

**ANALISIS KARAKTERISTIK *WAKAMONO KOTOBA* DALAM
ANIME *HORIMIYA***

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Pendidikan Bahasa Jepang*



Oleh:

M. HANIF HADI

17180041/2017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

ANALISIS KARAKTERISTIK WAKAMONO KUTOBA DALAM
ANIME HORIMIYA

SKRIPSI

*Ditujukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Pendidikan Bahasa Jepang*



Oleh:

M. HANIF HADI

17180041/2017

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

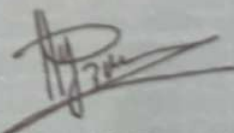
2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba*
dalam Anime *Horimiya*
Nama : M. Hanif hadi
NIM : 17180041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Juni 2024

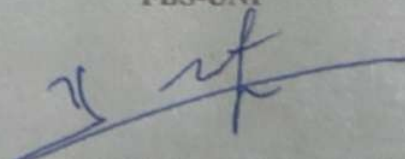
Disetujui oleh,
Pembimbing



Damai Yani S. Hum, M.Hum
NIP. 198411212015042002

Mengetahui,

Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770702002122002

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

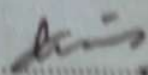
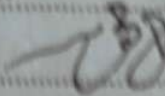

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra
Inggris Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
dengan Judul

ANALISIS KARAKTERISTIK *WAKAMONO KOTOBA* DALAM ANIME
HORIMIYA

Nama : M. Hanif Hadi
NIM : 17180041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 14 Juni 2024

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Melra Anggia Putri, S.S., M.Pd.	
2. Sekretaris : Mauluddul Haq, S.Hum, M.Arts	
3. Anggota : Damai Yani S.Hum, M.Hum	



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Hanif Hadi
NIM : 17180041
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa tugas akhir saya dengan judul "Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Horimiya*" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan plagiat dari karya orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika pemalisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi secara akademis maupun hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Bahasa dan Sastra Inggris

Saya yang menyatakan,

Dr. Yuli Tiarina M.Pd
NIP. 19770702002122002



M. Hanif Hadi
NIM. 17180041

ABSTRAK

Hadi, M. Hanif, 2024. “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam Anime *Horimiya*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Wakamono kotoba adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan anak muda saat sedang berbicara dengan orang yang seusia bahkan orang yang sudah dianggap akrab dalam situasi tidak formal. *Wakamono kotoba* terbentuk secara bebas tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar. Akibatnya terjadi perbedaan yang signifikan antara bahasa Jepang yang dipelajari di lembaga pendidikan formal dengan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda Jepang. Hal ini menjadi hal yang membingungkan bagi pelajar dan mahasiswa bahasa Jepang yang melihat secara langsung penggunaan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Anime merupakan animasi khas Jepang yang bercirikan gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan beragam tokoh dengan beragam latar dan cerita yang ditujukan pada berbagai macam penonton. Dalam anime berkemungkinan besar terdapat *wakamono kotoba* dalam dialog antar tokohnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik *wakamono kotoba* dalam anime *Horimiya*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, dan pengumpulan data menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Pada penelitian ini ditemukan 2 karakteristik *wakamono kotoba* yaitu, karakteristik yang menyingkat unsur-unsur kata sebanyak 11 data, karakteristik yang mengungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia sebanyak 9 data.

Kata Kunci: *Wakamono Kotoba*, Karakteristik, Anime

ABSTRACT

Hadi, M. Hanif, 2024. "Analysis of *Wakamono Kotoba's* Characteristics in Anime *Horimiya*". Thesis. Japanese Language Education Study Program, Department of English Language and Literature, Faculty of Languages and Arts, Padang State University.

Wakamono kotoba is a language used by young people. *Wakamono kotoba* is usually used by young people when talking to people of the same age or even people they consider familiar in informal situations. *Wakamono kotoba* was formed freely without thinking about correct Japanese language standards. As a result, there is a significant difference between the Japanese language studied in formal educational institutions and the everyday language used by young Japanese people. This is confusing for students of Japanese who see firsthand the use of this language in everyday life. Anime is a typical Japanese animation characterized by colorful images featuring various characters with various backgrounds and stories aimed at various audiences. In anime, there is a high probability that there will be *Wakamono Kotoba* in the dialogue between the characters. This research aims to describe the characteristics of *Wakamono Kotoba* in the *Horimiya* anime. This type of research is qualitative research with descriptive methods, and data collection uses skill-free listening (SBLC) techniques. In this research, 2 characteristics of *wakamono kotoba* were found, namely, characteristics that abbreviate word elements totaling 11 data, characteristics that express something by taking human characteristics totaling 9 data.

