

**GAIRAIGO
DI KALANGAN BAHASA ANAK MUDA JEPANG
DALAM FILM KAMEN RIDER GAIM EPISODE 01-12**

SKRIPSI

**OLEH:
AHMAD ALFIAN
NIM 105110213111001**

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2015**

**GAIRAIGO
DI KALANGAN BAHASA ANAK MUDA JEPANG
DALAM FILM KAMEN RIDER GAIM EPISODE 01-12**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam memperoleh gelar *Sarjana Sastra***

OLEH:

**AHMAD ALFIAN
NIM 105110213111001**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Ahmad Alfian
NIM : 105110213111001
Program Studi : S1 Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar hasil dari karya saya, bukan hasil dari jiplak milik orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan hasil dari jiplakan, maka saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang diberikan.

Malang, 23 Januari 2015

Ahmad Alfian
NIM. 105110213111001



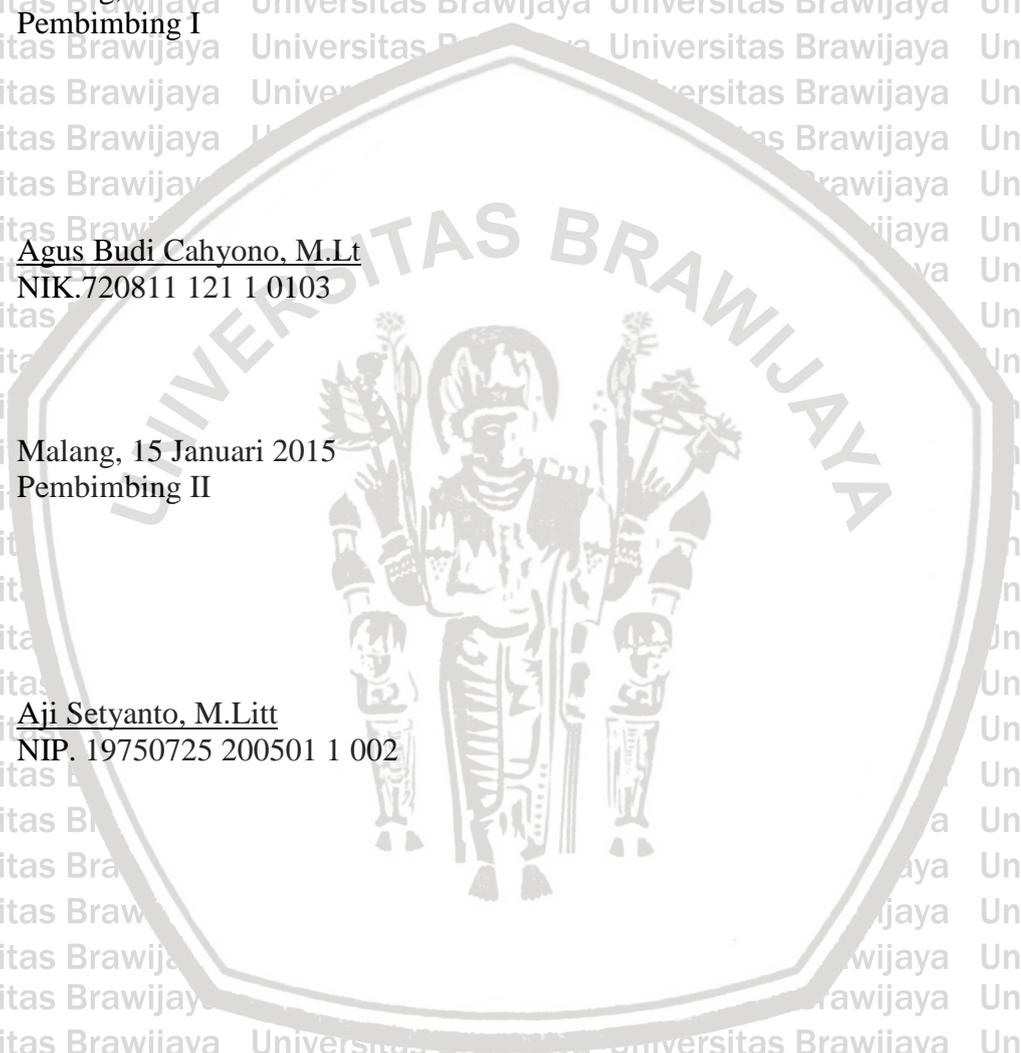
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Ahmad Alfian telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji.

Malang, 15 Januari 2015
Pembimbing I

Agus Budi Cahyono, M.Lt
NIK.720811 121 1 0103

Malang, 15 Januari 2015
Pembimbing II

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Ahmad Alfian telah diuji oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

Efrizal, M.A., Penguji
NIP. 19700825 200012 001

Agus Budi Cahyono, M.Lt., Pembimbing I
NIK.720811 12 1 1 0103

Aji Styanto, M.Litt., Pembimbing II
NIP. 19750725 200501 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Ismatul Khasanah., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

要旨

アルフィアン、アーマッド。2015。仮面ライダータイムのドラマエピソード 1~12 における日本の若者の間外来語。ブラウイジャヤ大学日本語文学科。

指導教師：(I) アグス・ブディ・チャーヨノ (II) アジ・ステイヤント

キーワード：バイリンガル、多言語対応、特撮

時代の急速な発展、情報技術の特に開発が世界中でますます普及している、外国語、特に英語と日本語に対してより多くの人々の感謝。結局なので、世界の広さに到達することができるので、外国語の良い習得をとりである。

新しい語彙一般的に、語彙の取り込みまたは吸収と呼ばれるが表示されるようこのことから。日本自体に語彙取り込みは外来語と呼ばれている。日本では毎年、ますます使用された自分自身を外来語である。このことから、研究者は外来語使用の開発今日の研究の必要性を感じである。

本研究は、記述的な定性分析方法での研究である。仮面ライダータイムのドラマ 01-12 エピソードにおける膜を介して、吸収され、同義語を通して語彙外来語の使用の原因を特定することを目指である。

本研究では 93 のデータ外来語の語彙を発見だった。英語、フランス語、オランダ語から吸収 93 データ語彙外来語である。その後、発見されている 93 データの分析の 26 のオブジェクトに相当する単語外来語があり、8 単語が全く同等の言葉を持っていない 18 の言葉がある。

データの分析から、それをより効果的かつ効率的と考えられている使用されている外来語を見ることができて、より簡単に述べである。加えて、原因技術開発、教育、および関連の影響外来語の使用である。

ABSTRAK

Alfian, Ahmad. 2015. *Gairaigo Dikalangan Bahasa Anak Muda Jepang Dalam Film Kamen Rider Gaim Episode 01-12*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Agus Budi Cahyono (II) Aji Setyanto

Kata Kunci: *Bilingual, Multilingual, tokusatsu*

Seiring pesatnya perkembangan zaman, terutama perkembangan teknologi informasi yang semakin meluas ke seluruh penjuru dunia, maka semakin banyak pula apresiasi orang terhadap bahasa asing terutama bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Sebab bagaimanapun untuk bisa menjangkau luasnya dunia, sangat dibutuhkan penguasaan bahasa asing yang baik.

Dari sinilah yang nantinya muncul kosakata baru yang biasa disebut kosakata serapan. Kosakata serapan di Jepang sendiri disebut *gairaigo*. *Gairaigo* sendiri setiap tahunnya semakin banyak digunakan di Jepang. Dari hal inilah peneliti merasa perlu untuk diadakan penelitian terhadap perkembangan penggunaan *gairaigo* pada masa kini.

Penelitian ini, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mengetahui penyebab digunakannya kosakata *gairaigo* melalui padanan kata, arti kata, dan asal kata itu diserap, melalui film *Kamen Rider Gaim* episode 01-12.

Dalam penelitian ini ditemukan 93 data kosakata *gairaigo*. Dari 93 data kosakata *gairaigo* ini diserap dari bahasa Inggris, Prancis dan Belanda. Kemudian di antara 26 objek analisis dari 93 data yang telah ditemukan terdapat 18 kata *gairaigo* yang mempunyai padanan kata dan 8 kata tidak mempunyai padanan kata.

Dari hasil analisis data, dapat diketahui bahwa *gairaigo* yang digunakan dianggap lebih efektif dan efisien, lebih mudah diucapkan. Selain itu penggunaan *gairaigo* disebabkan karena pengaruh perkembangan teknologi, pendidikan, dan pergaulan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Gairaigo Di Kalangan Bahasa Anak Muda Jepang Dalam Film Kamen Rider Gaim Episode 01-12*.

Skripsi ini tentunya tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai. Ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Bapak Agus Budi Cahyono, M.Lt selaku pembimbing I dan Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku pembimbing II, yang memberikan banyak bimbingan, arahan, petunjuk, nasehat serta saran-saran yang sangat bermanfaat sejak awal hingga terselesaikannya skripsi ini. Penulis juga tidak lupa mengucapkan banyak-banyak terimakasih untuk dosen penguji Bapak Efrizal, M.A. yang juga sudah memberikan banyak masukan untuk skripsi ini hingga skripsi ini menjadi lebih baik.

Selain itu, penulis juga mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada segenap keluarga yang terus mendukung, memberi motivasi dan dan senantiasa mendo'akan akan terselesaikannya skripsi ini. Secara khusus penulis penulis sampaikan kepada kedua orang tua yang tiada hentinya memberi doa, motivasi, serta semangat hingga sekarang ini. Tidak lupa juga untuk kakak-kakak saya Mbak Nur, Mbak Vida, Mbak Ir, Cacak Izud, Mbak Evi dengan Suaminya Cacak Khanif yang sudah memberikan dorongan semangat, motivasi dan dukungan dalam proses pengerjaan skripsi ini.

Tidak lupa, terimakasih juga penulis ucapkan dengan sangat kepada teman-teman S1 Sastra Jepang angkatan 2010 dan juga angkatan 2009, penulis ucapkan banyak-banyak teimakasih atas segala kerjasamanya, dukungan, bantuan, motivasi dan semangatnya. Selain itu, penulis juga sampaikan terimakasih kepada pihak yang turut membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa dan dukungan yang telah kalian berikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat, hidayah, dan rahmatnya.

Akhir kata, harap dimaklumi skripsi ini mungkin terdapat banyak kata banyak kata-kata kasar, semoga skripsi ini dapat menjadi pelajaran yang baik dan bermanfaat bagi semua pihak.

