

Analisis Wakamono Kotoba Dalam Acara Televisi New World Land SMAPXSMAP

WISTRI MEISA

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
wistri.meisa@umy.ac.id

ABSTRAK

Sifat bahasa yang arbitrer dan dinamis menjadi salah satu faktor penyebab merebaknya *wakamono kotoba* di satu lingkup masyarakat. *Wakamono kotoba* memiliki karakteristik bahasa tersendiri, terutama dari asal-usul pembentukannya yang berupa pemendekan kata. Makalah ini membahas mengenai arti dan pembentukan *wakamono kotoba* yang muncul dalam acara televisi *New World Land SmapxSmap*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui memahami cara pemendekan *wakamono kotoba* dan arti kata dari *wakamono kotoba* yang muncul pada objek penelitian tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Data yang muncul pada objek penelitian ditranskripsikan kedalam tulisan lalu kemudian diidentifikasi serta diinterpretasikan berdasarkan arti dan proses pembentukan dari *wakamono kotoba* tersebut. Dari hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa pembentukan daripada *wakamono kotoba* tidak terbatas pada pemendekan kata saja, tetapi juga terdapat beberapa kata yang memiliki pola pembentukan tersendiri, seperti pengkiasan dan simbol daripada kata aslinya ataupun penambahan mora/silabel sebagai penegasan kata. Adapun pemendekan kata yang terjadi pada umumnya adalah pelepasan 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」。 Sedangkan *wakamono kotoba* yang terbentuk dari pengkiasan salah satunya adalah「武田さん」 yang bermakna「徹夜する」 dimana kata sebenarnya dihilangkan dan dikaitkan dengan nama seorang aktor yang memiliki nama bawah yang sama dengan kanji yang dimaksud (Takeda Tetsuya).

Kata kunci: *Wakamono Kotoba, Ryakugo*

ABSTRACT

The nature of language is arbitrary and dynamic, which both are become influential factors for the spread of slang language on society. Unexceptionally in Japanese language or to be known as *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* have its own characteristics, especially for the origin of its words structure. This paper discussed about semantic and structure issue on *wakamono kotoba* that have been discovered in *New World Land SmapxSmap* TV Show. The purpose of this research is to find out the meaning and the structures pattern of *wakamono kotoba*, such as its abbreviation system in forming the slang words, specifically on the words that showed up in the TV Show mentioned above.

This research used descriptive methods as its research methods, where the data that arises on research will be transcribed, identified and interpreted based on the semantic and structure guide of *wakamono kotoba*. From the result of the data analysis, it has been observed that the structures pattern of *wakamono kotoba* is not limited to abbreviation only, but there are also a few words having a different pattern such as metaphor and symbolizing the lexical meaning of the word into another word. In addition, it is also discovered that some words were altered with an addition of prefix or suffix following the abbreviated words. This addition of mora/syllable into the word indicating an emphasis on the word itself. The common abbreviation that have been found in this research is mora/syllable subtraction left the word up to 3-4 syllables, such as the 9 syllables of 「カラオケのともだち」 altered into 4 syllables of 「カラとも」. Meanwhile, *wakamono kotoba* that have been formed from a metaphor can be seen in 「武田さん」 which has meaning of 「徹夜する」 'staying up late'. Instead of using the word of 「徹夜する」, 「武田さん」 is used as the owner of its name is a famous Japanese public figure 「武田鉄矢」 'Takeda Tetsuya' whose his first name pronounced the same as O'_'YO'Tetsuya'. Therefore, in this case 「武田さん」 symbolized as 「徹夜する」 'staying up late'.

Keywords: *Wakamono kotoba*, abbreviaton, slang language

I. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam keseharian kita yang bersifat dinamis, arbitrer atau mana suka. Hal ini juga diterangkan oleh Mulyati (2012:1), sehingga sifat daripada bahasa tersebut memungkinkan bahasa untuk mengalami perubahan yang mengakibatkan keanekaragaman bahasa sesuai dengan latar belakang pengguna bahasa itu sendiri. Tentunya fenomena keanekaragaman bahasa ini berlaku bagi seluruh bangsa tidak terkecuali bahasa Jepang. Menurut Chaer (2010:62), keanekaragaman atau variasi bahasa tersebut dapat terbentuk dari latar segi penutur seperti karakter, tempat tinggal, kedudukan sosial, jenis kelamin serta usia penutur tersebut. Senada dengan pendapat Chaer, Sudjianto (2007) juga menyatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keanekaragaman bahasa ini adalah faktor usia,

“bahwa di Jepang selain ragam bahasa standar (hyoojungo) terdapat pula berbagai macam dialek (hoogen), baik dialek regional (chihoogo atau chiikiteki hoogen), dialek sosial (shakaiteki hoogen), maupun dialek temporal (rekishiteki hoogen). Disebutkan pula bahwa berkaitan dengan dialek sosial, faktor usia juga sangat menentukan dalam keragaman bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa anak-

anak (jidoogo atau yoojigo), bahasa anak muda (wakamono kotoba), dan bahasa orang tua (roojingo)." (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2007:17)

Bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) merupakan bahasa atau ungkapan khusus yang digunakan oleh penutur antara usia 10-30 tahun dalam kehidupan sehari-hari. Kata-kata yang muncul dalam *wakamono kotoba* ini sangat berkaitan erat dengan gaya hidup anak muda pada saat itu. Sehingga *wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang dinamis yang akan sering berubah sesuai perkembangan jaman dan telah menjadi budaya dalam keseharian anak muda Jepang dalam berkomunikasi dengan sesamanya. Hal ini tersirat pula dari pernyataan Harumi dalam Sudjianto (2007:23) yang mengemukakan bahwa terdapat kecenderungan anak-anak muda terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan mereka juga yang menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut. Dalam *wakamono kotoba* itu sendiri beliau menyebutkan bahwa keunikan dari bahasa tersebut seringkali menyebabkan penutur usia lanjut kesulitan untuk memahami kata tersebut.

