kotoba* yang merupakan bahasa yang hanya digunakan oleh anak-anak muda saja.

2. Karakteristik *Wakamono Kotoba*

Salah satu ciri atau karakteristik *wakamono kotoba* yang sering ditemui adalah adanya pemendekan kata. Nakao, Hibiya, dan Hatori dalam Agustina (2008) menyebutkan ciri-ciri *wakamono kotoba* sebagai berikut:

a. Penyingkatan satu bagian kata atau kalimat

Umumnya, penyingkatan suatu kata atau kalimat merupakan fenomena yang dilakukan oleh siapa saja. Akan tetapi, penyingkatan yang dilakukan oleh anak-anak muda, termasuk di Jepang dengan orang-orang pada umumnya sangat berbeda. Anak-anak muda cenderung menyingkat kata atau kalimat sesuai keinginannya, dalam arti seenaknya mereka.

Contoh :

- 1) ゲームセン → ゲームセンター
(geesen) (geemu sentaa)
'Game Center'

- 2) マクド・マック → マクドナルド
 (*makudo, makku*) (*makudonarudo*)
 ‘Mc Donald’

b. Adanya pembalikan urutan kata

Karakteristik *wakamono kotoba* lainnya adalah pembalikan urutan kata atau dalam bahasa Jepang disebut sebagai 逆さ言葉 (*sakasa kotoba*).

Contoh :

- 1) 物のほん → ほんもの
 (*mono hon*) (*hon mono*)
 ‘Barang asli’

- 2) めんご → ごめん
 (*mengo*) (*gomen*)
 ‘Maaf’

c. Pada kata benda diberi akhiran *ru* dan *tta* sehingga menjadi kata kerja.

Salah satu karakteristik *wakamono kotoba* adalah adanya penambahan akhiran *ru* dan *tta* pada kata benda. Kata benda yang mengalami penambahan kata akhir *ru* dan *tta*, akan menjadi sebuah kata baru atau dapat dikatakan menjadi kata kerja.

Contoh :

- 1) ペコる → ペコ + る
 (*pekoru*) (*peko*) (*ru*)
 ‘Lapar’

- 2) ウケる → ウケ + る
 (*ukeru*) (*uke*) (*ru*)
 ‘Lucu atau terkenal’

d. Membuat ungkapan dari ciri khas yang dimiliki seseorang.

Anak-anak muda biasanya membuat ungkapan yang menjadi ciri khas orang tersebut. Dalam bahasa Jepang, hal ini disebut sebagai 人物俗語 (*jinbutsu zokugo*). Kata-kata seperti ini biasanya mempunyai makna yang tidak baik (negatif).

Contoh :

- 1) ギャバ (*gyaba*) → ギャルみたいな格好をしている
中年以上の女性 (*gyaru mitai na kakkou wo shiteiru chuunen ijou no jousei*) : wanita lebih dari setengah baya yang berpenampilan seperti gadis remaja.
- 2) アッシイ君 (*asshiikun*) → 車で送り迎えをしてくれる足になる男性 (*kuruma de okurimukae wo shite kureru ashi ni naru dansei*) : pria yang selalu mengantar jemput dengan kendaraan.

e. Menggunakan *katakana go*.

Hampir setiap *wakamono kotoba* yang dibuat oleh anak-anak muda di Jepang menggunakan huruf katakana.

Contoh :

- 1) ラスボス → ラストボス
(*rasubosu*) (*rasuto bosu*)
'Bos terakhir'
- 2) フォローバ → フォローバック
(*forooba*) (*foroobakku*)
'Follow back'

3. Jenis-Jenis *Wakamono Kotoba*

Adapun jenis-jenis *wakamono kotoba* menurut Kitahara dalam Nakano (n.d.) antara lain :

a. Kata singkatan (短縮語)

短縮語 (*tanshuku go*) merupakan jenis *wakamono kotoba* yang sering ditemui dan disebut juga sebagai 略語 (*ryaku go* atau abreviasi).