Malang, 16 Januari 2015

Ahmad Alfian

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK BAHASA JEPANG	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xi
DAFTAR TRANSLITRASI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Istilah Kunci	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kosakata Dalam Bahasa Jepang	6
2.1.1 Wago	6
2.1.2 Kango	8
2.1.3 Gairaigo	8
2.1.4 Koshugo	8
2.2 Perihal <i>Gairaigo</i>	9
2.2.1 Karakteristik <i>Gairaigo</i>	10
2.3 Sejarah Perkembangan <i>Gairaigo</i>	12
2.4 Perkembangan Bahasa Remaja atau Anak Muda	15
2.4.1 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak Muda	16
2.5 Penelitian Terdahulu	20

BAB III	METODE PENELITIAN	
	3.1 Jenis Penelitian	22
	3.2 Sumber Data	23
	3.3 Teknik Pengumpulan Data	23
	3.4 Analisi Data	24
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
	4.1 Temuan	26
	4.1.1 <i>Gairaigo</i> Dari Asal Kata Bahasa Inggris	27
	4.1.2 <i>Gairaigo</i> Dari Asal Kata Bahasa Prancis	29
	4.1.3 <i>Gairaigo</i> Dari Asal Kata Bahasa Lain	30
	4.2 Pembahasan	31
	4.2.1 Penggunaan <i>Gairaigo</i> Dalam Film Kamen Rider Gaim	31
	4.2.1.1 <i>Gairaigo</i> Dari Bahasa Inggris	32
	4.2.1.2 <i>Gairaigo</i> Dari Bahasa Prancis	47
	4.2.1.3 <i>Gairaigo</i> Dari Bahasa Lain	49
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	5.1 Kesimpulan	51
	5.2 Saran	52
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Data Temuan <i>Gairaigo</i> Dikalangan Bahasa Anak Muda Jepang dalam Film <i>Kamen Rider Gaim</i> Episode 01-12.....	26
4.2 Data Temuan Penggunaan <i>Gairaigo</i> oleh Kalangan Anak Muda Dalam Film <i>Kamen Rider Gaim</i> Episode 01-12.....	27
4.3 Data Temuan Penggunaan <i>Gairaigo</i> oleh Kalangan Anak Muda Dalam Film <i>Kamen Rider Gaim</i> Episode 01-12.....	30
4.4 Tabel 4.4 Data Temuan Penggunaan <i>Gairaigo</i> oleh Kalangan Anak Muda Dalam Film <i>Kamen Rider Gaim</i> Episode 01-12.....	30



DAFTAR SINGKATAN ATAU LAMBANG

1. () : untuk mengapit angka atau huruf yang memerinci satu seri keterangan.
2. ; : untuk memisahkan bagian kalimat yang sejenis.
3. : untuk menandai keterangan suatu hal



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
や (ヤ) ya	ゆ (ユ) yu	よ (ヨ) yo		
わ (ワ) wa	を (ヲ) wo			
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビュ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) N, n, m, ŋ jika diikuti vokal atau semi vokal

っ (ツ) ditempatkan di depan huruf yang mengandung konsonan dan menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata, contoh: けっこん (*kekkon*), しっぱい (*shippai*)

Partikel は → ha (baca: wa); を → wo (baca: o)

contohnya: 私はご飯を食べます。 (*watashi ha gohan wo tabemasu*)

Bunyi panjang あ → a; い → i; う → u; え → e dan お → o

Tanda Pemanjangan vokal (-) mengikuti vokal terakhir → aa; ii; uu; ee; oo

contohnya: おねえちゃん (*oneechan*), おかあさん (*okaasan*)

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

1. Curriculum Vitae.....	55
2. Sinopsis film <i>Kamen Rider Gaim</i>	56
3. Berita Acara Pembimbingan Skripsi.....	58



BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata.

Masing-masing mempunyai makna, yaitu, hubungan abstrak antara kata sebagai lambang dengan objek atau konsep yang diwakili kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahli bahasa disusun secara alfabetis, atau menurut urutan abjad, disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2011:88), Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri.

Carol (1961:10 dalam Chaer, 2010), mengemukakan bahwa bahasa merupakan sistem bunyi atau urutan bunyi vokal yang terstruktur yang digunakan atau dapat digunakan dalam komunikasi internasional oleh kelompok manusia dan secara lengkap digunakan untuk mengungkapkan sesuatu, peristiwa, dan proses yang terdapat di sekitar manusia.

Fungsi bahasa itu sendiri adalah alat atau berfungsi untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep, atau juga perasaan. Konsep bahwa bahasa adalah alat untuk menyampaikan pikiran sudah mempunyai sejarah yang panjang jika kita menelusuri sejarah studi bahasa pada masa lalu.

Dalam ilmu sosiolinguistik konsep bahwa bahasa adalah alat atau berfungsi untuk menyampaikan pikiran atau gagasan dianggap masih terlalu sempit, sebab seperti yang telah dikemukakan oleh Fishman (1972 dalam Chaer, 2010) bahwa yang yang menjadi persoalan sosiolinguistik adalah “*who speak what to whom, when and to what end*”. Oleh karena itu, fungsi-fungsi bahasa itu antara lain, dapat dilihat dari sudut pandang, pendengar, topik, kode, dan amanat pembicara.

Dari berbagai bahasa didunia yang saat ini berkembang, bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang saat ini sangat diminati pembelajar bahasa didunia khususnya masyarakat Indonesia. Bahasa Jepang ini memiliki daya tarik tersendiri bagi para pembelajar untuk dipelajari, sehingga pada setiap tahunnya peminat pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang terus meningkat.

Dilihat dari segi kebahasaan, bahasa Jepang memiliki karakteristik tertentu seperti huruf yang dipakainya, kosa kata, sistem pengucapan, gramatika dan ragam bahasanya. Apabila dilihat dari huruf bahasanya, kita akan segera mengetahui bahwa bahasa Jepang memiliki sistem penulisan bahasa yang kompleks, karena menggunakan empat perangkat penulisan yang berbeda, yakni *Kanji*, *Kana* yang terdiri dari huruf *Hiragana* dan *Katakana*, dan *Romaji* (Iwabuchi, 1989 : 180, dalam Teunomvira 2008, hal. 2).

Dari keunikan bahasa Jepang diatas, terdapat pula keunikan yang lain, yakni perbedaan struktur kosakata bahasa Jepang dengan struktur kosakata bahasa Indonesia. Perbedaan yang lain yang telah dikemukakan oleh Lehman (1997 : 86, dalam Teunomvira 2008, hal. 2) adalah perbedaan tersebut bukan hanya dari struktur kosa kata saja, melainkan dari segi bentuk dan susunannya.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi yang semakin meluas ke seluruh penjuru dunia ini, maka semakin banyak pula apresiasi orang terhadap bahasa asing terutama bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Sebab bagaimanapun untuk bisa menjangkau luasnya dunia ini, sangat dibutuhkan penguasaan bahasa asing yang baik.

Peningkatan apresiasi terhadap bahasa asing inilah yang nantinya melahirkan mereka-mereka yang mahir dalam dua bahasa (*bilingual*) dan lebih (*multilingual*). Dari sinilah yang akhirnya mengakibatkan munculnya bahasa-bahasa baru atau yang sering disebut juga bahasa serapan, yang digunakan oleh kalangan *bilingual* atau *multilingual*, dan yang akhirnya berkembang tidak hanya pada kalangan *bilingual* atau *multilingual* bahkan keseluruhan masyarakat dalam suatu kelompok tersebut.

Dalam masyarakat Jepang sendiri, perkembangan bahasa serapan telah ada sebelum restorasi Meiji pada tahun 1868, yang sebagian besar kata-kata bahasa asing diserap dari bahasa Belanda dan Portugis. Dari bahasa Portugis orang Jepang meminjam kata *パン* (*pão*, roti), *タバコ* (*tabaco*, rokok), *テンプラ* (*tempero*). Dari bahasa Belanda, orang Jepang meminjam kata *ブリキ* (*blik*, blek atau kaleng dari seng), *ビール* (*bier*, bir), *ガラス* (*glas*, kaca), *ペンキ* (*pek*, cat).

Dalam kamus Jepang Genkai (1859, para. 13), kosakata dari bahasa asing hanya sekitar 1,4% dari jumlah keseluruhan entri. Persentase kosakata dari bahasa asing meningkat menjadi 3,5% dalam Reikai Kokugojiten terbitan 1956. Dalam kamus Jepang Shin Meikai Kokugojiten (1972), kosakata dari bahasa asing sudah mencapai 7,8 persen. Sedangkan dalam penelitian Institut Nasional Bahasa

Jepang terhadap kosakata yang dipakai dalam majalah-majalah Jepang terbitan 1956. Hasil penelitian menunjukkan 9,8% dari kosakata yang dipakai dalam majalah Jepang adalah kosakata dari bahasa asing. Hasil penelitian serupa oleh institut yang sama pada 1994 menunjukkan pemakaian kosakata asal bahasa asing sudah berlipat ganda menjadi 33,8%.

Perkembangan ini tentunya sangatlah pesat. Terutama di kalangan anak muda masa kini. Dengan demikian, penulis akan mencoba meneliti lebih lanjut sampai mana perkembangan *gairago* sampai saat ini terutama di kalangan anak muda masa kini melalui film drama *tokusatsu* Jepang tahun 2013 yang berjudul **“Kamen Rider Gaim”**. Sehingga dari sini penulis memutuskan untuk memakai judul, **“Analisis *Gairago* Di Kalangan Bahasa Anak Muda Jepang Dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan demikian rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Berasal dari bahasa asli mana kata *Gairago* yang digunakan kalangan anak muda dalam film “*Kamen Rider Gaim* 2013”?
2. Apa penyebab yang mempengaruhi sehingga *Gairago* semakin banyak dipakai oleh kalangan remaja/anak muda sekarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *gairaigo* apa saja yang digunakan oleh kalangan anak muda dalam film “*Kamen Rider Gaim*”
2. Untuk mengetahui jenis *gairaigo* dan berasal dari bahasa mana *gairaigo* yang dipakai dalam film “*Kamen Rider Gaim*”.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penenelitain ini para pembaca, khususnya dari kalangan pembelajar bahasa Jepang dapat mengetahui *gairaigo* apa saja yang sering dipakai.

1.5 Definisi Istilah Kunci

1. **Bilingual** : Suatu individu yang dapat menguasai dua bahasa sekaligus.
2. **Multilingual** : Suatu individu yang dapat menguasai lebih dari dua bahasa.
3. **Tokusatsu** : Serial drama Jepang yang khusus mengenai cerita kepahlawanan, dimana sang pahlawan mengenakan baju khusus untuk melawan musuh. Biasanya serial ini ditujukan kepada kalangan anak-anak, namun sekarang ini kalangan dewasa juga tidak sedikit yang menontonnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bahasa Jepang adalah bahasa yang mempunyai daya tarik untuk dipelajari.

Apabila dilihat dari huruf bahasanya, kita akan segera mengetahui bahwa bahasa

Jepang memiliki sistem penulisan bahasa yang kompleks, karena menggunakan empat perangkat penulisan yang berbeda, yakni *Kanji*, *Kana* yang terdiri dari huruf *Hiragana* dan *Katakana*, dan *Romaji*.

2.1 Kosakata Dalam Bahasa Jepang

2.1.1 *Wago* (和語)

Wago adalah kosakata asli bahasa Jepang yang sudah ada sebelum *kango* dan *gaikokugo* (bahasa asing) masuk ke Jepang. Tanimitsu (1995 : 61 dalam Sudjianto, 2004), mengemukakan bahwa semua *joshi* dan *jodoshi*, dan sebagian besar ajektiva, konjungsi, dan interjeksi termasuk *wago*. Namun ada beberapa diantara kata-kata yang disebut *wago* adalah kata yang diambil dari bahasa negara lain seperti, *saga*, *zeni* yang berasal dari bahasa Cina, kata *tera*, *kasa*, dan *mura*, berasal dari bahasa Korea. Selain itu juga ada kata yang diambil dari negara India klasik seperti kata *ama*, *kawara* dan sebagainya. Namun menurut Nomura (1992 : 236-237 dalam Sudjianto, 2004), semua kesadaran mengenai hal seperti itu tidaklah ada pada saat ini. Sementara itu Michiaki (dalam Sudjianto, 2004), mengatakan bahwa *wago* merupakan bahasa Jepang yang brangca pada bahasa asli yang dibuat di Jepang yang biasanya disebut juga dengan *yamato kotoba*.