Wakamono kotoba sendiri terbagi ke dalam beberapa jenis dan memiliki karakteristik yang khas. Di antaranya terdapat *shingo* dan *ryuukoogo*. Adapun karakteristik daripada *wakamono kotoba* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Merupakan ragam lisan.
2. Biasa digunakan antara teman pada situasi non formal.
3. Dibuat dengan bebas tanpa memikirkan tata bahasa bahasa Jepang yang benar.
4. Adanya penggabungan bahasa Jepang dan bahasa asing terutama yang berasal dari bahasa Inggris.
5. Adanya pemendekan kata.
6. Penggunaan prefiks dan sufiks.
7. Adanya penggunaan dialog daerah tertentu.

Sementara itu Tanaka dalam Sudjianto (2007:24) menyimpulkan karakteristik *wakamono kotoba* adalah sebagai berikut. a) Menyingkat unsur-unsur kata/kalimat (*shooryaku*); b) Membalik-

kan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*); c) Membuat verba dengan cara menambahkan silabel 'ru' atau 'tta' pada nomina; d) Mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia (*jinbutsu zokugo*).

Dari karakteristik yang telah dipaparkan di atas, terdapat karakteristik yang berupa pemendekan kata. Pemendekan kata ini ditujukan untuk memudahkan pertukaran informasi secara efisien. Pada awalnya pemendekan kata tersebut digunakan untuk berkomunikasi antara anggota dalam suatu kelompok tertentu sebagai bahasa sandi yang bersifat rahasia. Namun seiring berjalannya waktu, jumlah kosakatanya pun semakin bertambah dan berubah-ubah serta penggunaannya pun diketahui secara meluas oleh masyarakat umum. Sebagai contoh, kata ケーワイ 「空気読めない」 yang berarti tidak bisa membaca suasana dan トウダイ 「東京大学」 yang artinya Universitas Tokyo, yang asalnya hanya digunakan oleh kelompok tertentu saja sekarang sudah digunakan secara luas.

Dari paparan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *wakamono kotoba* merupakan salah satu komponen bahasa yang penting untuk diketahui bagi pembelajar bahasa Jepang asing. Hal ini dikarenakan *wakamono kotoba* tidak dipelajari secara khusus di dalam perkuliahan. Selain itu juga faktor populernya *wakamono kotoba* 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.

Oleh karena itu penulis berminat meneliti *wakamono kotoba*, yang dalam hal ini dikhususkan dalam segi pemendekan kata (*ryakugo*) yang diambil dari sebuah acara televisi yang berjudul "New Word Land SmapxSmap". Adapun judul penelitian ini adalah "Analisis *wakamono kotoba* dalam acara televisi *New Word Land*

SmapxSmap”

II. TINJAUAN PUSTAKA

Sebagaimana yang telah dipaparkan di bagian pendahuluan, bahasa memiliki sifat dinamis, arbitrer ataupun manasuka. Sifat daripada bahasa inilah yang menyebabkan terjadinya keanekaragaman bahasa yang tentunya dipengaruhi pula oleh latar belakang dari pengguna bahasa itu sendiri.

1. PENGERTIAN *WAKAMONO KOTOBA*

Seperti yang telah dijelaskan di bagian pendahuluan, bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) merupakan bahasa atau ungkapan khusus yang digunakan oleh penutur antara usia 10-30 tahun dalam kehidupan sehari-hari. Kata-kata yang muncul dalam *wakamono kotoba* ini sangat berkaitan erat dengan gaya hidup anak muda pada saat itu. Sehingga *wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang dinamis yang akan sering berubah sesuai perkembangan jaman dan telah menjadi budaya dalam keseharian anak muda Jepang dalam berkomunikasi dengan sesamanya.

Dalam ragam bahasa ini, penutur tidak memperhatikan tata bahasa Jepang yang benar melainkan bebas menciptakan sendiri bahasa yang digunakan. Selain itu, kata-kata dalam *wakamono kotoba* juga banyak yang berasal dari iklan televisi, drama dan ucapan-ucapan yang digunakan oleh tokoh publik yang menjadi populer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan terbatas pada kalangan tertentu tetapi ada juga ungkapan-ungkapan yang digunakan secara meluas.

2. KARAKTERISTIK *WAKAMONO KOTOBA*

Salah satu ciri atau karakteristik yang seringkali ditemukan pada *wakamono kotoba* adalah pemendekan kata. Menurut Tanaka dalam Sudjianto (2007:24), selain pemendekan kata, terdapat beberapa karakteristik lain yaitu,

- a. Membalikkan urutan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*);
- b. Membuat verba dengan cara menambahkan silabel 'ru' atau 'tta' pada nomina
- c. Mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik

manusia (*jinbutsu zokugo*).

3. FENOMENA BAHASA GAUL DALAM BAHASA INDONESIA

Tidak jauh berbeda dengan fenomena *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang, fenomena bahasa gaul/*slang* dalam bahasa Indonesia tidak dapat dihindari. Hal ini disebabkan oleh daya kreatif masyarakat yang tinggi, yang menciptakan kosakata baru yang sulit dilacak pola pembentukannya. Selain itu, menurut Rosidi (2010) populernya bahasa gaul hingga kemudian berpotensi menjadi bahasa baku adalah karena bahasa gaul secara leluasa digunakan dan disiarkan melalui televisi. Senada dengan pendapat Rosidi, Mulyati (2012:04) juga berpendapat bahwa teknologi informasi mendukung populernya bahasa gaul terutama abreviasi pada kata tertentu. Adapun beberapa contoh pembentukan bahasa gaul dalam bahasa Indonesia yang pernah populer di antaranya adalah sebagai berikut ini:

- a. Unsur penyingkatan, seperti *ember* yang disingkat dari *emang bener*; *alay* (*anak layangan*), dsb.
- b. Unsur simbol, seperti tertera pada jargon salah satu operator ponsel Indonesia, *im3 itu mu24h*.
- c. Unsur fonologi, merubah bunyi huruf asli ke dalam logat sendiri seperti *merit plis* yang berasal dari *married please*.