Contoh 短縮語 (*tanshuku go*) yaitu :

- 1) キモイ → 気持ち悪い
(*kimoi*) (*kimochi warui*)
'Perasaan tidak enak'

- 2) おもしろい → おもしろい
(*omoroï*) (*omoshiroi*)
'Menarik'

- 3) 自己中 → 自己中心的
(*jikochuu*) (*jikochuushiteki*)
'Egois'

b. Kata singkatan dengan huruf alfabet (*KY* 式語)

KY 式語 (*KY shiki go*) merupakan salah satu gaya bahasa (bahasa *keyword*) yang digunakan untuk menyatakan suatu singkatan kata dengan menggunakan huruf alfabet. Contoh *KY* 式語 (*KY shiki go*) yaitu :

- 1) JK → 女子高生
(*joshi kousei*)
'Siswi SMA'

2) KY → 空気読めない
(*kuuki yomenai*)
'Tidak bisa membaca situasi'

3) NHK → なんか変な感じ
(*nanka hen na kanji*)
'Aneh, canggung'

c. Kata-kata tiruan (もじり語)

Pada dasarnya kata ini memiliki bunyi atau cara baca yang sama persis atau hampir sama dengan yang aslinya, akan tetapi, yang berbeda adalah mengubah huruf atau maksud dari kata tersebut sehingga disebut sebagai parodi kata. Contoh もじり語 (*mojiri go*) yaitu :

1) 忘飲忘食 (*bouin boushoku*) = 暴飲暴食 (*bouin boushoku*) →
口にしたものを忘れる (*kuchi ni shita mono wo wasureru*) yang
berarti lupakan apa yang ada dikatakan.

2) 鉛スト (えんスト) → 鉛筆が止まる
(*ensuto*) (*enpitsu ga tomaru*)
yang berarti pensil berhenti atau sudah habis (pensil mekanik)

d. Bahasa yang digunakan oleh perempuan (ギャル語)

Jenis *wakamono kotoba* ini sering kali digunakan atau bahkan dibuat oleh anak muda perempuan, dan oleh sebab itu disebut sebagai ギャル語 (*gyaru go*). Contoh ギャル語 (*gyaru go*) yaitu :

1) イミフ → 意味不明
(*imifu*) (*imi fumei*)
'Maknanya tidak jelas'

2) たしかし → たしかに
(*tashikashi*) (tashika ni)
'Memang benar'

3) ビニる → コンビニに行く
(*biniru*) (konbini ni iku)
'Pergi ke supermarket'

e. Bahasa internet (インターネット語)

インターネット語 (*intanetto go*) disebut juga sebagai ネット語 (*netto go*) yang merupakan bahasa internet yang biasa muncul dan digunakan sebagai bahasa percakapan. Contoh ネット語 (*netto go*) yaitu :

1) ノシ → またね、さようなら
(*noshi*) (mata ne, sayonara)
'Sampai jumpa lagi'

2) ちょろイン → ちょろいヒロイン
(*choroin*) (choroi hiroin)
'Heroine gampang'

3) ブルスク → ブルースクリーン
(*burusuku*) (buruu sukuriin)
'Blue Screen'

C. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Masyarakat dewasa ini hampir tidak mungkin tidak mengenal yang namanya media. Seiring dengan perkembangan zaman, media semakin

berkembang pesat. Tanpa disadari, media sudah menjadi salah satu bagian hidup manusia.

Pada awalnya, komunikasi dengan media hanya berjalan satu arah. Akan tetapi setelah muncul dan berkembangnya internet, cara komunikasi baru muncul di masyarakat. Keberadaan internet menembus batas dimensi sehingga membuat komunikasi berjalan ke berbagai arah tanpa adanya batasan waktu, jarak dan ruang tanpa harus bertatap muka.

Internet untuk pertama kali dalam sejarah manusia membuat kita memiliki kemampuan merekam interaksi sosial dalam jumlah besar secara *real-time* (Aditya *et al*, 2013:8). Secara tidak langsung keberadaan internet membentuk sebuah generasi baru yang disebut sebagai generasi *next*. Generasi ini dipandang sebagai generasi masa depan yang dibesarkan dalam lingkungan budaya baru media digital yang interaktif, yang berwatak menyendiri (desosialisasi) berkomunikasi secara personal, melek komputer, dibesarkan dengan video *games* dan lebih banyak waktu luang untuk mendengarkan radio dan televisi (Ibrahim dalam Ayun, 2015:1).