Keywords: *Wakamono Kotoba*, Characteristics, Anime

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberikan segenap rahmat, nikmat, kekuatan, dan kesanggupan untuk bisa melakukan penelitian. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam Anime *Horimiya*”. Shalawat dan salam agar selalu tercurahkan kepada junjungan umat Islam, Nabi Muhammad Saw.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Damai Yani, S.Hum., M.Hum., sebagai pembimbing sekaligus Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah telah membimbing dan memberi nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Meira Anggia Putri, S.S., M.Pd. dan Bapak Maulluddul Haq, S.Hum., M.Art., sebagai dosen penguji yang telah memberi nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dosen-dosen Bahasa Jepang Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar Departemen Bahasa dan Sastra Inggris Universitas Negeri Padang.
5. Kedua orang tua dan keluarga penulis sebagai *support system*.

6. Teman-teman seperjuangan di balik layar sebagai tempat berbagi keluh kesah, yangtelah kebersamai dalam penulisan skripsi ini dari awal sampai akhir.
7. Teman-teman *Hibike* 17 Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Padang.
8. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal bagi Bapak, Ibu dan semua pihak yang terlibat serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. Peneliti menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan dari para pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR BAGAN.....	vi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Definisi Istilah.....	5
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Definisi & Ragam Bahasa.....	7
2. Ragam Bahasa Jepang.....	10
3. <i>Wakamono Kotoba</i>	15
4. Anime <i>Horimiya</i>	35
B. Penelitian Relevan.....	36
C. Kerangka Konseptual.....	40

BAB III

METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Data dan Sumber Data.....	42
C. Instrumen Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Keabsahan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	45

BAB IV

HASIL PENELITIAN.....	47
A. Deskripsi Data.....	47
B. Analisis Data.....	48
C. PEMBAHASAN.....	62

BABV

PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penggunaan Ragam Bahasa Wakamono Kotoba.....	17
Tabel 2 Perubahan Kata Kerja (~ru) Berdasarkan Makna.....	19
Tabel 3 Perubahan kata kerja dari Giongo & Gitaigo.....	21
Tabel 4 Perubahan Kata Kerja dari Kata Serapan.....	23
Tabel 5 Penggunaan I-keyoushi dan Na-keyoushi yang Sekarang.....	32
Tabel 6 Format Inventaris Data Wakamno koKotoba dalam Anime Horimiya....	44
Tabel 7 Klasifikasi Wakamono Kotoba Berdasarkan Karakteristik dalam Anime Horimiya.....	46
Tabel 8 Deskripsi Karakteristik <i>Wakamono Kotoba</i> dalam Anime <i>Horimiya</i>	47

DAFTAR BAGAN

Gambar 1 Kerangka Komseptual Penelitian Analisis Wakamono Kotoba dalam Anime Horimiya.....	45
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi dalam keseharian kita yang bersifat arbiter, dinamis, atau mana suka. Hal ini juga diterangkan oleh mulyati (2012:1), sehingga sifat dari bahasa tersebut memungkinkan bahasa untuk mengalami perubahan yang mengakibatkan keanekaragaman bahasa sesuai dengan latar belakang pengguna bahasa itu sendiri. Perkembangan bahasa bisa terjadi dimanapun termasuk di Jepang. Selain ragam bahasa standar (*hyoojungo*) terdapat juga berbagai macam dialek (*hoogen*), baik dialek sosial (*shakaiteki hoogen*), dialek regional (*chihoogo* atau *chiikiteki hoogen*), maupun dialek temporal (*rekishiteki hoogen*) faktor usia juga menentukan ragam bahasa Jepang, oleh karena itu di dalam bahasa Jepang terdapat ragam bahasa orang tua (*roojingo*), bahasa anak-anak (*jidoogo* atau *yoojigo*), bahasa anak muda (*wakamono kotoba*). (Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2009:17)

Wakamono kotoba adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan anak muda saat sedang berbicara dengan orang yang seusia bahkan orang yang sudah dianggap akrab dalam situasi tidak formal. *Wakamono kotoba* juga digunakan untuk mengekspresikan perasaan seseorang terhadap sesuatu, misalnya ketidaksukaan, kekaguman, dan perasaan lainnya (Laili, 2012)

Tanaka dalam Sudjianto dan Dahidi (2009:18) memberikan contoh *wakamono kotoba* yang dikumpulkan dari mahasiswa di Jepang.