Pola pembentukan bahasa gaul di Indonesia umumnya banyak ditemukan unsur penyingkatan atau abreviasi. Meskipun, klasifikasi pembentukan kata menurut Kridalaksana (dalam Mulyati, 2010:4) sendiri dapat meliputi *afiksasi*, *reduplikasi*, *komposisi* (*pemajemukan*), *abreviasi*, *metanalisis*, *derivasi balik*, dan *morfofonemik*.

4. ABREVIASI DALAM BAHASA JEPANG (*RYAKUGO*)

Pada bagian pendahuluan telah dijelaskan bahwa pemendekan kata (*ryakugo*) merupakan karakteristik daripada *wakamono kotoba*. Kata *ryakugo* sendiri berarti *abreviation*; singkatan atau kependekan.

Tanaka dalam Sudjipto (2007:24) memaparkan bahwa pembuatan *shingo* dengan cara menyingkat sebagian unsur seperti

ini merupakan fenomena yang dilakukan juga oleh orang-orang pada umumnya, tidak terbatas pada anak-anak muda. Kata-kata yang relatif panjang yang sering dipakai pada kegiatan sehari-hari seperti *noogyoo kyoodoo kumiai* (koperasi pertanian) pada umumnya disingkat menjadi *nookyoo* untuk mempermudah pada saat mengingat dan memakainya. Tetapi, tujuan pemakaian singkatan dalam bahasa anak muda berbeda dengan yang dilakukan orang pada umumnya. Artinya, yang merupakan karakteristik bahasa anak muda terletak pada kecenderungan anak muda yang ingin menyingkat bahasa atau kata-kata secara tidak hati-hati dengan ‘perasaan main-main’.

Adapun contoh yang termasuk jenis ini adalah *geesen* (*geemu sentaa* = pusat permainan), *getsudoramiru* (*getsuyoobi no dorama o miru* = nonton drama yang ditayangkan setiap hari Senin), dan *makudo* atau *makku* (*makudonarudo* = McDonald).

a. Pola pembentukan *ryakugo*

Menurut Kuwamoto (1998:27), salah satu pola pemendekan kata terjadi berdasarkan *foot binarity* dalam bahasa Jepang, yang juga disebut *bimoraic foot*. Maksudnya adalah pemendekan berupa dua mora yang diambil dari dua kata yang kemudian disatukan menjadi satu kata. Pola dan contohnya adalah sebagai berikut.

- (4) $[\phi_1[\mu\mu]\mu\mu\cdots]_{\text{word1}} \cdot [\phi_2[\mu\mu]\mu\mu\cdots]_{\text{word2}} \rightarrow \phi_1[\mu\mu]\phi_2[\mu\mu]$
- (5) $\phi_1[\text{ゼネ}]ラ\text{ル} \cdot \phi_2[\text{コン}]ト\text{ラク}\text{ター} \rightarrow \text{ゼネコン}$
 $\phi_1[\text{ファミ}]リ\text{ー} \cdot \phi_2[\text{レス}]ト\text{ラン} \rightarrow \text{ファミレス}$
 $\phi_1[\text{ラジ}]オ \cdot \phi_2[\text{カセ}]ツ\text{ト} \rightarrow \text{ラジカセ}$
 $\phi_1[\text{ヘビ}]ー \cdot \phi_2[\text{メタ}]ル \rightarrow \text{ヘビメタ}$
 $\phi_1[\text{キム}]ラ \cdot \phi_2[\text{タク}]ヤ \rightarrow \text{キムタク}$

GAMBAR 1. CONTOH POLA PEMENDEKAN KATA BERDASARKAN BIMORAIC FOOT (A)

Dari pola di atas dapat disimpulkan bahwa pola yang dipakai merupakan pola 2-2, yaitu pengambilan 2 mora di kata pertama dan 2 mora di kata kedua yang kemudian disatukan.

Selain pola tersebut, terdapat pula pola pemendekan sebagai

berikut.

- a. ϕ_1 [テレ]ホン・(カ)ード → テレカ
 ϕ_1 [ポテ]ト・(チ)ップス → ポテチ
 b. ϕ_1 [パ<ー>ソ]ナル・ ϕ_2 [コン]ピュータ → パソコン
 ϕ_1 [アメ]リカン・ ϕ_2 [フ<ツ>ト]ボール → アメフト

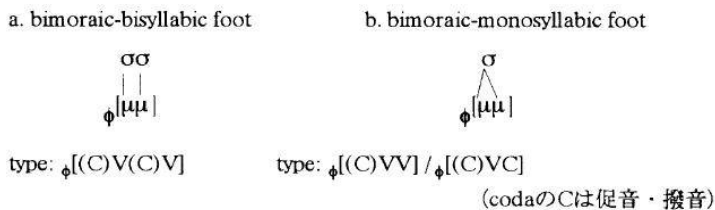
GAMBAR 2. CONTOH POLA PEMENDAKAN KATA BERDASARKAN BIMORAIC FOOT (B)

Dari pola (b) yang terjadi adalah pelepasan mora 「ー」 penanda *chokuon* dan *sokuon* 「ッ」 pada kata yang umumnya terdiri dari 2 mora dan 1 silabel. Akan tetapi ada kalanya dalam keadaan tertentu berlaku pola dimana mora tersebut digunakan. Sebagai contoh pada berikut ini.

