

PENGGUNAAN BAHASA *PROKEM* DALAM KOMIK *KIMI NI TODOKE* VOLUME 24 KARYA KARUHO SHIINA

Elsa Yunita Putri

Prodi Sastra Jepang, Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Novi Andari

Prodi Sastra Jepang, Fakultas Sastra
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: noviandari@untag-sby.ac.id

Abstract. Japanese Jargon which is also known as a *wakamono kotoba* term is a dynamic language style which will change over time and become a culture in youth daily life in communicating with others. There are many words that are formed from *wakamono kotoba*. Therefore to make it easier the usage of each word from *wakamono kotoba*, the words are divided into groups. This study aimed to know the types of *wakamono kotoba* in *Kimi No Todoke* comic volume 24. This study used descriptive qualitative method with linguistic approach. The analysis were done by elaborating and analysing types of *wakamono kotoba* that have been grouped in a descriptive form according to the related theory. The result of the study showed that: from 40 *wakamono kotoba* that have been found in a data source can be categorized into 7 types, they are: 1) in a form of abbreviation from 2 or more vocabularies; 2) clipping the word; 3) have no change in form both have change in meaning from the original meaning; 4) use the word from *katakana* 'go'; 5) use the abbreviated word from *katakana* 'go'; 6) combined Japanese language with the word from *katakana* 'go'; and 7) there is sound change.

Keywords: *Linguistics, Language Style, Wakamono Kotoba, Comic*

PENDAHULUAN

Bahasa gaul merupakan salah satu ragam bahasa. Bahasa gaul juga disebut sebagai bahasa *slang* yang berfungsi sebagai bahasa untuk pergaulan. Menurut Keraf (2010:108), kata-kata *slang* adalah semacam kata percakapan yang tinggi atau murni. Kata *slang* adalah kata-kata non-standart yang informal, yang disusun secara khas; atau kata-kata biasa yang diubah secara arbitrer; atau kata-kata kiasan yang khas, bertenaga dan jenaka yang dipakai dalam percakapan. Kadangkala kata *slang* dihasilkan dari salah ucap yang disengaja atau kadangkala berupa perusakan sebuah kata biasa untuk mengisi suatu bidang makna yang lain. Kata-kata *slang* sebenarnya bukan saja terdapat pada

golongan terpelajar, tetapi juga pada semua lapisan masyarakat.

Anak muda Jepang sering memakai bahasa dan istilahnya sendiri dalam percakapan, sehingga membuat para orang dewasa kadang tidak mengerti apa yang mereka bicarakan (Kamei Bazime, 2003:5). *Wakamono Kotoba* telah menjadi tren penggunaannya dalam percakapan sehari-hari remaja Jepang, bahasa tersebut dengan mudah dapat ditemukan di majalah-majalah, komik, televisi dan film-film remaja sehingga penyebarannya begitu cepat dan luas yang menjadikan *wakamono kotoba* bukanlah hal yang asing dalam dunia remaja dewasa ini (Asahi Shinbun : 2005). Harumi Tanaka (dalam Laili, 2012:7) melihat kecenderungan anak anak

muda yang terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Namun oleh karena bahasa anak muda (yang disebut juga '*slang*') ini memiliki sifat-sifat yang khas dimana hanya dipakai di antara teman atau kelompok tertentu yaitu antar remaja atau antar mahasiswa, sehingga merupakan bahasa yang sulit dipahami oleh orang tua.

Terkait dengan faktor sosiologis, setiap fenomena kehidupan manusia, manusia sebagai anggota masyarakat kerap kali menuangkan ide dan pikirannya tentang fenomena tertentu ke dalam sebuah karya tulis. Salah satunya adalah komik. Komik merupakan salah satu produk manusia sebagai bentuk aspirasinya. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (Irawati, 2005:1) bahwa Komik merupakan salah satu bentuk karya sastra, sebagai bentuk karya sastra bergambar sekaligus fiksi dapat dikatakan sebagai gambaran kehidupan dari perilaku nyata dari situasi tempat pengarang pada saat komik itu ditulis.

Dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina yang mengisahkan tentang kehidupan anak muda, terdapat kata-kata baru yang sedikit berbeda dan unik bahkan kata-kata tersebut terkadang tidak ada dalam kamus bahasa Jepang itu sendiri. Seperti contoh yang diberikan oleh Harumi Tanaka (dalam Agustina, 2008:13) yaitu kata *Gesen*. Kata *gesen* dalam ragam standar yaitu *Geemu sentaa (Game center)* yang artinya pusat mainan. Menurut (Sudjianto, Dahidi, 2004:18). Kata-kata seperti di atas sulit dipahami oleh anak-anak dan orang tua dan seolah-olah dibuat secara serampangan. Apakah penggunaan bahasa Jepang gaul seperti contoh kata *Gesen* ini dapat dipahami oleh semua kalangan atau tidak.

Oleh karena itu, penggunaan Wakamono Kotoba Dalam Komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina perlu diteliti lebih lanjut dengan menganalisis jenis *wakamono kotoba* dalam

komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina. Penelitian ini menggunakan dasar teori wakamono kotoba yang dipaparkan oleh tiga ahli, yakni 1) Menurut Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15), 2) Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012:7), 3) Nakao, Hibiya, Hatori (dalam Agustina, 2008:25) yang telah dihimpun menjadi 8 kategori sebagai landasan untuk mengklasifikasikan wakamono kotoba menurut jenisnya yang telah dihubungkan melalui pendekatan linguistik untuk mengklasifikasikan dan menganalisis wakamono kotoba kedalam jenis-jenisnya. Linguistik termasuk dalam bidang ilmu yang meneliti mengenai bahasa sebagai obyek penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian deskriptif kualitatif dengan melalui pendekatan linguistik, yaitu dengan mendeskripsikan jenis-jenis wakamono kotoba yang telah ditemukan didalam komik yang berjudul *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina dengan terlebih dahulu mengklasifikasikannya kedalam jenis kategori wakamono kotoba yang sesuai dengan data yang didapat setelah itu menganalisisnya kedalam bentuk diskripsi. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membaca, Mengamati dan Memahami Komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina.
2. Mencari *wakamono kotoba* apa saja yang ada dalam Komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina.
3. Mencatat data (*Wakamono Kotoba*) yang akan diteliti.
4. Mencari bentuk asal dari *wakamono kotoba*.
5. Mengklasifikasikan data berdasarkan jenisnya.
6. Setelah itu mendeskripsikan kedalam bentuk deskripsi sesuai dengan teori yang diangkat.

Sumber data dalam penelitian ini adalah Komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina dan termasuk kedalam Jenis data kualitatif dengan objek data wakamono kotoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wakamono kotoba berasal dari kata wakai (anak muda) dan kotoba (bahasa) sehingga *wakamono kotoba* secara gramatikal berarti *bahasa anak muda*. Bahasa anak muda terkait dengan bahasa nonformal yang terkait dengan variasi bahasa anak muda yang terdiri dari

kosakata, ungkapan, intonasi, pelafalan, pola, konteks, serta distribusi. Bahasa nonformal baik berupa *slang* atau *ryuukougo* yang digunakan oleh kalangan remaja khususnya perkotaan sifatnya hanya sementara.

Di dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina ditemukan 40 data yang mengandung makna prokem (wakamono kotoba) yang digunakan oleh para tokoh di dalamnya, berikut adalah rekap 40 data tentang bahasa prokem bahasa Jepang dalam komik.