Pesatnya perkembangan internet menciptakan sebuah fenomena media baru atau yang dapat disebut sebagai *new media*. Seperti yang dikatakan oleh Flew (2005:4), “*The internet represent the newest, most widely discussed, and perhaps most significant manifestation of new media*”. Yang apabila diartikan, internet merupakan wujud terbaru, paling banyak dibahas, dan mungkin manifestasi paling penting dari media baru.

Seperti yang kita ketahui, salah satu bentuk dari perkembangan internet adalah media sosial. Dapat dikatakan bahwa media sosial adalah bagian dari media baru atau *new media*. Media sosial sebagai salah satu dari *new media* merupakan sarana yang digunakan untuk bersosialisasi atau berkomunikasi dengan orang lain, berbagi informasi dan lain-lain. Brogan (2010:11) mendefinisikan media sosial sebagai berikut :

“Social media is a new set of communication and collaboration tools that enable many types of interactions that were previously not available to the common person.”

(Sosial media adalah sebuah set komunikasi baru dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang umum).

Adapun pengertian media sosial menurut para ahli lainnya yaitu sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual. Mayfield dalam Hisyam dan Pamungkas (2016:584) menyebutkan media sosial sebagai kumpulan media *online* dengan karakteristik partisipatif, keterbukaan, pembicaraan, komunitas, dan keterhubungan.

Sedangkan menurut Dailey (2009:3), media sosial adalah konten *online* yang dibuat menggunakan teknologi penerbitan yang sangat mudah diakses dan terukur. Paling penting dari teknologi ini adalah terjadinya pergeseran cara mengetahui orang, membaca dan berbagi berita, serta mencari informasi dan konten.

Berdasarkan definisi media sosial menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sekumpulan konten *online* yang memungkinkan penggunanya dengan mudah dapat berpartisipasi, mencari dan saling berbagi informasi dengan pengguna lainnya.

2. Karakteristik Media Sosial

Menurut Purnama (2011:116) media sosial memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Jangkauan (*reach*): daya jangkauan media sosial dari skala kecil hingga khalayak global.
- b. Aksesibilitas (*accessibility*): media sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya terjangkau
- c. Penggunaan (*usability*): media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus.
- d. Aktualitas (*immediacy*): media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat.
- e. Tetap (*permanence*): media sosial dapat menggantikan komentar secara instan dan mudah melakukan proses pengeditan.

3. Jenis-Jenis Media Sosial

Pada dasarnya media sosial dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Mayfield dalam Johnston (2016:920-921) mengidentifikasi jenis media sosial ke dalam tujuh kategori, antara lain :

a. Jejaring Sosial

Jejaring sosial merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia (Aer, 2014:107). Situs *web* ini mampu menyediakan porsi bagi penggunanya untuk membuat jejaring personal dan terhubung dengan pengguna lain untuk membangun komunikasi serta membagi informasi dengan pengguna lain di lokasi yang berbeda. Jejaring sosial yang paling terbesar saat ini adalah *facebook* setelah *friendster* dan *myspace* setelah tidak ada. Jejaring sosial lainnya ada *google+*, *linkedIn* dan *academia.edu*.

b. *Blog*

Jenis media sosial ini mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling terkenal. Media sosial pertama yang dikenal karena pengguna dapat menggunakannya untuk menulis jurnal *online* dengan menampilkan sejarah penulisan dari awal hingga yang terbaru. Adapun yang termasuk ke dalam jenis media sosial ini adalah *tumblr*, *blogspot.com*, *wordpress*.

c. *Wikis*

Jenis media sosial *wikis* yang paling populer saat ini adalah *wikipedia*. Penggunaanya diperbolehkan untuk mengedit isi dan menambahkan konten atau informasi yang kemudian berfungsi sebagai

database atau dokumen komunal. Saat ini *wikipedia* sudah memiliki lebih dari dua juta artikel berbahasa Inggris.