- ϕ_1 [ゲー]ム・ ϕ_2 [セン]ター → ゲーセン
 ϕ_1 [パン]ティー・ ϕ_2 [スト]ッキング → パンスト
 ϕ_1 [スケ]ート・ ϕ_2 [ボー]ド → スケボー

GAMBAR 3. CONTOH POLA PEMENDAKAN KATA BERDASARKAN BIMORAIC FOOT (C)

Dari gambar 3 di atas dapat dilihat penggunaan mora 0^- Oyang dengan ini menunjukkan bahwa pola (c) termasuk ke dalam kategori 1 silabel kaki. Dengan kata lain pengkategorian silabel kaki dalam bahasa Jepang ini terbagi atas 2 silabel 1 kaki dan 1 silabel satu kaki. Adapun pola ini terlacak dan mempengaruhi daripada pemendekan kata itu sendiri.



GAMBAR 4. CONTOH POLA BIMORAIC-BYSILLABIC FOOT & BIMORAIC-MONOSYLLABIC FOOT

b. Fenomena *wakamono kotoba*

Sebagaimana telah dipaparkan pada bagian pendahuluan sebelumnya, sifat yang dimiliki bahasa, yakni kedinamisannya membuat fenomena bahasa tidak terelakkan. Seperti halnya dalam bahasa Indonesia, dalam bahasa Jepang pun pemendekan kata tidak selalu dibatasi oleh pola pembentukan secara resmi. Berdasarkan pernyataan oleh Tanaka dalam Sudjipto (2007:23) yang berbunyi “terdapat kecenderungan anak-anak muda terus menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukoogo*, dan mereka juga yang menjadi pelopor penyebaran bahasa tersebut”, maka dapat diasumsikan bahwa terdapat indikasi terjadinya perubahan secara terus menerus berkenaan *wakamono kotoba*.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu menjelaskan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya dengan jalan mengumpulkan data, menyusun dan mengklasifikasikan, menganalisa, dan menginterpretasikannya. Metode ini digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan fenomena yang terjadi secara ilmiah untuk menjawab permasalahan yang akan dibahas.

1. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- a. Studi pustaka, yaitu menghimpun, meneliti dan mempelajari sumber yang bersangkutan dengan masalah yang akan dibahas. Dalam penelitian ini literatur yang digunakan antara lain adalah buku-buku referensi, kamus, skripsi-skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, serta beberapa sumber lainnya yang didapatkan melalui internet.
- b. Observasi, yaitu pengamatan dan pencatatan serta sistematis atas fenomena-fenomena yang diteliti. Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan terhadap *wakamono kotoba* yang digunakan dalam acara televisi “*New Word Land SmapxSmap*”. Adapun episode yang dijadikan objek penelitian adalah dua episode yang ditayangkan pada 2 November 2009 dan 25 Desember 2010. Pemilihan episode tersebut adalah

karena tema pada episode tersebut sesuai dengan tema penelitian ini, yaitu tentang *wakamono kotoba*. Pencatatan tersebut adalah membuat transkrip kosakata *wakamono kotoba* yang muncul sebagai korpus data penelitian.

2. LANGKAH PENELITIAN

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini.

- a. Mengumpulkan contoh *wakamono kotoba* yang muncul dalam acara televisi “*New World Land SmapxSmap*” dengan cara men-transkripsikannya kedalam tulisan.
- b. Mengelompokkan kata sesuai dengan jenis kata dan penggunaannya.
- c. Mengkaji kosakata yang muncul untuk diteliti arti, makna dan cara pembentukannya.
- d. Menyimpulkan hasil yang telah diperoleh setelah melakukan semua proses pengolahan data.

TABEL 1. WAKAMONO KOTOBA DALAM NEW WORLD LAND SMAPXSMAP

動詞	名詞	複合名詞	固有名詞	その他
もそる	ロデ男	ミートグッパイ	ハムト	NHK
トラグル	マショ子	逆コナン	武田さん	むりーム
タヒる	パッキー	キリバネ		¥ジェル
ペコる		アイキャンディ		
くまる		カニカマ		
与謝野る		カラ友		
赤る		ひがも		
		一きゅうん		
		イタ告		

IV. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berikut adalah korpus *wakamono kotoba*, yakni *shingo* yang digunakan dalam acara televisi “*New World Land SmapxSmap*”. Data yang didapat dicatat dan dikategorikan ke dalam beberapa jenis kata berdasarkan penggunaan kata tersebut dalam kalimat. Total kata yang didapat adalah sebanyak 24 kata dan digolongkan

dalam kelas kata *Doushi*, *Meishi*, *Fukugomeishi*, *Koyuumeishi* dan kategori lain. Korpus data tersebut disajikan pada tabel 1.

Korpus tersebut kemudian dianalisis dan dideskripsikan mulai dari arti/makna kata, kata asal, pembentukan pemendekan kata hingga contoh penggunaan kata tersebut di dalam kalimat. Berikut adalah analisa deskripsi daripada kata tersebut.

1.カラ友 : いつも一緒にカラオケに行く友達
(KARAokenoTOMOdachi)

Arti/makna kata: teman karaoke

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [o], [ke] dari karaoke dan kanji [dachi] pada [tomodachi]. Kata awal yang memiliki 9 suku kata ini setelah mengalami pemendekan berubah menjadi 4 suku kata.

Contoh Kalimat:

「俺さあカラ友多いからさあ明日夜さあ行っちゃおうぜ！」
Oresaa, karatomo ooi karasaa, getsubiyorusaa, icchaouze!