Namun karena kurangnya kesadaran dan bukti-bukti yang otentik, maka kata

tersebut pada umumnya dianggap sebagai kata murni yang dibuat di Jepang atau *wago*.

Menurut Ishida, (1995 : 112-113 dalam Sudjianto, (2004) dibandingkan dengan *goi* yang lain, *wago* memiliki beberapa karakteris sebagai berikut.

- a. Banyak kata yang terdiri dari satu atau dua mora.
- b. Terlihat adanya perubahan bunyi pada kata yang digabungkan, seperti :
 - あめ + かさ (*ame+kasa*) → あまがさ (*amagasa*) = *payung hujan*
 - き + たち (*ki+tachi*) → こだち (*kodachi*) = *rerimbunan pohon*
 - さけ + もり (*sake+mori*) → さかもり (*sakamori*) = *adu minum, pesta minum*
- c. Tidak ada kata yang memiliki silabel *dakuon* dan *ragyoo'on* (bunyi silabel *ra, ri, ru, re, dan ro*) pada awal katanya.
- d. Tersebar pada semua kelas kata, terutama kelas kata verba yang sebagian besar adalah *wago*.
- e. Banyak kata yang menyatakan benda konkrit, sedangkan kata-kata abstrak sedikit.
- f. Banyak kata yang menyatakan hujan, tumbuhan, binatang, serangga, dan sebagainya.
- g. Merupakan kata-kata yang dipakai sehari-hari.
- h. Tidak mempunyai kekuatan untuk menyatakan sesuatu secara cepat.

Oleh karena itu ada kata-kata yang memiliki cara baca yang sama tetapi mempunyai arti dan bentuk kanji yang berbeda seperti kata みる

(miru) → 見る(miru)、診る(miru)、観る(miru)、看る(miru)、視る(miru).

2.1.2 *Kango* (漢語)

Kango adalah bahasa yang berasal dari Cina yang kemudian dipakai di Jepang sebagai bahasa asli. *Kango* mulanya disampaikan dari Cina, lalu bangsa Jepang memakainya menjadi bahasa sendiri (Tanimitsu, 1995 : 62-63 dalam Sudjianto, 2004). *Kango* ditulis dengan huruf kanji (yang dibaca dengan cara *on'yomi*) atau dengan huruf hiragana. Namun *kango* tidak diketahui pada zaman apa *kango* mulai digunakan. Akan tetapi pada jaman Nara *kango* sudah dipakai, kemudian pada jaman *Heian* banyak ditemukan karya-karya sastra yang memakai *kango*.

2.1.3 *Gairago* (外来語)

Gairago adalah salah satu jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang kemudian disesuaikan dengan aturan-aturan dalam bahasa Jepang. Kata-kata yang termasuk *gairago* adalah kata yang kebanyakan diserap dari bahasa-bahasa dari negara Eropa. Sebagaimana yang telah diungkapkan Kindaichi (1989 : 318 dalam Sudjianto, 2004) bahwa kata yang termasuk *gairago* adalah kata yang berasal dari bahasa negara Eropa yang tidak termasuk *wago* yang terlebih dulu dipakai didalam bahasa Jepang sejak dulu kala. Kata yang termasuk *gairago* adalah seperti *teema*, *tomato*, *pan* dan lain sebagainya.

2.1.4 *Konshugo* (混種語)

Selain *wago*, *kango*, dan *gairago* ada juga *konshugo* yang sering pula disebut sebagai salah satu jenis kosakata dalam bahasa Jepang. *Konshugo* adalah

gabungan dari dua kata yang berasal dari kata yang tergolong *kango* dengan *wago*,
wago dengan *gairago*, atau *kango* dengan *gairago*.

Menurut Nomura (dalam Sudjianto, 2004), penggabungan kosakata
konshugo terdapat tiga macam penggabungan, seperti :

a. Wago dengan kango

番組 [ばんぐみ] (*bangumi*;program,acara)、荷物 [にもつ]
(*nimotsu*;barang)、見合い結婚 [みあい けっこん]
(*miaikekkon*;perjodohan).

b. Wago dengan gairago

胃カメラ (*ikamera*; *Gastroscope*)、タウン誌 (*taunshi*;majalah
kota)、天然ガス(*tennengasu*;gas alam).

c. kango dengan gairago

つきロケット(*tsuki roketto*;roket bulan)、大型プレゼント
(*oogata purezento*;hadiah besar).

2.2 Perihal Gairago

Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, *gairago* adalah salah satu
jenis kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang kemudian
d disesuaikan dengan aturan-aturan dalam bahasa Jepang.

2.2.1 Karakteristik *Gairago*

Penggunaan *gairago* tidaklah mudah sebab *gairago* mempunyai tatacara dan aturan tersendiri tidak seperti *wago*, *kango*, dan *konshugo* yang telah disesuaikan sesuai dengan aturan bunyi bahasa Jepang.

Beberapa karakteristik *gairago* diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) *Gairago* ditulis dengan huruf katakana
- b) Terlihat kecenderungan penggunaan pemakaian *gairago* pada bidang dan lapisan masyarakat yang cukup terbatas, frekuensi pemakaiannya juga rendah

Contoh : kalangan *Bilingual* dan kalangan *Multiligual*

- c) Nomina konkret relatif banyak
- Gairaigo* cenderung diserap dari kata benda dan sangat sedikit yang berasal dari kata kerja.

Contoh : ゲーム(*geemu; game*), シティ(*shiti; city*), メロン(*meron; melon*)

- d) Ada juga *gairago* buatan Jepang atau biasa disebut *wasei gairaigo*

Contoh : ベビー + カー(*bebi + kaa*) → ベビーカー
(*bebiikaa*) = kereta bayi yang arti sebenarnya adalah mobil-mobilan (mainan)

Selain hal diatas ada juga karakteristik *gairago* yang berhubungan dengan pembentukan *gairago* yaitu dengan cara pemendekan *gairago*, perubahan kelas kata pada *gairago*, penambahan sufiks *na* pada *gairago* kelas kata ajektiva, dan pergeseran makna yang terjadi pada *gairago*.

Sudjianto dan Dahidi (2004 : 105) juga menambahkan tentang beberapa karakteristik *gairaigo*, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Silabel tertutup pada kata bahasa asing yang akan dijadikan *gairaigo* harus diubah menjadi silabel terbuka dengan cara menambahkan bunyi vocal pada setiap konsonan pada silabel tertutup tersebut. Hal ini yang menjadikan *gairaigo-gairaigo* tertentu lebih praktis dan mudah digunakan.

Contoh :

Konekushon (コネクション) → *kone* (コネ) → koneksi

2. Perubahan kelas kata pada *gairaigo*

Didalam pemakaian *gairaigo* ada beberapa kelas kata nomina dan adjektiva yang berubah menjadi verba.

Contoh:

Sabo (サボ)+*ru*(る) → *saboru* (サボる) → membolos

3. Penambahan sufiks *na* pada *gairaigo* kelas kata adjektiva

Penambahan sufiks *na* pada *gairaigo* kelas kata adjektiva agar menjadi jelas bahwa *gairaigo* tersebut termasuk kelas kata adjektiva-*na* bukan adjektiva-*i*.

Contoh:

Hansamu (ハンサム) → *hansamu na* (ハンサムな) → tampan

4. Pergeseran makna pada *gairaigo*

Sejalan dengan perkembangan pemakaiannya, ada *gairaigo* yang memiliki makna terbatas pada makna kata aslinya dan ada juga *gairaigo* yang mengalami pergeseran makna dari makna kata aslinya.

Contoh:

Kata *mishin* (ミシン) pada mulanya berarti mesin yang padanan maknanya dalam bahasa Jepang adalah *kikai* (機械). Akan tetapi sekarang kata *mishin* digunakan hanya terbatas pada alat penjahit pakaian (mesin jahit). Sedangkan *kikai* (機械) dipakai dalam artian yang lebih luas (mesin pada umumnya).

2.2 Sejarah Perkembangan *Gairaigo*

Kata serapan atau yang sering disebut juga *gairaigo* dalam bahasa Jepang, pertama kali dipakai sejak datangnya orang-orang Portugis pada tahun 1543 yang membawa ajaran agama kristen. Istilah-istilah pertama kali yang dipakai adalah kebanyakan mengenai istilah keagamaan dan perniagaan. Namun ketika masa itu karakter yang digunakan untuk menuliskan kata serapan masih menggunakan karakter bahasa Cina, sehingga banyak orang yang menganggap bahwa kata-kata tersebut adalah kata-kata asli dari bahasa Jepang sendiri.

Setelah kedatangan bangsa Portugis, bangsa Spanyol juga menyusul masuk ke Jepang. Namun hanya sedikit kata-kata dari bahasa Spanyol yang diserap. Setelah itu masuk pula bangsa Belanda pada tahun 1600 dalam rangka melanjutkan hubungan dengan Jepang meskipun pada saat itu masih diterapkan politik isolasi. Mereka membawa beberapa kata-kata perniagaan, keilmuan dan istilah-istilah pelayaran (Shibatani, 1996:149, dalam Soelistiyowati, hal. 2).

Pada periode Edo (1600-1868) kata-kata dari Prancis dan Rusia mulai masuk. Kata-kata dari Prancis banyak ditemui, khususnya dari dunia mode, masakan dan juga kata-kata politik dari luar. Dan kata-kata dari bahasa Rusia yang masuk kebanyakan adalah mengenai konsep yang modern selain dari makanan. Dan baru setelah dihentikannya politik isolasi, banyak negara-negara asing lain yang mulai berdatangan tepatnya pada pertengahan abad ke-19. Salah satu bahasa yang diserap adalah bahasa Jerman, yang sebagian besar adalah istilah mengenai obat-obatan, kemanusiaan, pendakian gunung dan permainan ski, seperti kata テーマ (*thema*, tema), カルテ (*karte*, catatan medis), ヨード (*jod*, yodium), dan lain-lain.

Baru pada restorasi Meiji pada tahun (1868-1912), yang sebagian besar kata yang banyak digunakan adalah dari bahasa Italia, misalnya dari bidang musik dan istilah makanan, contoh dari bidang alat musik seperti ピアノ (*piano*, piano) dan ソプラノ (*sopran*, sopran). Selain dari Italia, kata-kata asing lainnya yang masuk ke Jepang antara lain adalah dari bahasa Norwegia, bahasa Yunani, bahasa Latin dan lain sebagainya. Namun pada saat ini kata-kata serapan atau *gairaigo* lebih didominasi oleh kata-kata yang berasal dari bahasa Inggris. Kawamoto (1983:61, dalam Soelistiyowati, hal. 3), bahasa-bahasa tersebut menggambarkan sejarah Jepang yang telah berhubungan dengan bangsa asing lebih dari 400 tahun yang lalu.

Perkembangan *gairaigo* tidak luput dari beberapa faktor. Berikut beberapa kriteria faktor perkembangan *gairaigo* menurut Sudjianto dan Daihidi (2007 : 107).

1. Tidak adanya padanan kata dalam bahasa Jepang untuk mendeskripsikan sesuatu hal/benda yang berasal dari budaya luar.
2. Terdapat nuansa makna yang tidak dapat diwakili oleh kata lain ketika menggunakan *gairago*.
3. Kata asing yang dijadikan *gairago* dianggap efektif dan efisien.
4. Semakin tingginya pendidikan dan perkembangan teknologi yang ada di Jepang.