NO	Wakamono Kotoba	Hal
1	インテリア	11
2	頑張って	12
3	ごめん	12
4	そだな	13
5	そゆんじゃない	15
6	sonだけ	16
7	いっつも	18
8	あんだもん	24
9	ユニフォーム	26
10	プロ野球	26
11	あっち	28
12	や。。	31
13	すんじゃない!	37
14	こっち	39
15	やっぱ	39
16	うそ	43
17	いろんな	49
18	ライバル	49
19	メイク	52
20	まじで	52
21	あんまり	54
22	やるぞ!!	57
23	うっせーよ!!	58
24	すげー	59
25	バイト	68
26	やなんだ	70
27	マント	75
28	やばい	76

29	すんだよ！	76
30	かわんねーよ	77
31	リラックス！	81
32	みねーな	84
33	ランニング	86
34	すっか	95
35	エネ	95
36	おー！	116
37	ん	141
38	わかんない	153
39	こーゆーの	157
40	すいません	162

Dari 8 kategori *wakamono kotoba* berdasarkan referensi yang diambil dari Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15), Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012:7) dan Nakao, Hibiya, Hatori (dalam Agustina, 2008:25) ditemukan 7 jenis di antaranya dalam sumber data. Berikut dipaparkan ke-40 data yang telah ditemukan dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 Karya Karuho Shiina yang telah dikategorikan ke dalam 8 jenis *wakamono kotoba* (prokem bahasa Jepang).

1. **Kategori *wakamono kotoba* yang terbentuk singkatan dari dua kosakata atau lebih** dari 40 data terdapat 12 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : 頑張って、 ごめん、そだな、そゆんじゃない、そんだけ、あんだもん、すんじゃん！、やなんだ、すんだよ！、かわんねーよ、みねーな dan わかんない。 Sebagai contoh adalah : 頑張って

頑張って (Ganbatte) berasal dari kata 頑張ってください (Ganbatte Kudasai) sebagai bentuk formal dan menjadi 頑張って (Ganbatte) sebagai bentuk *wakamono kotoba*. Data tersebut mengalami singkatan dari dua kosakata yaitu がんばって (Ganbatte) dan ください (Kudasai). Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai

dengan pendapat dalam Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15), Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012 : 7) dan Nakao, Hibiya, dan Hatori (dalam Agustina, 2008:25). Penyingkatan kata dimaksudkan agar penggunaan kata tersebut mudah diingat dan dipahami dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang, terutama oleh kawula muda.

2. **Kategori *wakamono kotoba* yang mengalami pemotongan kata sehingga lebih pendek dari kata dasarnya** dari 40 data terdapat 9 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : やっぱ、 や。。、うそ、いろんな、まじで、すっか、 おー！、ん dan すいません。 Sebagai contoh adalah : やっぱ

やっぱ (yappa) berasal dari kata やっぱり (yappari) sebagai bentuk formal dan menjadi やっぱ (yappa) sebagai bentuk *wakamono kotoba*. Data tersebut mengalami pemotongan kata yaitu やっぱり (yappari) menjadi やっぱ (yappa) dan menghilangkan り (ri) sebagai bentuk dari pemotongan kata. Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15) dan Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012 : 7). Penyingkatan kata dimaksudkan untuk meringankan penggunaan kata

tersebut agar lebih praktis, santai, ekspersif dan mudah diingat dan dipahami dalam berkomunikasi terhadap lawan bicara atau teman sejawat.

3. **Kategori wakamono kotoba yang kosakata tidak mengalami perubahan bentuk apapun tetapi memiliki arti/makna yang berbeda atau perubahan makna dari makna sebenarnya** dari 40 data terdapat 2 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : やばい dan やるぞ!! . Sebagai contoh adalah : やばい

やばい (yabai) diungkapkan untuk mengungkapkan segala sesuatu yang benar-benar menarik, bagus sehingga memiliki makna untuk hal yang positif. Dalam bahasa anak muda di Indonesia sama artinya dengan keren. Tetapi kata やばい (yabai) yang biasa diucapkan やべ (yabe) juga bermakna payah atau gawat. Sehingga maknanya sudah tidak sesuai atau berbeda dengan makna sebenarnya. Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15) dan Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012 : 7) Perubahan makna dimaksudkan bahwa sebuah kosakata tidak hanya memiliki makna yang sebenarnya tetapi juga dapat mengalami perubahan makna tergantung penggunaan dan situasinya.