Aku ya, karena banyak teman karaoke, senin malam nanti pergi yuk!

(New World Land SmapxSmap, aired November 2, 2009)

2. 赤る : 赤外線通信を使って電話番号とメールアドレスを交換
すること
(SEKIgaitsuushin)

Arti/makna kata: bertukar alamat email dan nomor telepon menggunakan data komunikasi infrared.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan hanya mengambil kanji pertama [seki] dan kata lanjutan diganti oleh silabel [ru]. Kata awal yang memiliki 10 suku kata ini setelah pemendekan kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「私香取さんと仲良くなりたいで赤りたいです」
Watashi, Katori-san to nakayokunaritainde, sekiritai desu

Karena saya ingin berteman baik dengan Katori, saya ingin bertukar nomor telepon

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

3. ひがも: 「被害妄想」の略 (HIGAI Mousou)

Arti/makna kata: singkatan dari *higai mousou*, yang berarti *delusional disorder* atau berhalusinasi.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [i] pada [higai] dan silabel [u] serta [so] pada [mosou]. Kata yang pada awalnya memiliki 7 suku kata setelah mengalami pemendekan kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「えっというか私そこまで言ってなくない? えっ
あんたのひがもだよそれ!」

Ee, tteiuka watashi sokomade ittenakunai? Ee? Anta no higamodayo sore!

Hah? Emang aku ngomong kayak gitu? Hah? Itu sih halusinasi kamu saja kali

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

4. いちきゅん: 一目惚れ

Arti/Makna kata: jatuh cinta pada pandangan pertama

Pada kata ini pembentukan kata dilakukan dengan menghilangkan dua kanji akhir [me] dan [bore] kemudian diganti dengan satu kata [kyun], sebagai kiasan debaran jantung ketika jatuh cinta. Setelah proses modifikasi, kata jumlah suku kata berubah menjadi 4 suku kata.

Contoh kalimat:

「実は前に会った時に黒沢にいちきゅんしたんだ!」
Jitsu wa mae ni atta toki ni kurosawa ni ichikyun da!

Sebenarnya waktu pertama kali bertemu, saya jatuh cinta pada pandangan pertama sama Kurosawa!

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

5. むりーむ: 叶えられない夢。無理な夢 (MURI nayume)

Arti/makna kata: impian yang mustahil.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [na] pada [murina] dan kanji akhir [yume] diubah ke dalam bahasa inggris [doriimu], kemudian dihapuskan dan hanya diambil mora [-] dan silabel [mu]. Kata yang pada awalnya memiliki 5 suku kata setelah mengalami pemendekan kata berubah menjadi 4 suku kata.

Contoh kalimat:

「あなた最近体重が増えたから、になるのはむりームよ！

Anata saikin taijuu ga fuetakara, ni naru no wa muriimu yo!

Karena kamu belakangan ini berat badannya nambah, jadi itu mustahil tahu!

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

6. ♪ジェル: やたらとお金のかかる女性。「エンジェル」

(Angel) のもじり

Arti/makna kata: perempuan yang menyukai uang (gaul: cewek matre)

Pada kata ini pembentukan kata terjadi dengan mengganti silabel [e] dan [n] pada [enjeru] dengan simbol [en]. Pada kata ini tidak terdapat perubahan jumlah suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

「アイツってもう信じらんねえぐらい♪ジェル」

Aitsu tte mou shinjirannee gurai enjeru

Dia tuh kebangetan banget matrenya

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

7. バッキー: 恋人に対して束縛のきつい人。「東バッキー」と同語

Arti/makna kata: posesif, orang yang sangat mengekang kekasihnya.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan kanji [soku] dan silabel [ku] pada [baku], kemudian diganti menjadi [kkii]. Kata yang pada pada awalnya memiliki 4

suku kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

俺顔はこうやってさらっとして見えるかもしれないけど君に対してバッキーだから

Ore, kao wa kou yatte saratto shite mieru kamoshirenaikedo, kimi ni taishite bakkii dakara

Aku mukanya mungkin keliatan *lempeng* kayak gini, tapi kalo soal kamu aku orangnya posesif

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

8. イタ告 : いたずらな告白。好きでもない人に「好きです。付き合ってください」と告白すること。

(ITAzuranaKOKUhaku)

Arti/makna kata: pernyataan suka palsu. Mengatakan suka dalam artian bercanda.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [zu], [ra] dan [na] pada [itazurana] dan juga menghilangkan kanji [haku] pada kanji [kokuhaku]. Kata yang pada awalnya memiliki 9 suku kata ini berubah menjadi 4 suku kata.

Contoh kalimat:

「イタ告したんだけど、でも本当は本気なんだよね！」

Itakokushitandakedo, demo hontou wa honkinandayone!

Kamu pura-pura nembak, tapi sebenarnya beneran kan ya!

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

9. もそる : 妄想する (MouSOusuRU)

Arti/makna kata: membayangkan atau mengkhayalkan sesuatu.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [u] pada [mou] dan [sou] serta silabel [su] pada [suru]. Kata yang pada awalnya memiliki 7 suku kata ini setelah mengalami pemendekan kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「昨日の夜も今日お前に会えると思ってお前のことをもそちゃった」

Kinou no yoru mo ima mo omae ni aeru to omotte, omae no koto o mosochatta

Karena semalam mikirin hari ini bisa ketemu kamu, aku jadi kebayang-bayang soal kamu

10. ロデオ男 : 女性にふりまわせる男 (RODEoOTOKO)

Arti/makna kata: laki-laki yang selalu menurut pada wanita.