Selain beberapa faktor diatas terdapat pula faktor lain yang mengakibatkan bahasa asing semakin diminati untuk dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang, seperti, (1) Orang Jepang suka mempelajari hal-hal baru seperti halnya mempelajari ilmu kedokteran dari Jerman sehingga banyak kata-kata kedokteran yang diserap, (2) Orang Jepang mempelajari seni dan busana dari Prancis sehingga kata yang yang dihasilkan adalah kebanyakan berbau kesenian, (3) Orang Jepang suka mempelajari musik dari Itali sehingga banyak nama alat-alat musik yang diserap dari sana.

Berdasarkan faktor diatas dapat disimpulkan bahwa setiap tahunnya *gairago* akan terus berkembang dan semakin sering digunakan terutama di kalangan anak muda masa kini yang semakin hari semakin tertarik untuk mempelajari dunia luar. Dalam sejarahnya orang Jepang sering memperkenalkan kosakata baru yang diperoleh dari kata serapan ke dalam perbendaharaan kata-kata bahasa Jepang (Miller, 1997, dalam Rahayu 2005, hal. 16-17).

Gairago sebagai salah satu kosakata bahasa Jepang termasuk kedalam kosakata serapan. Presentase perkembangan *Gairago* dalam kosakata bahasa

Jepang semakin hari semakin berkembang seiring berkembangnya zaman.

Kawamoto (1983:60, dalam Rahayu 2005, hal. 17) mengemukakan bahwa 10% bahasa Jepang adalah kata-kata serapan dan kata serapan ini akan terus berkembang seiring perkembangan zaman.

Diperkirakan dalam kurun waktu yang tidak lama, *Gairago* akan terus meningkat hingga mencapai 60-80% dalam berbagai ilmu pengetahuan. Sehingga menjadikan *Gairago* akan kosakata yang penting untuk mengetahui kehidupan orang Jepang saat ini secara umum.

2.3 Perkembangan Bahasa Remaja atau Anak Muda

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh seorang individu dalam pergaulannya atau hubungannya dengan orang lain. Seorang individu sejak mereka lahir dan mulain belajar berkomunikasi dengan orang lain, maka sejak itu pula bahasa diperlukan.

Perkembangan bahasa terkait dengan perkembangan kognitif yang berarti faktor intelek/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. Seorang bayi yang tingkat intelektualnya belum berkembang dan masih sangat sederhana, maka bahasa yang digunakannya juga masih sangat sederhana. Semakin bayi itu tumbuh dan berkembang serta mulai mampu memahami lingkungan sekitar, maka bahasa yang digunakan mulai berkembang dari tingkat yang sederhana menuju ke bahasa yang kompleks.

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh lingkungan, karena bahasa pada dasarnya merupakan hasil belajar dari lingkungan. Seorang anak belajar bahasa

seperti halnya belajar hal yang lain, meniru dan mengulang hasil yang telah dia tangkap sejak pertama dia mulai belajar.

Pembelajaran bahasa yang sebenarnya baru dilakukan oleh anak berusia enam sampai tujuh tahun, disaat anak mulai bersekolah. Jadi perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, baik alat komunikasi dengan cara lisan, tertulis maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat.

2.3.1 Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak muda

Bahasa anak muda adalah bahasa yang telah berkembang, ia telah banyak belajar dari lingkungan, dan dengan demikian bahasa remaja terbentuk dari kondisi lingkungan. Lingkungan remaja mencakup lingkungan keluarga, masyarakat dan khususnya pergaulan teman sebaya, dan juga lingkungan sekolah. Pola bahasa yang dimiliki adalah bahasa yang berkembang didalam keluarga atau bahasa itu sendiri.

Sedangkan jika ditinjau dari segi perkembangannya menurut Sumarsono dalam bukunya Sosiolinguistik (2010:150), masa remaja merupakan masa kehidupan manusia yang paling menarik dan mengesankan. Masa remaja memiliki ciri-ciri antara lain adalah petualangan, pengelompokan (Klik), "kenakalan". Ciri ini tercermin pula dalam bahasa mereka. Keinginan untuk membuat kelompok eksklusif inilah yang menyebabkan mereka menciptakan bahasa "Rahasia" yang mana hanya berlaku dan dimengerti oleh kalangan mereka sendiri, atau apabila

semua pemuda sudah tahu, bahasa ini tetap akan menjadi sebuah rahasia bagi kelompok anak dan orang tua.

Perkembangan bahasa remaja dilengkapi dan dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Hal ini berarti pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Salah satu ciri bahasa remaja adalah “kreatifitas”. Ragam seperti ini tidak bisa dilihat hanya dari sudut linguistik saja, melainkan dari segi sosial (Sumarsono, 2010 : 156) dan juga pergaulan didalam masyarakat (teman sebaya) terkadang cukup berperan, sehingga bahasa anak muda menjadi lebih diwarnai pola bahasa pergaulan yang berkembang didalam kelompok sebaya.

Pengaruh lingkungan yang berbeda antara keluarga, masyarakat dan sekolah dalam perkembangan bahasa, akan menyebabkan perbedaan antara anak satu dengan anak yang lain. Hal ini ditunjukkan oleh pilihan dan penggunaan kosakata sesuai dengan tingkat sosial keluarganya.

Keluarga dari masyarakat lapisan pendidikan rendah atau buta huruf, akan banyak menggunakan bahasa sembarangan, dengan istilah-istilah yang kasar. Masyarakat terdidik yang pada umumnya memiliki status sosial lebih baik, menggunakan istilah-istilah lebih efektif dan umumnya anak-anak/remajanya mampu berbahasa lebih baik.

Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak muda atau remaja dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti berikut (Tisna, 2009. P.29) :

a. Umur anak

Setiap manusia yang bertambah umurnya maka akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan meningkatkan kebutuhan. Bahasa seseorang akan berkembang sesuai dengan bertambahnya pengalaman dan kebutuhannya. Pada masa remaja perkembangan biologis yang menunjang kemampuan berbahasa telah mencapai tingkat kesempurnaan, dengan dibarengi oleh perkembangan tingkat intelektualitas, maka anak akan mampu menunjukkan cara berkomunikasi dengan baik.

b. Kondisi lingkungan

Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa mereka. Perkembangan bahasa dilingkungan perkotaan akan berbeda dengan dilingkungan pedesaan. Begitu pula perkembangan bahasa didaerah pantai, pegunungan dan daerah-daerah terpencil.

Pada dasarnya bahasa merupakan bahasa yang dipelajari dari lingkungan. Lingkungan ini adalah lingkungan pergaulan dalam kelompok, seperti kelompok bermain, kelompok kerja, dan kelompok sosial lainnya.

c. Kecerdasan

Dalam proses belajar diperlukan kemampuan motorik yang baik.

Ketepatan dalam proses belajar benar-benar diperlukan kerja pikir atau kecerdasan.

d. Status sosial ekonomi keluarga

Keluarga yang mempunyai status sosial yang baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak mereka dengan anggota keluarganya. Rangsangan untuk dapat ditiru oleh anak-anak dari anggota keluarga yang berstatus sosial tinggi berbeda dengan keluarga yang berstatus sosial rendah. Hal ini tampak perbedaan perkembangan bahasa anak yang hidup didalam keluarga terdidik dan tidak. Dengan kata lain, pendidikan keluarga berpengaruh terhadap perkembangan bahasa.

e. Kondisi fisik

Seseorang yang memiliki kelainan atau cacat dan terganggu kemampuannya untuk berkomunikasi, seperti bisu, tuli, gagap, dan organ suara tidak sempurna akan mengganggu perkembangan berbahasanya.

f. Teknologi

Salah satu teknologi yang sangat berkembang saat ini adalah teknologi media massa salah satunya adalah teknologi internet.

Dimana hampir semua kegiatan pada masa ini dilakukan dengan menggunakan internet.

Sedangkan untuk bisa menggunakan internet sendiri diperlukan sebuah keterampilan, salah satunya yang terpenting adalah keterampilan berbahasa. Dimana seorang individu mau tidak mau harus menggunakan bahasa asing untuk bisa mengakses sebuah jaringan luas. Contoh : Budi mempunyai seorang teman dari Malaysia. Meskipun Malaysia adalah negara serumpun dengan Indonesia tapi bahasa yang digunakan di Malaysia berbeda dengan bahasa Indonesia. Jadi mau tidak mau si Budi harus mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa Inggris untuk bisa saling mengerti maksud dan tujuan.

Dari sinilah yang akhirnya menyebabkan keterbiasaan dalam menggunakan bahasa-bahasa atau kata-kata asing dalam kehidupan sehari-hari tidak mencakup hanya pada saat berhadapan dengan orang luar, melainkan dengan orang-orang disekitar, keluarga, teman dan juga masyarakat luas.

2.4 Penelitian Terdahulu

Banyak penelitian-penelitian terdahulu yang membahas mengenai *gairaigo*. Seperti penelitian yang berjudul *Analisis Penggunaan Gairaigo Diikuti Verba Suru* oleh Suhartini dari Universitas Negeri Semarang menyimpulkan bahwa penggunaan *gairaigo* yang diikuti verba *suru*, terdapat 15 data *gairaigo+suru* mempunyai padanan kata bahasa Jepang (*wago*) sedangkan sisanya tidak memiliki padanan kata (*wago*).

Selain penelitian diatas terdapat pula penelitian yang sama mengenai *gairaigo* oleh Honesty yang berjudul *Interferensi Gairaigo Terhadap Pemakaian Kalimat Bahasa Jepang Dalam Majalah Nipponia*". Kebanyakan penelitian-penelitian terdahulu adalah mengenai pemakaian dan pembentukan *gairaigo*. Namun belum ada penelitian yang membahas mengenai penggunaan dan perkembangan *gairaigo* di kalangan anak muda masa kini, *gairaigo* apa saja yang dipakai dan berasal dari bahasa apa kata yang diserap tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

“Metodologi penelitian” berasal dari kata “Metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan “Logos” yang artinya ilmu. Jadi metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara saksama untuk mencapai suatu tujuan.

Penelitian adalah suatu cara untuk memahami sesuatu melalui penyelidikan atau usaha mencari bukti-bukti yang muncul sehubungan dengan masalah itu, yang dilakukan secara hati-hati sekali sehingga diperoleh pemecahannya (Mohammad Ali dalam Kholid Narbuko dan Abu Achmadi, 1997 : 2).

Hillway (1956 dalam Mohammad Nazir, 2003:12) mengemukakan bahwa penelitian tidak lain adalah dari suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh suatu pemecahan masalah yang tepat.

Pada umumnya penelitian menempuh strategi dan langkah yang hampir sama. Langkah-langkah itu terdiri dari pembuatan statment masalah, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan.

3.1 Jenis Penelitian

Pada penulisan ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menggunakan metode penelitian *kualitatif deskriptif*. Metode penelitian *kualitatif* sendiri adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat melakukan pengukuran,

setiap fenomena sosial dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, *variable* dan *indicator*. Setiap *variable* yang ditentukan diukur dengan memberikan simbol-simbol angka yang berbeda-beda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan *variable* tersebut. Dengan menggunakan simbol-simbol angka tersebut, teknik perhitungan secara kuantitatif matematik dapat dilakukan sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang berlaku umum didalam suatu parameter.