d. *Podcast*

Jenis media sosial ini mengacu pada *file* berbentuk audio dan video yang tersedia secara berlangganan dan memungkinkan penggunanya dapat *men-download* dan mendengarkannya. Merupakan perkembangan dari *Pod (iPod)* dan *Broadcast*. Contoh pelayanan jenis media sosial ini yaitu *Apple iTunes*.

e. Forum

Jenis media sosial selanjutnya adalah forum. Forum ini digunakan sebagai arena diskusi *online* dengan topik tertentu oleh suatu komunitas yang sudah ada sebelum jejaring sosial terbentuk. Forum muncul sebelum istilah ‘media sosial’, dan merupakan elemen komunitas *online* yang kuat dan terkenal. Berikut yang termasuk ke dalam media sosial ini yaitu *kaskus* dan *quora*.

f. Komunitas Konten

Komunitas konten umumnya digunakan untuk mengorganisasikan konten berupa video atau foto maupun *bookmark link*. Jenis media sosial ini memungkinkan penggunanya dapat berbagi

konten. Adapun yang termasuk ke dalam komunitas konten antara lain, *instagram, youtube, flickr, photobucket, revver* dan *del.icio.us*.

g. *Microblogging*

Merupakan jenis media sosial yang terbaru dan merupakan gabungan dari jejaring sosial dan *blog* ukuran kecil. Jenis ini menawarkan kemudahan bagi penggunanya untuk bertukar informasi namun dengan batasan ukuran *posting* atau *update*. Adapun yang termasuk dalam *microblogging* adalah *twitter* yang membatasi 140 karakter dalam satu kali *posting*.

D. *Twitter*

1. Pengertian *Twitter*

Twitter adalah sebuah situs *web* yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan mencari informasi. Zarella (2010:31) menyebutkan bahwa *twitter* merupakan salah satu jejaring sosial yang paling mudah digunakan, dikarenakan hanya memerlukan waktu yang singkat tetapi informasi yang disampaikan dapat langsung menyebar secara luas. Brogan (2010:99) mendefinisikan *twitter* sebagai :

“Twitter is a great place to share ideas, and idea bank, a place to gather information, to inspire thoughts, or to see what your friends are doing.”

(*Twitter* merupakan tempat yang terbaik untuk berbagi ide, bank gagasan, tempat untuk mengumpulkan informasi, untuk menginspirasi pikiran, atau untuk melihat apa yang temanmu lakukan).

Twitter merupakan *microblogging*, yaitu suatu bentuk *blog* yang membatasi ukuran setiap *post*-nya. *Twitter* ini memberikan fasilitas bagi penggunanya untuk dapat menuliskan pesan dalam sebuah kotak *update*. *Microblog* ini memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan yang disebut kicauan (*tweets*), berupa teks maksimal 140 karakter yang ditampilkan pada halaman profil pengguna (Badri, 2011:140).

Sesuai dengan Badri, Dixon (2012:40) dalam bukunya menyatakan bahwa :

“Twitter is a microblogging messaging service that limits you to 140 characters per message, include spaces and punctuation, to you update content.”

(*Twitter* adalah layanan pesan *microblogging* yang membatasi penggunanya hingga 140 karakter per pesan, termasuk spasi dan tanda baca, untuk memperbaharui atau meng-*update* konten).

Twitter didirikan oleh Jack Dorsey pada bulan Maret 2006, dimiliki dan dioperasikan oleh *Twitter Inc.* *Twitter* berbasis di San Bruno, California dekat San Francisco, di mana situs ini pertama kali dibuat. Saat itu, *twitter* diperkenalkan sebagai penyedia jasa jaringan sosial *online* di mana penggunanya dapat menyampaikan pesan sepanjang 140 huruf yang disebut ‘*tweets*’ atau ‘kicau’.