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [o] pada [rodeo]. kata yang awalnya memiliki 6 suku kata berubah menjadi 5 suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

オレさあ結局ダメなんだよね。いつもロデオ男なんだよ。

負けちゃうんだよね女にさあ」

Oresaa, kekkyoku damenandayone. Itsumo rodeo nandayo. Makechaundayone onna ni saa

Aku emang payah ya. Selalu saja nurut sama perempuan. Pasti kalah deh sama perempuan

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

11. ミートグッバイ : 肉離れ・ミートグッドバイ

Arti/makna kata: kram otot

Pada kata ini pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [do] pada [guddobai]. Kata yang awalnya memiliki 7 suku kata setelah mengalami pemendekan kata menjadi 6 suku kata.

Contoh kalimat:

「私って昔からテニスしてて、ナブラチロワって言われてたんだけど、

よくコートの中で走りすぎて、あ〜ミートグッバイ

Watashi tte mukashi kara tenisu shitete, naburachirowa tte

*iwaretetandakedo, yoku kotoo no naka de hashirisugite, aa~
miitogubbai*

Aku dari dulu main tenis sampai sering dibilang seperti Navracherov (nama atlet), tapi karena terlalu bersemangat lari di lapangan, aa!! Kram otot

12. 逆コナン : コナンの逆。みためは大人ですが、
中には子供だということ。

Arti/makna kata: penampilan terlihat dewasa namun karakternya masih seperti anak-anak.

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [no] dan posisi kata daripada [gyaku] dan [konan] dibalik. Kata yang awalnya memiliki 6 suku kata ini berubah menjadi 5 suku kata setelah mengalami modifikasi.

Contoh kalimat:

「前から思ってたけど直美って逆コナンじゃない」

Mae kara omottendakedo, Naomi tte gyaku konan janai

Dari dulu kepikiran, Naomi tuh kebalikannya konan ya
(New World Land SmapxSmop, aired November 2,2009)

13. とらぐる : トライアングル。三角関係 (TORAianGURU)

Arti/makna kata: cinta segitiga

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [i], [a], [n] pada [toraianguru]. Kata yang awalnya memiliki 6 suku kata berubah menjadi 4 suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

「僕、あの子と付き合ってたんだけど、もう一

人好きな子ができちゃってトラグルっちゃってたよ

*Boku, ano ko to tsukiatetadakedo, mou hitori sukina ko ga dekichatte,
toragurucchatendayone*

Aku pacaran sama dia, tapi aku jadi suka sama orang lain,
jadinya ya cinta segitiga

(New World Land SmapxSmop, aired November 2,2009)

14. マショ子：魔性の女の子（あやしい魔女のよう
な女の子）(MASHOunoonnanoKO)

Arti/ makna kata: perempuan yang misterius

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan silabel [u] pada [mashou] dan menghilangkan partikel [no] serta kanji [onna]. Pada kata yang awalnya memiliki 9 suku kata ini berubah menjadi 3 suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

「直美ってオレ思うんだけどマショ子でしょ」

Naomi tte ore omoundakedo, mashoko desho

Naomi tuh, aku pikir misterius deh

(New World Land SmapxSmapp, aired November 2,2009)

15. タヒル：死ぬ（絶望の意味）

Arti/makna kata: tewas, putus asa, tamat riwayat.

Pada kata ini terdapat perubahan bentuk yang diambil dari-pada unsur yang membentuk kanji [shi] menjadi silabel [ta] dan [hi], kemudian disisipkan silabel [ru] pada akhir kata. Jumlah suku kata yang terdapat pada kata ini adalah 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「あ～俺もうだめだよ。こんなバルーンが壊れちゃ
ったらタヒルよ」

Aa ore mou damedayo. Konna baruun ga kowarechattara tahiruyo

Aduh aku udah nggak kuat nih. Kalau balon kaya gini pecah,
mati deh.

(New World Land SmapxSmapp, aired November 2,2009)

16.ペコる：ペコペコ。お腹がすいた/ペコペコ
(PEKOpeko)

Arti/makna kata: lapar.

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan satu kata [peko] dan penambahan silabel [ru] di akhir kata. Pada kata yang awalnya memiliki 4 suku kata ini setelah mengalami pemendekan kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「ああ俺、朝からずっと働いてて何も口に入れてないからさあペコってんだよね」

Aa ore, asa kara zutto hataraitete nanimo kuchi ni iretenaikarasaa pekottendayone

Aah aku dari pagi kerja terus, nggak makan apa-apa jadi kelaparan nih

(New World Land SmapxSmop, aired November 2,2009)

17. キリバネ : 切羽詰まっている (状態)

Arti/makna kata: panik

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan kata akhir [tsumatteiru] dan mengubah bentuk huruf ke dalam katakana. Kata yang awalnya memiliki 9 suku kata ini berubah menjadi 4 suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

「たくやがどンドンこっち来るから私今キリバネ詰まっちゃった」

Takuya ga dondon kocchi kurukara watashi ima kiribane tsumacchatta

Gara-gara Takuya datang semakin dekat ke sini aku sekarang jadi panik

(New World Land SmopxSmop, aired January 25,2010)

18. くまる : 熊のようにずっと寝たい・パンダの目のように。寝不足

Arti/makna kata: kurang tidur. Kantung mata menghitam seperti mata beruang panda.

Pemendekan kata dilakukan dengan mengkiaskan [nebusoku] terlebih dahulu ke dalam kata [kuma] dan kemudian ditambah silabel [ru]. Kata yang awalnya memiliki 4 suku kata ini berubah

menjadi 3 suku kata setelah pemendekan.

Contoh kalimat:

「ああ～昨日も一昨日も寝てないから俺、今くまってるでしょう」
Aa kinoumo ototoi mo netenai kara ore, ima kumatteru deshou
Aah dari kemarin dan kemarin lusa aku nggak tidur, sekarang pasti hitam kaya mata beruang panda deh
(New World Land SmapxSmop, aired November 2,2009)

19. アイキャンディ：目に甘い（かわいい）。目においしい
Arti/makna kata: keren, manis, enak dipandang mata.