3.2 Sumber Data

Sumber data utama pada penelitian ini adalah serial drama *Tokusatsu* Jepang yang berjudul *Kamen Rider Gaim Episode 01-12*. Data yang digunakan yaitu merupakan kalimat-kalimat dialog yang dipakai oleh kalangan anak muda dalam film tersebut yang mengandung kata serapan atau *gairaigo* didalamnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling baik dalam sebuah penelitian. Seperti yang telah dikatakan Mohammad Nazir (2003:174) dalam bukunya bahwa, “pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperluka”. Karena dalam sebuah penelitian memerlukan sebuah data-data yang valid dan efisien untuk melengkapi sebuah penelitian, untuk itu diperlukan sebuah teknik untuk mendapatkan sebuah data-data yang valid.

Dalam penelitian kualitatif terdapat berbagai teknik pengumpulan data, salah satunya adalah dengan cara observasi. Observasi itu sendiri adalah suatu teknik penelitian dengan cara mengamati langsung objek yang akan diteliti.

Melalui teknik observasi, penganalisis dapat memperoleh pandangan-pandangan mengenai apa yang sebenarnya telah dilakukan, melihat dan memahami objek apa yang akan diteliti. Kemudian mencatat semua hal-hal penting sehingga terkumpul menjadi sebuah data-data yang relevan.

Karena penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif itu sendiri adalah metode penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis atau yang sering disebut juga sebagai observasi. Maka dari itu, untuk mengumpulkan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi, yang meliputi sebagai berikut :

1. Penulis menonton film *Kamen Rider Gaim* dari episode 01-12 dengan penuh teliti, agar tidak ada satupun hal penting yang terlewatkan. Oleh karena itu penulis tidak hanya akan menontonnya sekali saja tetapi berulang kali untuk mendapatkan data-data yang valid.
2. Mencatat semua data-data penting dan berusaha agar tidak ada data penting lain yang terlewatkan.
3. Dan setelah data-data terkumpul maka proses selanjutnya adalah penyusunan data yakni mengklasifikasikan data dari macam dan kategorinya kedalam sebuah tabel. Kemudian data disusun dalam satu-satuan untuk dikategorikan pada setiap bab maupun anak bab. Sehingga pada akhir dapat ditarik sebuah kesimpulan dan saran.

3.4 Analisis Data

Analisis data adalah proses penghimpunan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi

yang bermanfaat, memberi saran, kesimpulan dan mendukung pembuatan keputusan (Kartiko, 2010:253).

Pada proses kali ini penulis akan menggunakan analisis data kualitatif.

Analisis data sendiri merupakan proses mengorganisasikan dan juga mengurutkan data kedalam suatu kategori, pola dan suatu satuan uraian dasar sehingga bisa ditemukan tema serta dirumuskan hipotesis kerjanya seperti yang telah didasarkan oleh data. Sedangkan analisis data kualitatif adalah analisis yang berkaitan dengan teks, kata-kata tertulis, frase dan simbol-simbol yang menggambarkan orang, tindakan dan peristiwa sosial dalam suatu kehidupan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa urutan untuk melakukan analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan mengorganisasikan semua data yang terkumpul yang terdiri sebagai berikut :

1. Menganalisis percakapan-percakapan yang dirasa penting kemudian mencatatnya.
2. Menganalisis kata-kata serapan yang terdapat dalam film, apakah berasal dari negara mana.
3. Mencari tahu alasan pemuda dalam film sering menggunakan kata-kata serapan mengkaitkan dengan teori emosi.
4. Setelah dirasa cukup, kemudian diakhir dapat ditarik sebuah kesimpulan penelitian.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan

Dalam penelitian ini, peneliti menitik beratkan pada asal kata *gairaigo* dan penyebab-alasan digunakannya *gairaigo* dikalangan anak muda/remaja Jepang dalam film *Kamen Rider Gaim* episode 01-12. Setelah melakukan proses observasi berulang-ulang, penulis menemukan total ada 93 data kata *gairaigo* yang digunakan dalam film tersebut. Terdapat 76 kata asli yang diserap dari bahasa Inggris, 15 kata dari bahasa Prancis, dan 2 kata dari bahasa Lain. Berikut ini adalah tabel data temuan yang telah ditemukan.

Tabel 4.1 Data Temuan *Gairaigo* Dikalangan Bahasa Anak Muda Jepang dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12.

EPISODE	ASAL KATA GAIRAIGO			JUMLAH
	BAHASA INGGRIS	BAHASA PRANCIS	BAHASA LAIN	
Episode 01	19	-	-	19
Episode 02	8	-	-	8
Episode 03	4	-	1	5
Episode 04	4	-	-	4
Episode 05	5	-	-	6
Episode 06	9	7	-	16
Episode 07	5	5	1	11
Episode 08	2	-	-	2
Episode 09	-	-	-	-
Episode 10	7	-	-	6
Episode 11	6	-	-	6

Episode 12	7	3	-	10
TOTAL JUMLAH				93

4.1.1 Gairaigo Dari Asal Kata Bahasa Inggris

Berikut adalah penggunaan *gairaigo* dikalangan bahasa anak muda yang diserap dari kata asli bahasa Inggris dalam film *Kamen Rider Gaim* episode 01-12.

Tabel 4.2 Data Temuan Penggunaan Gairaigo oleh Kalangan Anak Muda

Dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12

No.	Episode	Gairaigo	Asal Kata	Arti
1.	Ep.1	ゲーム	Game	Permainan
2.	Ep.1	ハロー	Hallo	Hai
3.	Ep.1	シティー	City	Kota
4.	Ep.1	ビートルライダー	Beat rider	Petarung
5.	Ep.1	タワー	Tower	Menara
6.	Ep.1	スカイ	Sky	Langit
7.	Ep.1	ステージ	Stage	Panggung
8.	Ep.1	ロック	Lock	Gembok
9.	Ep.1	シード	Seed	Bibit; benih
10.	Ep.1	ルール	Rule	Aturan
11.	Ep.1	チーム	Team	Tim; grup
12.	Ep.1	ホットライン	Hotline	Hotline
13.	Ep.1	オーディエンス	Audiance	Penonton
14.	Ep.1	コメント	comment	Komentar
15.	Ep.1	ムービー	Movie	Film; bioskop
16.	Ep.1	ストーリー	Story	Cerita; kisah
17.	Ep.1	ベルト	Belt	Sabuk
18.	Ep.1	バックル	Buckle	Pengikat
19.	Ep.1	オレンジ	Orange	Jeruk
20.	Ep.2	タイミング	Timing	waktu

21.	Ep.2	ドライバー	Driver	Alat
22.	Ep.2	メンバー	Member	Anggota
23.	Ep.2	ガレージ	Garage	Garasi
24.	Ep.2	プレイヤーパス	Player pass	Kartu pemain
25.	Ep.2	クラス A	Class A	Kelas A
26.	Ep.2	ランキング	Ranking	Peringkat
27.	Ep.2	ダウンケース	Down case	Kondisi menurun
28.	Ep.3	リーダー	Leader	Ketua
29.	Ep.3	カップル	Couple	Pasangan
30.	Ep.3	サプライズ	Surprise	Kejutan
31.	Ep.3	ビークル	Vehicle	Kendaraan
32.	Ep.4	バイク	Bike	Sepeda motor
33.	Ep.4	スピード	Speed	Kecepatan
34.	Ep.4	アーマーライダー	Armor rider	Petarung berbaju baja
35.	Ep.4	インベスト	invest	Nama monster dari tanaman
36.	Ep.5	ネット	Internet	Internet
37.	Ep.5	ペット	Pet	Hewan peliharaan
38.	Ep.5	ポイント	Point	Nilai
39.	Ep.5	ハード	Hard	Susah; keras
40.	Ep.5	ダンス	Dance	Tarian; menari
41.	Ep.6	アピアランス	appearance	Penampilan
42.	Ep.6	エレガンス	Elegance	Kerapian
43.	Ep.6	ファッション	Fashion	Mode; model; kebiasaan
44.	Ep.6	センス	Sense	Rasa
45.	Ep.6	ケーキ	Cake	Kue
46.	Ep.6	プロ	Professional	Ahli
47.	Ep.6	デコレーション	Decoration	Dekorasi
48.	Ep.6	フォーク	Fork	Garpu
49.	Ep.6	アマチュア	Amateur	Amatir
50.	Ep.7	キュート	Cute	Manis; imut
51.	Ep.7	エンタテインメント	Entertainment	Pertunjukan

52.	Ep.7	トラブル	Trouble	Masalah
53.	Ep.7	プロフェッサー	Professor	Profesor
54.	Ep.7	コントロール	Control	Kontrol
55.	Ep.8	ストリート	Street	Jalan
56.	Ep.8	マンゴー	Mango	Mangga
57.	Ep.10	メリークリスマス	Merry Christmas	Selamat hari natal
58.	Ep.10	アイデア	Idea	Ide
59.	Ep.10	イベント	Event	Perlombaan
60.	Ep.10	プレゼント	Present	Hadiah
61.	Ep.10	サンタ	Santa	Nama orang
62.	Ep.10	ランキングトップ	Rangking top	Peringkat atas
63.	Ep.10	チャンス	chance	Kesempatan
64.	Ep.11	バナナ	Banana	Pisang
65.	Ep.11	マンゴ	Mango	Mangga
66.	Ep.11	プリン	Pudding	Puding
67.	Ep.11	グットアイデア	Good idea	Ide bagus
68.	Ep.11	クラック	Crack	Robekan; cela
69.	Ep.11	ビーム	Beam	Tembok; tiang
70.	Ep.12	テスト	Test	Uji coba
71.	Ep.12	サイン	Sign	Tanda tangan
72.	Ep.12	データ	Data	Data; bahan
73.	Ep.12	ゲネシス	Genesis	Asal-usul
74.	Ep.12	エネジー	Energy	Energi; kekuatan
75.	Ep.12	プレイヤー	Player	Pemain
76.	Ep.12	ビタミン	Vitamin	Vitamin

4.1.2 Gairaigo Dari Asal Kata Bahasa Prancis

Berikut adalah penggunaan *gairago* dikalangan bahasa anak muda yang diserap dari kata asli bahasa Prancis dalam film *Kamen Rider Gaim* episode 01-12.

**Tabel 4.3 Data Temuan Penggunaan Gairaigo oleh Kalangan Anak Muda
Dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12**

No.	Episode	Gairaigo	Kata asli	arti
77.	Ep.6	チャルマント	Charmant	Menawan
78.	Ep.6	パチッサー	Pâtissier	Penjual manisan
79.	Ep.6	ノン	Non	Tidak
80.	Ep.6	アディュー	Adieu	Selamat tinggal; perpisahan
81.	Ep.6	クープデモンデ	coup de monde	Menyelamatkan dunia
82.	Ep.6	パルドン	Pardon	Pengampunan
83.	Ep.6	メルシ	Merci	Terimakasih
84.	Ep.7	ヴォイラ	Voila	Disini
85.	Ep.7	サルット	Salut	Sampai jumpa
86.	Ep.7	チェッスボン	c'est bon	Ok; baiklah
87.	Ep.7	オーファーテュー	Ouverture	Memulai
88.	Ep.7	プルコー	Pourquoi	Kenapa?
89.	Ep.12	インクロヤブル	Incroyable	Luarbiasa
90.	Ep.12	チェッスインクロヤブル	C'est incroyable	Itu menakjubkan
91.	Ep.12	ルレデサート	Relais dessert	Makanan penutup

4.1.3 Gairaigo Dari Asal Kata Bahasa lain

Berikut adalah penggunaan *gairago* dikalangan bahasa anak muda yang diserap dari kata asli bahasa lain dalam film *Kamen Rider Gaim* episode 01-12.