4. **Kategori wakamono kotoba yang urutan kosakatanya mengalami pembalikan kata** dari 40 data terdapat 0 data yang sesuai dengan kategori ini.

Setelah dianalisis, dari 40 data yang terdapat dalam komik "Kimi Ni Todoke Volume 24 Karya Karuho Shiina" yang sesuai dengan teori menurut pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15) dan Nakao, Hibiya, dan Hatori (dalam Agustina, 2008:25) mengenai wakamono kotoba yang mengalami pembalikan urutan kosakata tidak ditemukan data yang sesuai

dengan teori tersebut. Sehingga data yang urutan kosakatanya mengalami pembalikan kata terdapat 0 data. Pembalikan urutan kata dimaksudkan bahwa dalam ragam bahasa wakamono kotoba, penutur tidak memperhatikan tata bahasa jepang yang benar melainkan bebas menciptakan sendiri bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi agar lebih praktis, santai dan ekspresif.

5. **Kategori wakamono kotoba yang menggunakan katakana go** dari 40 data terdapat 4 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : ランニング、ユニフォーム、ライバル、dan リラックス . Sebagai contoh adalah : ランニング

ランニング (runningu) berasal dari katakana go yaitu dari kata yang berbahasa inggris. running mempunyai arti lari/berlari apabila dalam nihongo menjadi 走ります (hashirimasu) dan juga mempunyai arti sama yaitu lari/berlari. Kata 走ります dalam wakamono kotoba dirubah menjadi ランニング (runningu). Sehingga data tersebut menggunakan katakana go. Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15) dan Nakao, Hibiya, dan Hatori (dalam Agustina, 2008:25). Katakana go merupakan bahasa yang berasal dari serapan bahasa asing yaitu bahasa inggris. Penggunaan katakana go dimaksudkan bahwa anak muda jepang sangat suka menggunakan katakana go dalam kehidupan sehari-hari.

6. **Kategori wakamono kotoba yang menggunakan katakanago yang disingkat** dari 40 data terdapat 5 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : インテリア、メイク、バイト、マンント dan エネ. Sebagai contoh adalah : インテリア

インテリア (interia) berasal dari katakana go インテリアデザイン (interia desain) sebagai bentuk lengkap dan menjadi インテリア (interia) sebagai bentuk wakamono kotoba. Data tersebut mengalami singkatan dari dua kosakata yaitu インテリア (interia) dan デザイン (dezain). Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15). Katakana go merupakan serapan bahasa asing diluar dari bahasa jepang yaitu dari bahasa inggris. Penyingkatan kata dimaksudkan agar penggunaan kata tersebut mudah diingat, dipahami dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari orang jepang, terutama bagi kaula muda. Sehingga kosakata tersebut menjadi lebih praktis, santai dan ekspresif.

7. *Kategori wakamono kotoba yang terdiri dari gabungan bahasa jepang dengan katakana go atau katakana go dengan bahasa jepang* dari 40 data terdapat 1 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : プロ野球

プロ野球 (puro yakyuu) berasal dari katakana go プロフェッショナル野球 (purofeshonaru yakyuu) sebagai bentuk lengkap dan menjadi プロ野球 (puro yakyuu) sebagai bentuk wakamono kotoba. Data tersebut mengalami penggabungan dua kosakata antara katakana go dan nihongo yaitu プロフェッショナル (purofeshonaru) dipotong menjadi プロ (puro) sebagai bentuk katakana go karena digabungkan dengan kosakata 野球 (yakyuu) sebagai bentuk kosakata nihongo menjadi プロ野球 (puro yakyuu). Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15). Penggabungan kata dimaksudkan agar penggunaan kata tersebut meringankan atau menjelaskan sesuatu perihal agar lebih praktis untuk digunakan dalam berkomunikasi

dikehidupan sehari-hari orang jepang terutama oleh kaula muda tetapi tetap tidak merubah arti dari kata itu sendiri.