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan partikel [ni] dan mengganti [me] dan persamaan [amai] ke dalam bahasa inggris. Jumlah suku kata tidak mengalami perubahan baik sebelum maupun sesudah pemendekan kata.

Contoh kalimat:

「俺にとってあんまりにもちょっとレオタード姿がアイキャンディ
Ore ni totte anmarinimo chotto reotaado sugata ga aikyandi
Buat aku gaya *leotard* itu keren
(New World Land SmapxSmop, aired November 2,2009)

20. ハムト：公衆便所/ 公（ハム）トイレ（ト）

Arti/makna kata: toilet umum

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan kanji [koushuu] dan menyetarakan kata [bensho] ke dalam [toire]. Kemudian dibentuk kata baru berdasarkan karakter kanji [kou] yaitu silabel [ha] dan [mu] sebagai pemendekan kata dari [koushuu]. Pada kata [toire] pun terjadi penghilangan silabel [i] dan [re]. Pada kata yang awalnya memiliki 7 suku kata ini setelah mengalami pemendekan kata menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「マジヤバイ！超おなか痛いわ！ちょっと駅前のハムト寄っ
ていい？ああ...もうダメだだめだダメだ」
Maji yabai!chou onaka itaiwa!chotto ekimae no hamuto yotteii?
Aa..mou dameda dameda dameda

Gawat!! Sakit perut banget nih! Mampir dulu di toilet umum depan stasiun sebentar ya? Aduh udah nggak tahan, nggak tahan

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

21. NHK:なんか変な感じ (Nanka Henna Kanji)

Arti/makna kata: aneh, canggung.

Pemendekan kata dilakukan dengan mengubahnya ke dalam romaji. [nanka] untuk (N), [henna] untuk H, dan [kanji] untuk K. Ungkapan yang terdiri dari 9 suku kata ini setelah mengalami pemendekan kata berubah menjadi 3 suku kata.

Contoh kalimat:

「やっぱりこうやってずっと近くになるとNHKになっちゃうよ」

Yappari kouyatte zutto chikaku ni natteruto NHK ni nacchayyo

Ternyata memang kalau terus-terusan *deketan* kayak gini jadi aneh loh

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

22. 武田さん：徹夜すること

Arti/makna kata: bangun sepanjang malam (begadang)

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan kata sebenarnya dan dikaitkan dengan nama seorang aktor yang memiliki nama bawah yang sama dengan kanji yang dimaksud (takeda tetsuya).

Contoh kalimat:

「私昨日からです。朝から晩までずーと忙しくて、私武田さんなんですよ」

Watashi kinou kara desune. Asa kara ban made zuuto isogashikute, watashi takeda-san nan desuyo

Aku dari kemarin ya, dari pagi sampai malam sibuk terus, jadi begadang loh

(New World Land SmapxSmap, aired November 2,2009)

23. 与謝野る：かみが乱れる。

Arti/makna kata: rambutnya menjadi berantakan.

Pembentukan kata dilakukan dengan mengkiaskan kata [kami ga midareru] dengan nama seorang novelis [yoshano] yang menulis suatu novel berjudul [midarekami] kemudian menambahkan silabel [ru] di akhir kata. Kata yang awalnya memiliki 7 suku kata setelah mengalami pemendekan berubah menjadi 4 suku kata.

Contoh kalimat:

「私のご自慢のストレートな部分ですね。あなたのメイクラブのおかげで与謝野ってますよ」

Watashi no gojiman no sutoreetona bubun desune. Anata no meikurabu no okage de yosanottemasuyo

Rambut lurus yang aku banggakan ya, gara-gara *make love* kamu jadi berantakan loh

(New World Land SmapxSmapp, aired November 2,2009)

24. カニカマ : 蟹にかまれること (KANIniKAMAreru)

Arti/makna kata: digigit oleh kepiting/digigit oleh sesuatu

Pemendekan kata dilakukan dengan menghilangkan partikel [ni] dan menghilangkan silabel [re] dan [ru] pada [kamareru]. Kata yang pada awalnya memiliki 7 suku kata berubah menjadi 4 suku kata setelah mengalami pemendekan kata.

Contoh kalimat:

ブーンブーンブーン...ああふざけんなよ！まったくもうカニカマ

Buun buun buun...aa fuzakennayo! Mattaku mou kanikama

Nguung nguung nguung...aa sebel! *Ampun deh digigit*

(New World Land SmapxSmapp, aired November 2,2009)

Untuk lebih detailnya, hasil analisis data di atas dipaparkan dalam tabel 2.

V. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. SIMPULAN

Dari hasil analisis data di atas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

a. Kata dan ungkapan yang muncul pada bangumi *New Word*

Land SmapxSmap ini pada umumnya dipendekkan menjadi 3-4 suku kata meskipun ada beberapa yang tidak jauh berbeda dari jumlah suku kata aslinya (sekitar 5-6 suku kata), dan bahkan ada yang tidak berubah, seperti [アイキャンディ] dan [¥ジェル]