**Tabel 4.4 Data Temuan Penggunaan Gairaigo oleh Kalangan Anak Muda
Dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12**

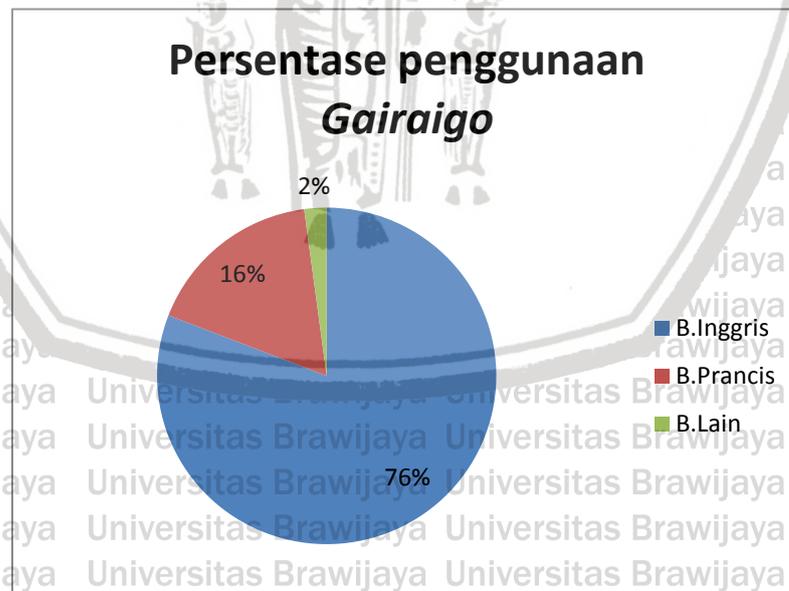
No.	Episode	Gairaigo	Kata asli	Bahasa	Arti
92.	Ep.3	バイト	Arbeit	Jerman	Kerja paruh waktu
93.	Ep.7	ブラボ	Bravo	Latin	Bagus

4.2 Pembahasan

Pada bab ini adalah pembahasan mengenai data-data yang telah ditemukan pada bab sebelumnya. Berikut pembahasan dari temuan data-data pada bab sebelumnya. Dan akan dijelaskan pula penyebab meningkatnya penggunaan *gairaigo*.

4.2.1 Penggunaan *Gairaigo* Dalam Film *Kamen Rider Gaim*

Telah disinggung sebelumnya pada bab pertama bahwa peningkatan penggunaan *gairaigo* dari tahun ke tahun terus berkembang hingga mencapai 33,8% ditahun 1994. Pada tahun ini penggunaan kata serapan yang penulis teliti melalui film *Kamen Rider Gaim* tahun 2013-2014 semakin meningkat, terutama kata serapan yang diserap dari kata asli bahasa Inggris mencapai peningkatan hingga 76%, kata serapan yang diserap dari bahasa Prancis mencapai 16% dan 2% dari bahasa Lain.



Gambar 4.2 Grafik Penggunaan *Gairaigo* Tahun 2013

4.2.1.1 Gairaigo Dari Bahasa Inggris

Berdasarkan Grafik diatas penggunaan *gairaigo* dari asal kata bahasa Inggris yang mendominasi dari pada *gairaigo* yang diserap dari bahasa yang lain. Dari episode 1 dalam film ini penggunaan *gairaigo* dari asal kata bahasa Inggris mencapai 19%, episode 2 mencapai 8%, episode 3 mencapai 5%, episode 4 mencapai 4%, episode 5 mencapai 5%, episode 6 mencapai 9%, episode 7 mencapai 5%, episode 8 mencapai 2%, episode 9 mencapai 0%, episode 10 mencapai 8%, episode 11 mencapai 6%, dan 7% di episode 12.

Berikut adalah kosakata *gairaigo* yang terdapat dalam film *Kamen Rider Gaim* tahun 2013-2014 episode 01-12.

- ロック

Kata *rokku* (ロック) berasal dari kata *lock* yang berarti kunci.

Dalam bahasa Jepang (*wago*) sendiri, kunci berarti *joumae* (錠前). Namun dalam film ini kata *lock* bukan berarti kunci lagi melainkan gembok tanpa kunci yang terbuat dari alat khusus akibat dari hasil tes uji coba.

Penggunaan kata *rokku* (ロック) sendiri lebih sering dipakai dalam film ini meskipun sesekali kata *joumae* (錠前) dipakai, namun pemakaian kata *joumae* (錠前) terbatas pada kalangan orang dewasa saja. Sedangkan penggunaan kata *rokku* (ロック) adalah dari kalangan anak muda dari semua kalangan dari yang kondisi ekonomi keluarganya sedang hingga

yang kondisi ekonominya lebih. Namun tidak jarang juga kata *rokku* diucapkan oleh kalangan orang dewasa dari kalangan menengah atas.

Jika dilihat dari penjelasan diatas, maka dengan demikian penggunaan kata ini didasari dari kondisi lingkungan, kondisi ekonomi keluarga dan usia.

● ホットライン

Kata *hottorain* (ホットライン) berasal dari kata hotline dalam bahasa Inggris yang berarti pesan, kabar, berita, layanan yang dilakukan dalam waktu 24 jam. *Hottorain* adalah salah satu teknologi terkini yang sangat penting dalam kehidupan.

Kata *hottorain* (ホットライン) sendiri belum diketahui padanan katanya untuk mendeskripsikan suatu hal. Dikarenakan tidak adanya padanan kata yang pas untuk mendeskripsikan hal tersebut maka akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan kata *hottorain* (ホットライン).

Dikarenakan tidak adanya padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) sendiri, pengguna kata *hottorain* dalam film ini untuk mendeskripsikan suatu benda atau alat. Sehingga pengguna kata *hottorain* ini tidak hanya dari kalangan anak muda saja melainkan dari kalangan orang dewasa juga.

● ムービー

Kata *muubii* (ムービー) berasal dari kata *movie* yang artinya bioskop, film dan lain-lain. Kata *muubii* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *eiga* (映画). Kata *eiga* (映画) dan *muubii* (ムービー) tidak mempunyai perbedaan dalam arti, sama-sama mempunyai arti film atau movie.

Namun dalam film ini penggunaan kata *muubii* (ムービー) lebih sering dipakai dari pada kata *eiga* (映画). Jika dilihat dari segi arti, kata *muubii* sendiri adalah termasuk dalam jenis teknologi terkini yang masih akan terus berkembang seiring bergantinya zaman.

Jika dilihat dari sedikit penjelasan diatas, maka dengan demikian penggunaan kata ini dikarenakan adalah perkembangan zaman. Diimana setiap manusia atau individu mau tidak mau harus mengikuti perkembangan zaman untuk memenuhi kebutuhan hidupnya masing-masing. Salah satu hal yang sangat dibutuhkan manusia adalah akan kebutuhan teknologi.

● ベルト

Kata *beruto* (ベルト) berasal dari kata *belt* yang berarti ikat pinggang atau sabuk. Kata *beruto* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *obi* (帯).

Dalam segi arti *beruto* dan *obi* tidak mempunyai perbedaan sama-sama mempunyai arti sabuk atau ikat pinggang. Namun kata *beruto* dan

obi mempunyai perbedaan, kata *beruto* mempunyai makna yang lebih luas dari pada kata *obi* yang hanya digunakan untuk pengikat pinggang saat menggunakan baju *kimono* saja. Sedangkan *beruto* untuk sabuk yang dipakai dalam kegiatan sehari-hari dan biasanya sebuah *beruto* mempunyai pengait. Namun *beruto* dalam film ini bukan lagi seperti *beruto* pada umumnya. *Beruto* disini sudah menjadi *beruto* yang otomatis. Tinggal tempel langsung mengait dengan sendirinya.

Jika dilihat dari penjelasan diatas maka kata *beruto* sama halnya dengan *muubii*. *Beruto* juga salah satu teknologi hasil dari perkembangan zaman.

- ドライバー

Kata *doraibaa* (ドライバー) berasal dari kata *driver* dalam bahasa Inggris yang mempunyai arti pengemudi, supir, pengendara dan lain-lain. Namun dalam bahasa Jepang kata *driver* memiliki arti sebagai alat; alat untuk menggerakkan sesuatu atau mengaktifkan suatu benda.

Secara umum kata *doraibaa* mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *untenshu* (運転手) yang berarti pengemudi, pengendara. Namun dalam segi penggunaannya kata *untenshu* tidak cocok jika diartikan sebagai alat.

Contoh:

a. ああ、戦国ドライバーか。あれは最初に小着した人間に使い付かないよ。

Aa, *sengokudoraiba ka? Are ha saishoni shouchakushita ningen ni tsukaitsukanaiyo!*

“oh, alat *sengoku* ya? Alat itu hanya bisa digunakan oleh orang yang pertama kali memakainya.

b. ああ、戦国運転手か。あれは最初に小着した人間に使い付かないよ。

Aa, *sengoku doraiba* ka? Are ha saishoni shouchakushita ningen ni tsukaitsukanaiyo!

“oh, pengemudi *sengoku* ya? Alat itu hanya bisa digunakan oleh orang yang pertama kali memakainya.

Dalam contoh kalimat B akan terasa aneh jika menggunakan *untenshu* untuk menyebutkan suatu alat. Oleh karena itu penggunaan kata *doraibaa* dirasa lebih baik dan efektif dari pada kata *untenshu*.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *doraibaa* adalah salah satu teknologi modern yang telah berkembang sedangkan penggunaan kata ini didasarkan dari teknolgi hasil dari perkembangan zaman. Sama halnya dengan kata-kata yang lain.

- ビークル

Kata *biikuru* (ビークル) mempunyai arti kendaraan, mobil, angkutan dan lain-lain. *Biikuru* diserap dari kata *vehicle* yang artinya kendaraan, wahana, kapal dan lain-lain.

Kata *biikuru* sendiri mempunyai padanan makna dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *norimono* (乗り物) yang artinya kendaraan, mobil.

Namun dalam sisi penggunaannya kata *biikuru* dan *norimono* memiliki perbedaan, dalam film ini kata *biikuru* dipakai untuk istilah sepeda motor, dalam artian kendaraan yang lincah, cepat dan praktis. Sedangkan kata *norimono* dipakai untuk kendaraan biasa pada umumnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *biikuru* adalah salah satu teknologi modern yang telah berkembang dari banyaknya teknologi-teknologi yang lain. Sedangkan penggunaan kata ini didasarkan dari perkembangan zaman. Sama halnya dengan kata-kata yang lain.

● バイク

Kata *baiku* (バイク) berarti sepeda bermotor. Kata ini diserap dari kata *bike* dalam bahasa Inggris yang artinya sepeda. Kata *baiku* tidak mengalami pemendekan kata maupun pergeseran makna dari kata aslinya.

Kata *baiku* sendiri tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*). Dikarenakan ketiadaan padanan kata untuk mendeskripsikan kata tersebut maka akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan kata *baiku*.