Istilah ‘*twitter*’ itu sendiri, menurut Williams, awalnya bernama ‘*twtr*’ yang terinspirasi oleh aplikasi ‘*flickr*’ (Satria dan Arifin, 2014:68). Awalnya, *Twitter Inc.* memiliki kantor pusat di San Francisco, Amerika Serikat. Kini *twitter* telah berkembang dan mendirikan setidaknya 25 kantor perwakilan di seluruh dunia.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *twitter* adalah suatu situs *web* berupa *microblog* dengan membatasi dengan 140 karakter per pesan yang memudahkan pengguna untuk melakukan komunikasi, mencari atau mengumpulkan informasi dan mengirim pesan dengan pengguna lainnya,

2. Fitur Twitter

Twitter adalah salah satu alat sosial yang menyediakan berbagai macam fitur seperti *direct message*, *chat*, *follower*, *hashtag*, *mentions* dan lainnya. Menurut Dixon (2012:43-45), fitur-fitur yang terdapat pada *twitter* antara lain :

a. *Follower and Following*

Follower (pengikut) merupakan akun atau orang yang mengikuti akun orang lain. Sedangkan *following* (mengikuti) akun orang yang sedang diikuti akun yang lain. Pengguna *twitter* yang mengikuti akun *twitter* lain dapat memperoleh *update* dari akun yang diikutinya, yang akan di-*posting* pada bagian halaman utama (beranda) atau pada bagian notifikasi *twitter*.

b. *Direct Message*

Twitter juga memungkinkan seseorang untuk mengirim pesan pribadi secara langsung ke pengguna lain yang mengikuti akun tersebut. Fitur ini pada dasarnya seperti fitur *e-mail* pada *google*,

hanya saja fitur ini diterapkan oleh *twitter*. Fitur *direct message* juga bisa digunakan apabila tidak mengikuti akun orang tersebut.

c. *Twitter Search*

Salah satu fitur *twitter* yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari akun pengguna lainnya, *keywords*, *trending topics*, subjek dan tempat-tempat. Untuk mempermudah pencarian dapat menggunakan tanda # (*hashtag*) pada kolom *searching*.

d. *Trending Topics*

Merupakan salah satu fitur yang paling menarik pada *twitter*. *Trending topic* ini terdiri dari dua puluh topik yang biasanya berhubungan dengan sesuatu yang sedang hangat dibicarakan atau disebutkan, seperti berita, olahraga, hal-hal yang menghibur oleh pengguna *twitter* dalam kurun waktu tertentu. Umumnya *trending topic* ini disertai dengan penggunaan tanda *hashtag* pada setiap topiknya,

e. *Latest News*

Fitur ini memungkinkan penggunanya dapat mengejar ketinggalannya berita baru dengan cepat. Apabila pengguna mengetahui berita terbaru, maka dapat mem-*posting* berita tersebut pada *twitter*.

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan karya ilmiah ini, peneliti menggali informasi-informasi dari penelitian sebelumnya, sebagai bahan perbandingan. Selain itu, peneliti juga mencari informasi dari beberapa buku, jurnal maupun skripsi dengan maksud untuk mencari teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang dijadikan peneliti sebagai acuan adalah penelitian yang berjudul “*Analisis Wakamono Kotoba dalam Acara Televisi New World Land SMAPXSMAP*” oleh Wistri Meisa (2009) dan penelitian oleh Tina Agustina (2008) yang berjudul “*Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba pada Drama (Studi Analisis pada Drama Gals Circle dan Hanazakari no Kimitachi e Ikemen Paradise)*”.

Pada penelitian pertama tersebut, penulis membahas mengenai arti dan pembentukan *wakamono kotoba* yang dikhususkan dalam segi pemendekan kata (*ryakugo*) yang diambil dari acara televisi *New World Land SmapxSmap*. Tujuannya adalah untuk mengetahui memahami cara pemendekan *wakamono kotoba* dan arti kata dari *wakamono kotoba* yang muncul pada objek penelitian tersebut. Metode penelitiannya adalah metode deskriptif, yang data yang muncul pada objek penelitian ditranskripkan ke dalam tulisan kemudian diidentifikasi serta diinterpretasikan berdasarkan arti dan proses pembentukan dari *wakamono kotoba* tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan *wakamono kotoba* tidak terbatas pada pemendekan kata saja, tetapi juga terdapat kata yang memiliki pola pembentukan sendiri, seperti pengiasan atau penambahan kata.