- b. Tidak semua kata mengikuti pola pembentukan yang telah ada seperti yang dipaparkan oleh Kuwamoto (1998). Sebagian kata memiliki pola pembentukan tersendiri.
- c. Sebagian besar pemendekan kata dilakukan dengan mengambil 2 mora pertama dari 1 kata dan menghilangkan silabel lainnya. Salah satu contohnya adalah [karatomo] → KARAoke no TOMOdachi
- d. Selain pemendekan dengan pengambilan silabel/mora awal dan pelepasan silabel/mora akhir, terdapat pula penghilangan silabel/mora awal dan penggantian silabel/mora akhir. Sebagai contoh [sokuBAKU] → [baku] → [bakkii]
- e. Selain pemendekan dengan menghilangkan dan menggantikan bagian tertentu, ada pula dengan menambah atau mengubah berdasarkan karakter huruf tersebut. Sebagai contoh:
「死ぬ」 → 「死」 → 「タ」 「ヒ」 → 「タヒる」
- f. Selain mengubah berdasarkan karakter huruf tersebut, terdapat pula penggantian kata yang memiliki makna yang sama. Sebagai contoh
[hitomebore] → vichikyun
[me ni amai] → aikyandi
- g. Kemudian ada pula pemendekan yang mengubah kata tersebut ke dalam romaji terlebih dahulu dan kemudian diambil silabel awalnya saja. Sebagai contoh
[Nanka Henna Kanji] → NHK
- h. Sebagian besar kata yang muncul pada bangumi tersebut ditulis di dalam katakana. Hal ini karena sebagian besar daripada kata tersebut merupakan gairaigo. Selain itu alasan lain adalah penekanan terhadap kata tersebut yang dapat dikategorikan sebagai *ingo* (bahasa sandi)

TABEL 2 HASIL ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM "NEW WORLD LAND SMAPXSMAP"

NO	ASAL KATA	JUMLAH SUKU KATA AWAL	PELESAPAN	PENGUBAHAN	PENAMBAHAN	ABREVIASI AKHIR	JUMLAH SUKU KATA AKHIR
1	カラオケの友達	9	オケーの一達			カラ友	4
2	赤外通信	8	外一通信		る	赤る	3
3	被害妄想	7	いーうー想			ひがも	3
4	無理な夢	5	な一夢 (ドリ)	夢 → ドリーム		むりーム	4
5	束縛	4	束	ばく → バッキー		バッキー	3
6	いたずらな告白	9	ずらな一白	いた → イタ		イタ告	4
7	妄想する	5	うーず			もそる	3
8	ロデオ男	6	オ			ロデ男	5
9	トライアングル	7	イーアーン			トラグル	4
10	魔性の女の子	8	うーの女の			マシヨ子	3
11	ベコベコ	4	ベコ		る	ベコる	3
12	切羽詰まってる	8	詰まってる	切羽 → キリバネ		キリバネ	4
13	なんか変な感じ	9		なんか(N)、変な(H)、感じ(K)		NHK	3
14	蟹に噛まれる	7	にーれる			カニカマ	4
15	一目惚れ	5		一目惚れ → 一きゆうん		一きゆうん	5
16	エンジェル	4		エン → ¥		¥ジェル	4
17	ミーティングバイ	7	ド			ミーティングバイ	6
18	コナンの逆	6	の			逆コナン	5
19	死ぬ	2	ぬ	死 → 「タ」「ヒ」	る	タヒる	3
20	寝不足	4		寝不足 → 熊 (目が黒い)	る	くまる	3
21	目に甘い	5	に	目 → アイ ; 甘い → キャンディ		アイキャンディ	5
22	公衆弁所	7	衆	公 → 「ハ」「ム」 ; 弁所 → トイレ → ト		ハムト	3
23	髪が乱れる	7			る	与謝野る	4
24	武田徹夜	6	徹夜			武田さん	5

- i. Ditemukan pula penambahan mora yang dilakukan untuk menegaskan kata tersebut. Sebagai contoh pada kata [bakkii] 「バッキー」
- j. Berdasarkan jenis kata berdasarkan penggunaannya, kata yang terdapat dalam bangumi ini sebagian besar dirubah ke dalam bentuk verba dan dapat mengalami perubahan bentuk seperti verba pada umumnya. Sebagai contoh
[mosoru] → *mosochatta/mosotteshimaimashita*
[tahiru] → *tahichau/tahiteshimaimasu*
- i. Sesuai dengan kategori karakteristik dari Tanaka (dalam Sudjianto, 2007), pembentukan *wakamono kotoba* yang muncul dalam acara televisi *New Word Land SmapxSmap* ini terdiri dari pemendekan kata (15 kata), *sakasa kotoba*/pembalikan kata (1 kata), membuat verba (7 kata) dan mengaitkan dengan manusia (2 kata). Sisanya merupakan pembentukan berdasarkan modifikasi daripada simbol/huruf dari kata asalnya.

2. REKOMENDASI

Karena keterbatasan penulis dalam waktu dan lain hal, masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Adapun penulis merekomendasikan penelitian lebih lanjut mengenai:

- a. Pengkategorian pembentukan *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang dalam konteks bahasa populer
- b. Kontrastif antara pembentukan *wakamono kotoba*(bahasa gaul/*slang*) dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer Abdul, Agustina Leonie (2010). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ertina, M Erni (2010). Analisis *Wakamono Kotoba* pada *Terebi Bangumi Haneru Tobira "Tanshuku Tetsudou no Yoru* (Analisis Pemendekan Kata dalam *Wakamono Kotoba*) . Unpublished graduate thesis, UPI, Bandung.
- Kuwamoto, Yuji. (1998). *Ryakugo Keisei kara Mita Nihongo no Choujo Onsetsu no Kouzou ni Tsuite*. *Gengo Kagakuronshu*, 2, 25-35.
- Mulyati, Yeti. (2012). Menyoroti Abreviasi: Singkatan dan Akronim. Bandung:FPBS-UPI. Retrieved July 31, 2017, from Direktori File UPI database.
- Rosidi, Ajip. (2010). Bahasa Gaul. Bandung: Pikiran Rakyat, Juni 5, 2010.
- Sudjianto (2007). Bahasa Jepang dalam konteks sosial dan kebudayaannya Bandung:FPBS-UPI. Retrieved July 31, 2017, from Direktori File UPI database.