Dikarenakan ketiadaan padanan kata (*wago*) ini, kata *baiku* dalam film ini tidak hanya dipakai oleh kalangan anak muda saja, melainkan dari kalangan orang dewasa juga.

● ネット

Kata *netto* (ネット) diserap dari kata berbahasa Inggris yaitu *internet*. Kata *netto* sendiri mengalami proses pemendekan kata dari kata *インターネット*, karena kata *netto* dirasa lebih praktis dan efisien oleh orang Jepang. Sehingga kata *netto* lebih sering diucapkan atau dipakai.

Kata *netto* sendiri tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*). Sama halnya dengan kosa kata yang lain, kata *netto* adalah termasuk kedalam sebuah teknologi modern masa kini. *Netto* sendiri

dipakai untuk mendefinisikan sebuah jaringan nirkabel untuk menjelajah dunia luar, mencari informasi, berhubungan dengan orang lain.

Sedangkan dalam segi pengguna kata *netto* dalam film ini lebih sering dipakai oleh kalangan anak muda dari pada kalangan orang dewasa.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia dan teknologi sangatlah mempengaruhi dalam penggunaan kosakata *garaigo* ini.

●スカイ

Kata *sukai* (スカイ) berarti langit, kata ini berasal dari kata berbahasa Inggris yaitu *sky* yang artinya langit. Kata *sukai* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *sora* (空) yang sama-sama mempunyai arti langit.

Meskipun mempunyai arti yang sama namun dalam film ini penggunaan kata *sukai* sedikit lebih tinggi dari pada kata *sora*, penggunaannya antara 7 banding 5 dari satu episode.

Namun dari sisi pengguna kata *sukai* tidak hanya dipakai oleh anak-anak muda saja, orang dewasa juga memakainya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia mempengaruhi dalam penggunaan kosakata *garaigo* ini.

●シード

Kata *shiido* (シード) berarti buah. Kata ini mengalami pergeseran makna dari makna kata aslinya dari bahasa Inggris yaitu *seed* yang artinya adalah benih; bibit. Sedangkan dalam kamus *Kenji Matsuura* kata *shiido* jika ditambah dengan kata *senshu* (選手) maka akan mengalami

perubahan makna menjadi berarti unggulan. Jadi *shiidosenshu* artinya atlet unggulan.

Kata *shiido* jika dilihat dari segi arti maka akan memiliki padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *kudamono* (果物). Namun dalam segi penggunaan kata *shiido* dalam film ini hanya digunakan untuk sejenis buah dari pohon yang menjalar, merambat. Sedangkan kata *kudamono* dipakai untuk buah pada umumnya.

Dari sisi pengguna kata *shiido* lebih sering dipakai diucapkan oleh kalangan anak muda, meskipun tidak jarang pula kalangan orang dewasa juga mengucapkannya. Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia mempengaruhi dalam penggunaan kosakata *garaigo* ini.

- オレンジ

Kata *orenji* (オレンジ) berasal dari kata berbahasa Inggris yaitu *orange* yang artinya buah jeruk. Kata ini tidak mengalami perubahan makna dari kata aslinya. Kata *orenji* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *mikan* (蜜柑).

Kata *orenji* dan *mikan* tidak mempunyai banyak perbedaan. Sama-sama ditujukan untuk buah jeruk. Namun dalam segi penggunaan dalam film ini kata *orenji* lebih sering digunakan dari pada kata *mikan*.

Dalam segi pengguna kata *mikan* lebih sering diucapkan oleh kalangan anak muda dari pada kalangan orang dewasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia disini sangatlah mempengaruhi penggunaan kosakata *gairaigo*

- マンゴー

Kata *mangoo* (マンゴー) sebenarnya berasal dari bahasa India yaitu *maanga* kemudain diserap kedalam bahasa Inggris, menjadi *mango* yang berarti buah mangga. Kata ini tidak mengalami pergeseran makna dari kata aslinya yaitu *mango*.

Kata *mangoo* sendiri tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*). Alasannya di karenakan buah mangga ini bukan asli buah dari Jepang. Dilain sisi negara Jepang adalah salah satu pengimpor buah mangga terbesar di Asia. Sehingga kata *mangoo* dirasa lebih efektif dan efisien untuk dipakai.

Dikarenakan hal diatas, pengguna dari kata *mangoo* tidak hanya pada kalangan anak muda saja melainkan kalangan masyarakat luas.

- バナナ

Kata *banana* (バナナ) bearti buah pisang. Kata ini tidak mengalami pergeseran makna ataupun pemendekan kata dari kata aslinya dari bahasa Inggris yaitu *banana*.

Sama halnya dangan *mangoo*, kata *banana* juga tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*). Dikarenakan buah ini bukan asli berasal dari negara Jepang. Sehingga mau tidak mau orang Jepang harus menggunakan kata *banana* untuk mendiskripsikan buah ini.

Dari segi pengguna kata *banana* sama dengan kata *mangoo*, penggunaanya tersebar dikalangan masyarakat luas.

- プリン

Kata *purin* (プリン) nama istilah untuk makanan penutup yang dibuat dengan cara dikukus, direbus dan dipanggang. Istilah kata *purin* sendiri diserap dari asal kata bahasa Inggris yaitu *pudding*. sedangkan kata *pudding* sendiri asli diserap dari bahasa Prancis yaitu *boudin* yang berarti sosis darah.

Kata *purin* tidak mengalami perubahan makna ataupun pemendekan dari kata aslinya. Kata ini tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) seperti kosakata yang lainnya. Ketiadaan padanan dalam bahasa Jepang inilah sehingga masyarakat Jepang merasa lebih efisien dan efektif jika menggunakan istilah ini.

- ケーキ

Kata *keeki* (ケーキ) berarti bolu atau kue bolu. Kata ini diserap dari kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *cake* yang mempunyai arti yang sama. Kata *keeki* ini tidak mengalami pemendekan kata atau pergeseran makna dari kata aslinya.

Sama halnya dengan kata-kata *gairaigo* sebelumnya yang bermakna makanan seperti *purin*, kata *keeki* pun tidak mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*).

Dengan demikian, ketidadaan padanan kata inilah yang membuat masyarakat Jepang mau tidak mau untuk memakai kata ini.

●タワー

Kata *tawaa* (タワー) berarti menara, gedung, tower. Kata ini tidak mengalami perubahan makna maupun pemendekan kata dari kata aslinya dalam bahasa Inggris yaitu *tower*. Kata ini mempunyai padanana kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *tou* (塔) yang sama-sama mempunyai makna menara atau gedung.

Kata *tawaa* dan kata *tou* meskipun mempunyai arti dan penggunaan yang sama, namun dalam film ini penggunaan kata *tou* sama sekali tidak pernah dipakai untuk mendeskripsikan suatu menara atau gedung yang mempunyai lantai diatas normal.

Jika dilihat dari segi pengguna dalam film ini kata *tawaa* sedikit lebih sering dipakai oleh kalangan anak muda dari pada kalangan orang dewasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia disini mempengaruhi sebuah proses penggunaan kosakata termasuk kosakata *gairaigo* ini.

●ステージ

Kata *suteeji* (ステージ) mempunyai dua arti yang pertama yaitu panggung atau pentas dan yang kedua bermakna tingkatan atau level. Kata ini diserap dari bahasa Inggris yaitu *stage* yang artinya panggung, pentas, tingkatan dan lain-lain. Kata *suteeji* sendiri tidak mengalami pergeseran makna maupun pemendekan kata dari kata aslinya.

Kata *suteeji* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *butai* (舞台) yang sama-sama mempunyai arti panggung;

pentas. Meskipun kata *suteeji* dan *butai* mempunyai kesamaan dalam segi arti, namun dalam film ini kata *butai* benar-benar sama sekali tidak pernah dipakai.

Dari segi pengguna, kata ini lebih sering dipakai oleh kalangan anak muda dari pada kalangan orang dewasa. Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia disini mempengaruhi dalam penggunaan kosakata *gairaigo* ini.

● シティー

Kata *shitii* (シティー) berarti kota. Kata ini diserap dari bahasa Inggris yaitu *city* yang mempunyai arti yang sama. Kata ini tidak mengalami pemendekan kata maupun pergeseran makna dari kata aslinya.

Kata *shitii* mempunyai padanan dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *machi* (町) yang mempunyai arti yang sama yaitu kota. Namun dalam segi penggunaan kedua kata ini memiliki perbedaan. Kata *shitii* sendiri disini digunakan untuk mendeskripsikan sebuah kota yang besar, biasanya itu untuk sebuah ibu kota. Namun kata *machi* sendiri hanya dipakai untuk mendeskripsikan sebuah kota, namun kota yang tidak terlalu besar, kota yang dalam masa perkembangan.

Dalam film ini sendiri kata *shitii* lebih sering dipakai dari pada kata *machi*, dikarenakan kejadian atau tempat dalam film ini adalah di sebuah kota besar yang sudah termasuk modern, mempunyai fasilitas teknologi yang sudah modern dan canggih.

Dari alasan diatas dapat diketahui bahwa penggunaan kata ini tersebar tidak hanya di kalangan anak muda saja, melainkan kalangan orang dewasa juga.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahawa teknolgi dan usia sangatlah mempengaruhi penggunaan sebuah bahasa, salah satunya adalah kosakata *gairaigo* itu sendiri.

●ガレージ

Kata *gareeji* (ガレージ) berarti sebuah rumah tempat menaruh mobil atau dalam bahasa Indonesia disebut garasi. Kata ini tidak mengalami pemendekan kata atau pergeseran makna dari kata aslinya yaitu *garage*.

Kata *gareeji* mempunyai sebuah padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *shako* (車庫) yang dalam kamus *Kenji Matsuura* berarti kandang trem; depo kereta dan garasi. Namun ada perbedaan penggunaan dari kata *gareeji*, dalam film ini kata *gareeji* bukan dipakai untuk medeskripsikan sebuah tempat atau rumah untuk menyimpan mobil, namun istilah kata *gareeji* disini adalah untuk mendeskripsikan sebuah rumah tempat para anak muda berkumpul dalam sebuah komunitas suatu grup atau istilah lainnya adalah disebut *markas*. Kata *gareeji* sendiri dalam film ini diucapkan oleh seorang pemuda dari kalangan keluarga kaya dengan kondisi keuangan yang mencukupi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi ekonomi keluarga sangatlah berpengaruh dalam proses penggunaan kosa kata *gairaigo* yaitu *gareeji*.

- ストリート

Kata *sutoriito* (ストリート) berarti jalan. Kata ini diserap dari bahasa Inggris yaitu *street* yang mempunyai arti yang sama. Kata *sutoriito* sendiri tidak mengalami pemendekan kata maupun pergeseran makna dari kata aslinya.

Kata *sutoriito* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *michi* (道). Kata *michi* sendiri mempunyai arti yang sama yaitu Jalan. Meskipun mempunyai arti yang sama, namun kata *sutoriito* lebih sering dipakai dalam film ini dari pada kata *michi*.

Dari segi pengguna kata *sutoriito* lebih sering digunakan oleh kalangan anak muda dengan kondisi ekonomi menengah ke atas dari pada kalangan orang dewasa. Dalam film ini orang dewasa cenderung menggunakan kata *michi* meskipun ada beberapa orang yang menggunakan kata *sutoriito*.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa usia dan kondisi ekonomi keluarga sangatlah berpengaruh dalam pembentukan atau penggunaan kosakata *gairaigo* itu sendiri.