8. *Kategori wakamono kotoba yang mengalami adanya perubahan bunyi* dari 40 data terdapat 7 data yang sesuai dengan kategori ini yaitu : すげー、こっち、こーゆーの、うっせーよ、あんまり、あっち dan いったも。 Sebagai contoh adalah : すげー

すげー (sugee) berasal dari kosakata すごい (sugoi) sebagai bentuk formal dan menjadi すげー (suge) sebagai bentuk wakamono kotoba yang berarti hebat, atau luar biasa, sesuatu yang benar-benar, sungguh-sungguh luar biasa. Kosakata tersebut mengalami perubahan bunyi di huruf belakang menjadi すげー (sugee). Contoh tersebut sudah dikelompokkan sesuai dengan pendapat Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15). Perubahan bunyi dimaksudkan agar permainan dan penggunaan kata tersebut dapat dimengerti, dipahami, diingat dan dipakai dalam kehidupan sehari-hari orang jepang terutama oleh kaula muda dan memberikan variasi dalam ragam bahasa wakamono kotoba .

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan yang merupakan gambaran keseluruhan dari hasil pembahasan. Penggunaan *wakamono kotoba* dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 dipakai dan digunakan antar teman atau antar remaja yaitu tokoh-tokoh yang terdapat dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 seperti : *Sawako, Kazehaya, Ayane, Yano, Sanada/Ryuu.*

Penggunaan *wakamono kotoba* dalam komik *Kimi Ni Todoke* Volume 24 dianalisis berdasarkan Jenis dan Faktor yang melatarbelakangi/penyebab

munculnya *wakamono kotoba*. Jenis-Jenis *wakamono Kotoba* diklasifikasikan berdasarkan referensi yang diambil dari Kamei Bazime (dalam Agustina, 2008:15), Zoku Go Dictionary (dalam Laili, 2012:7) dan Nakao, Hibiya, Hatori (dalam Agustina, 2008:25).

Dari 40 *wakamono kotoba* yang telah dikategorikan kedalam 8 jenis diantaranya: berbentuk singkatan dari dua kosakata/lebih (12), mengalami pemotongan kata (9), tidak mengalami perubahan bentuk tetapi memiliki perubahan makna dari makna sebenarnya (2), urutan kosakata mengalami pembalikan kata (0), menggunakan katakana go (4), menggunakan katakana go yang disingkat (5), gabungan bahasa jepang dengan katakana go (1), dan adanya perubahan bunyi (7).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Tina. 2008. *Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba Pada Drama (Studi Analisis pada drama Gals Circle and Hanazakari no Kimitachi e Ikemen Paradise)*. Skripsi pada UKI Bandung.
- Akihisa, Yuuto. 2017. *Media Cetak Jepang*. <https://www.ryokakeru.com/wakamonokotoba/> (diakses pada tanggal 26 Maret 2018).
- Kamei.2003. *Wakamono Kotoba Jiten*. Tokyo: PT. NHK.
- Kasscau, Eguchi.1995. *Using Japanese Slang A Comprehensive Guide* : Turtle Publishing
- Kridalaksana, Harimurti. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Laili, Nurul.2012. *Penggunaan Wakamono Kotoba Remaja Jepang*. Artikel/Jurnal Pada Universitas Pesantren Tinggi Darul 'Ulum Jombang.
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics*. Kepustakaan Populer Gramedia: Jakarta.
- Meisa, Wistri. 2017. Analisis Wakamono Kotoba Dalam Acara Televisi New World Land SMAPXSMAP. Artikel/Jurnal pada UMY Yogyakarta.
- Rahmaniyah. 2016. *Penggunaan Ragam Bahasa Slang [俚語] Antar Tokoh Dalam Drama Serial 《一又二分之一的夏天》 Karya [朴敏贞] Piao Min Zhen*. Artikel/Jurnal pada UNESA.
- Rosyidah, Nadhifatur. 2014. *Wakamono Kotoba Dalam Komik Oresama Teacher Vol.1 Karya Tsubaki Izumi*. Skripsi pada UB Malang.
- Shiina, Karuho. 2015. *Komik Kimi Ni Todoke Volume 24*. Shueisha.