1. *Geesen* (*geemu senta*)
2. *Monohon* (*honmono*)
3. *Chariru* (*jitensha de dekakeru*)
4. *Jikoru, Jikotta* (*jiko wo okosu, okoshite shimatta*)
5. *Asshiikun* (*kuruma de okurimukae shite kureru ashi ni naru dansei*)

Tanaka dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:24) menyimpulkan karakteristik *wakamono kotoba* ada 4 yaitu

1. Menyingkat unsur-unsur kata (*Shooryaku*)
2. Membalikkan unsur-unsur kata (*sakasa kotoba*)
3. Membuat verba dengan menambahkan silabel “*ru*” atau “*tta*”
4. Memngungkapkan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia (*jinbutsu zokugo*)

Sudjianto (2007:17), *wakamono kotoba* dipakai oleh anak muda di Jepang, dari remaja hingga dewasa. Anak muda di Jepang sering menunjukkan kreativitasnya dengan terus membuat kosakata baru, sehingga *wakamono kotoba* susah untuk dideskripsikan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Agmalita (2018) yang berjudul “Pembentukan *Wakamono Kotoba* dalam Drama Televisi *Gomen ne Seishun!*” membahas tentang pembentukan *wakamono kotoba* dalam drama televisi “*Gomen ne Seishun!*”(2014). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pembentukan *wakamono*

kotoba dalam drama televisi “*Gomen ne Seishun!*”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan data dalam drama televisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan *wakamono kotoba* dari 9 pembentukan ditemukan 7 pembentukan dengan jumlah kata yaitu 31 kata. Kata yang masuk proses pembentukan yang berupa penyingkatan ada 15, pembaklikan posisi ada 1, pencampuran frasa/kata ada 5, penggunaan bahasa asing ada 6, perubahan kata benda menjadi kata kerja ada 2, perluasan makna ada 1, dan pembentukan kata sifat ada 1.

Wakamono kotoba merupakan bahasa yang dipakai oleh anak muda di Jepang, dari remaja hingga dewasa. Anak muda di Jepang sering membuat kosakata baru, sehingga *wakamono kotoba* susah untuk dideskripsikan. *Wakamono kotoba* yang banyak terdapat dalam anime serta film-film remaja Jepang menyebabkan peneliti tertarik untuk menggunakan anime sebagai sumber data dalam penelitian ini. Anime atau animasi bergambar dibuat dengan berbagai macam genre cerita dan latar belakang. Cerita yang disajikan biasanya orisinal, menarik, dan tidak kaku. Bahasa yang digunakan dalam anime pun kebanyakan menggunakan bahasa informal. Hal inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk menggunakan anime Jepang sebagai sumber data pada penelitian ini.

Pada penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah anime *Horimiya*. Anime ini merupakan animasi yang berasal dari Jepang. Anime *Horimiya* menceritakan tentang siswa sekolah menengah Kyouko Hori yang dikagumi di sekolahnya karena sikap ramah dan prestasi akademiknya. Saat dirumah Hori adalah orang rumahan yang berpenampilan sederhana dan mengurus pekerjaan rumah tangga serta adik laki-lakinya karena kedua

orang tuanya yang sering pergi dari rumah karena pekerjaan. Sementara itu Izumi Miyamura terlihat sebagai seorang kutu buku berkacamata dan tampak suram. Pada kenyataannya, dia adalah orang yang lembut dan putus asa dalam belajar. Dia juga memiliki sembilan tindikan dibalik rambut panjangnya dan tato di sepanjang punggung dan bahu kirinya. Peneliti tertarik untuk menjadikan anime ini sebagai sumber data karena karakter pada anime ini adalah anak-anak muda sehingga sangat memungkinkan adanya penggunaan *wakamono kotoba* pada keseharian mereka.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka fokus penelitian ini yaitu menjelaskan karakteristik *wakamono kotoba* dalam anime *Horimiya* episode 1 sampai 13.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah karakteristik *wakamono kotoba* dalam anime *Horimiya*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik *wakamono kotoba* dalam anime *Horimiya*.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperkaya dan menambah ilmu pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi terutama dalam bidang ragam bahasa anak muda Jepang. Dan diharapkan bisa menjadi salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian terkait.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembelajar bahasa Jepang, memiliki manfaat untuk memberikan informasi mengenai *wakamono kotoba*.
- b. Bagi pengajar, memiliki manfaat sebagai masukan dalam materi pembelajaran bahasa Jepang terkait *wakamono kotoba*.
- c. Bagi peneliti lain, memiliki manfaat untuk memberikan referensi penelitian selanjutnya, khususnya tentang karakteristik *wakamono kotoba*.

F. Definisi Istilah

1. *Wakamono kotoba*

Wakamono kotoba adalah bahasa yang digunakan oleh anak muda Jepang .

2. *Anime Horimiya*

Anime merupakan animasi khas Jepang yang bercirikan gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan beragam tokoh dengan beragam latar dan cerita yang ditujukan pada berbagai macam penonton.

Kata anime dalam bahasa Jepang ditulis dengan tiga huruf katakana アニメ yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris “*Animation*”

dimana dalam bahasa Jepang ditulis アニメーション. Pada penelitian ini anime *Horimiya* digunakan sebagai sumber untuk memperoleh data *wakamono kotoba* yang akan diteliti.