Adapun pemendekan kata yang terjadi pada umumnya adalah pelesapan silabel/mora hingga menjadi 3-4 suku kata seperti pada kata 「カラオケのともだち」 menjadi 「カラとも」. Lebih lanjutnya peneliti menampilkan sebagian dari hasil penelitian dalam bentuk tabel data seperti di bawah ini.

Tabel 2.1 Contoh Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Asal Kata	Jumlah Suku Kata Awal	Pelesapan	Penambahan	Abreviasi Akhir	Jumlah Suku Kata Akhir
1	ロデオ男	6	オ		ロデオ男	5
2	トライアングル	7	イ-ア-ン		トラグル	4
3	妄想する	5	う-す		もそる	3
4	被害妄想	7	い-う-想		ひがも	3
5	ペコペコ	4	ペコ	る	ペコる	3

Penelitian terdahulu kedua membahas *wakamono kotoba* berdasarkan jenis (ditinjau dari jenis kata) dan pembentukannya yang muncul pada drama. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu dengan menjabarkan dan mengkaji *wakamono kotoba* yang terdapat pada kalimat-kalimat percakapan dalam drama tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 38 data yang terdiri dari: 16 data *wakamono kotoba* termasuk jenis *keiyoushi* dan *keiyoudoshi*, 13 data termasuk jenis *meishi*, empat termasuk *doushi*, dua data termasuk *fukushi*, dan satu data termasuk jenis *kandoushi*. Terdapat beberapa pembentukan *wakamono kotoba* antara lain, adanya unsur perubahan pelafalan kata, penyingkatan kata, diambil dari kalimat yang telah dikenal di Jepang,

mengambil kata dan makna dari bahasa asing, adanya perubahan makna kosakata serta pembalikan unsur kata.

Adapun poin perbedaan penelitian ini dengan kedua penelitian sebelumnya adalah terletak pada ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup pada penelitian ini mengambil data *wakamono kotoba* pada salah satu media sosial *twitter*. Poin-poin yang diambil pada penelitian terdahulu adalah teori-teori yang relevan dengan penelitian sekarang.

Penelitian lain berjudul “*Analisis Makna dan Asal Pembentukan Wakamono no Kotoba dalam Sosial Media Twitter*” yang diteliti oleh Randa Arkie Primawan (2015). Penelitian sebelumnya ini bertujuan untuk memfokuskan pembahasan makna secara kontekstual dan asal pembentukan *wakamono kotoba* dalam sosial media *twitter*. Metode yang digunakan adalah metode kepustakaan dan deskriptif analisis. Penulis menggunakan teori komponen makna, teori aspek makna, dan teori pembentukan kata.

Hasil penelitian dengan mengambil tujuh macam *wakamono kotoba* sebagai data, antara lain: *owakon*, *ktkr*, *wtkk*, *gkbr*, *defo*, *disru* dan *ggrks*. Peneliti melakukan analisis makna menggunakan teori komponen makna, diuji kembali dengan mengambil sampel kicauan di sosial media *twitter*, kemudian dianalisis pembentukan katanya dengan teori morfem dan pembentukan kata. Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap *wakamono kotoba* memiliki makna yang terbentuk berdasarkan konsep.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu adalah penelitian ini berfokus pada *wakamono kotoba* berdasarkan jenis, asal kata dan proses pembentukan.

Meskipun ruang lingkup yang digunakan sama-sama menggunakan media sosial *twitter*, akan tetapi penelitian sekarang mengambil data *wakamono kotoba* berdasarkan topik yang sedang dibicarakan (*trending topic*) pada *tweet* (kicauan) *twitter*. Mengingat bahwa bahasa bersifat dinamis seperti halnya *wakamono kotoba* yang akan semakin bervariasi seiring perkembangan zaman, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai *wakamono kotoba*.