- ビーム

Kata *biimu* (ビーム) mempunyai arti sinar cahaya atau dalam kata lain disebut laser. Kata ini tidak mengalami pemendekan kata akan tetapi

mengalami pergeseran makna dari kata aslinya dalam bahasa Inggris yaitu *beam* yang artinya tembok, balok, tiang dan lain-lain.

Kata *biimu* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *kousen* (光線). Namun dalam film kata *kousen* jarang dipakai terutama oleh kalangan anak muda. Mereka cenderung menggunakan istilah kata *biimu* untuk mendefinisikan sebuah alat tersebut. Pengucapan kata *biimu* sendiri diucapkan oleh pemuda dari kalangan menengah.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi ekonomi keluarga sangatlah mempengaruhi dalam proses penggunaan kosakata *gairaigo* ini.

- ダンス

Kata *dansu* (ダンス) berarti tarian. Kata ini diserap dari bahasa Inggris yaitu *dance* yang mempunyai arti yang sama yaitu tarian. Kata *dansu* sendiri tidak mengalami pergeseran makna maupun pemendekan kata dari bahasa aslinya.

Kata ini mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *odori* (踊り) yang berarti menari. Kata *dansu* sendiri merupakan sebuah kata berbentuk kata benda, namun bisa berubah menjadi kata kerja apabila ditambahkan *suru* (する) dibelakangnya menjadi *dansusuru* (ダンスする) dan akan merubah artinya menjadi menari atau sedang menari.

Dalam film ini sendiri penggunaan kata *dansu* dan *odori* mempunyai sedikit perbedaan. Kata *dansu* sendiri dalam film ini digunakan untuk tarian-tarian modern seperti tarian *freestyle* dalam artian

tarian-tarian yang bukan berasal dari Jepang sendiri. Sedangkan kata *odori* sendiri digunakan untuk sebuah tarian-tarian tradisional asli Jepang.

Sedangkan dari segi pengguna, kata *dansu* sendiri diucapkan atau dipakai oleh hampir seluruh kalangan anak muda, meskipun ada beberapa kalangan orang dewasa juga mengucapkan atau memakai kata ini.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa usia sangat mempengaruhi perkembangan atau penggunaan suatu bahasa disetiap individu.

4.2.1.2 Gairaigo Dari Bahasa Prancis

Selain *gairaigo* yang diserap dari bahasa Inggris, penggunaan *gairaigo* dari kata yang berasal dari bahasa Prancis juga bisa dibilang tidak sedikit. Terbukti dalam tiga episode ditemukan 15 kata *gairaigo* yang asli dari asal kata bahasa Prancis. Dari keseluruhan kata yang dipakai adalah mengandung makna keindahan

● チャルマント

Kata *charumanto* (チャルマント) berarti indah. Kata ini diserap dari bahasa Prancis yaitu *charmant* yang artinya indah, molek, cantik, menyenangkan. Kata *charumanto* sendiri tidak mengalami pergeseran makna maupun pemendekan kata dari kata aslinya.

Kata ini mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *utsukushi* (美しい) yang artinya cantik, indah. Meskipun kedua kata

ini mempunyai persamaan dari segi arti, namun dari segi penggunaan kedua kata ini mempunyai perbedaan. Kata *charumanto* sendiri dalam film ini digunakan untuk mendeskripsikan keindahan sesuatu sejenis makanan.

Sedangkan untuk kata *utsukushii* sendiri dipakai untuk mendeskripsikan suatu keindahan dalam manusia dan alam.

Sedangkan dalam segi pengguna kata *charumanto* lebih banyak dipakai atau diucapkan oleh kalangan orang dewasa yang menggeluti pekerjaan sebagai *chef* atau tukang masak. Namun ada juga sebagian dari kalangan pemuda atau remaja yang mengucapkan kata ini. Namun hanya dari kalangan ekonomi menengah keatas atau *chef* muda.

Jika dilihat dari penjelasan diatas, maka dapat diketahui bahwa usia dan profesi sangatlah berpengaruh dalam penggunaan kosakata *gairaigo* ini.

- サルット

kata *sarutto* (サルット) bearti salam perpisahan, sampai jumpa.

Kata ini diserap dari kata bahasa Prancis yaitu *salut* yang dalam kamus bahasa Prancis Indonesia mempunyai arti keselamatan, pembebasan, keamanan dan salam. Kata ini tidak mengalami pemendekan kata maupun pergeseran makna dari kata aslinya.

Kata *sarutto* mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *ja mata* (じゃまた), *dewa mata* (ではまた) atau dalam

bahasa sehari-hari diucapkan hanya dengan *matane* (またね) yang berarti sampai jumpa kembali.

Sedangkan dalam segi pengguna, kata *sarutto* dalam film ini diucapkan oleh seorang *chef* yang dulunya bekerja di Prancis sebagai koki. Kemudian pulang ke Jepang dan mendirikan sebuah toko sendiri di Jepang. Dengan demikian pengguna kata ini adalah seseorang yang telah terpengaruh oleh kondisi pada dunia atau lingkungan tempat dia tinggal sebelumnya.

4.2.1.3 Gairaigo Dari Bahasa Lain

- バイト

Kata *baito* (バイト) berarti kerja paruh waktu. Kata ini diserap dari bahasa Jerman yaitu *Arbeit*. Kata *baito* sendiri tidak mengalami pergeseran makna dari makna aslinya namun mengalami pemendekan kata dari kosakata aslinya yaitu *arubaito* (アルバイト).

Kata *baito* sendiri belum diketahui padanan katanya untuk mendeskripsikan suatu hal tersebut. Dikarenakan ketiadaan padanan kata yang pas untuk mendeskripsikan suatu hal tersebut, maka akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan kata *baito*.

Oleh karena ketiadaan padanan kata tersebut maka pengguna kata *baito* dalam film ini tidak hanya terbatas pada kalangan anak muda saja, melainkan tersebar luar dikalangan masyarakat Jepang.

- ブラボー

Kata *buraboo* (ブラボー) berarti bagus, baik sekali. Kata ini diserap dari bahasa Latin yaitu *bravo* yang mempunyai arti yang sama.

Kata ini tidak mengalami pergeseran makna maupun pemendekan kata dari kosakata aslinya.

Kata *buraboo* sendiri mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*) yaitu *migotoda!* (みごとだ) yang mempunyai arti yang sama. Kata *buraboo* sendiri dipakai untuk mengungkapkan sebuah pujian kepada seseorang yang telah melakukan perbuatan atau pekerjaan dengan sangat baik dan benar.

Sedangkan dalam segi pengguna kata *buraboo* dalam film ini lebih sering dipakai oleh orang dewasa dari pada kalangan anak muda. Biasanya kalangan orang dewasa memakai kata ini untuk memuji para anak-anak muda yang gigih dalam bertarung dan bekerja. Namun ada beberapa juga dari kalangan anak muda yang mengucapkan kata ini.

Dari uraian diatas, maka dapat diketahui bahwa alasan penggunaan kata ini salah satunya adalah pengaruh usia. Dimana usia sangat menentukan cara berpikir manusia. Semakin bertambah usia manusia maka akan semakin matang cara berpikirnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari 26 objek data dari 93 data yang telah ditemukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Banyaknya *gairaigo* yang digunakan dalam film ini. Kata *gairaigo* yang dipakai dalam film ini tidak hanya diserap dari bahasa Inggris saja, terdapat pula *gairaigo* yang diserap dari bahasa lain seperti dari bahasa Prancis, Jerman dan bahasa Latin.
2. Dari 26 objek data yang telah penulis bahas dibab sebelumnya. Terdapat 18 kata *gairaigo* yang mempunyai padanan kata dalam bahasa Jepang (*wago*), dan 8 kata *gairaigo* yang tidak mempunyai padanan kata.
3. *Gairaigo* yang dipakai dalam film ini kebanyakan merupakan mempunyai makna atau dari bidang (1) teknologi (*baiku, netto, muubii*), (2) makanan atau masakan (*purin, keeki, orenji*), (3) bangunan (*biimu, tawaa*), (4) olahraga (*dansu*). Setelah diteliti, penggunaan kata-kata *gairaigo* dari beberapa bidang diatas dikarenakan kata tersebut dirasa lebih populer dari pada padanan katanya (untuk yang mempunyai padanan kata). Seperti, *muubii, beruto, doraiiba*. Sedangkan kata yang lain dipakai adalah karena ketiadaan padanan kata dalam bahasa Jepang. Pemakaian kata tersebut dikarenakan pengaruh perkembangan teknologi, masuknya budaya asing

dan semakin tingginya tingkat pendidikan di Jepang. Misalnya adalah, *geemu, netto, hottorain, purin*.

5.2 Saran

Bahasa merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi antar sesama manusia. Tanpa bahasa manusia takkan mampu berkembang pesat sampai saat ini. Bahasa sendiri terus berkembang seiring berkembangnya cara berfikir manusia. Bahasa tidak akan terus mampu bertahan seperti itu-itu saja. Setiap tahunnya bahasa akan terus berkembang dan berubah seiring perkembangan zaman.

Oleh karena itu penulis menyarankan untuk peneliti selanjutnya, agar meneliti kata *gairaigo* tidak berdasarkan dari satu objek saja melainkan dari dua atau 3 objek. Agar bisa diketahui dengan jelas sampai mana perkembangan *gairaigo* setiap tahunnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Pur. (2012). *Kosakata bahasa asing dalam bahasa Jepang*. Diakses pada 14 juni 2013. Dari <http://akhmadpur64.blogspot.com/2012/03/kosakata-dari-bahasa-asing-dalam-bahasa.html>

Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. (2010). *Sosiolinguistik : pengenalan awal*. Rineka Cipta. Jakarta.

Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Kartiko, W.R. (2010). *Asas Metodologi Penelitian : Sebuah pengenalan dan penuntun langkah demi langkah pelaksanaan penelitian*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Haryanto. (2013). *Metode pengumpulan data*. Diakses pada 2 april 2014. Dari <http://belajarpsikologi.com/metode-pengumpulan-data/>

Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu. (1997). *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara. Jakarta.

Nazir, Mohammad. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

Parisien, Boulanger dan Syah, Djalinus. (1993). *Kamus Perancis Indonesia*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

Rahayu, T. E. (2005). *Pembentukan dan penulisan kata serapan dari bahasa Inggris kedalam bahasa Jepang*. Tesis, tidak diterbitkan. Semarang. Universitas Diponegoro Semarang.

Riyanto, Sugeng dan Saraswati, Dini. (2012). *Kamus Prakstis Belanda-Indonesia*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Soelistiyowati, D. (2002). *Pembentukan kata pinjaman (gairaigo) dalam bahasa Jepang*. Yogyakarta. Diakses pada 21 maret 2014, Dari http://lppm.dinus.ac.id/majalah/view_abstraksi/581/Pembentukan-Kata-Pinjaman-Garaigo-dalam-Bahasa-Jepang

Sudjianto, M.Hum., Dahidi, Ahmad, M.A. (2004). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Kesaint blanc. Jakarta.

Suhartini, Iin. (2013). *Analisis gairaigo yang di ikuti verba suru*. Skripsi, tidak diterbitkan. Semarang. Fakultas seni dan bahasa. Universitas Semarang.

Sumarsono, M.Ed. (2002). *Sosiolinguistik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

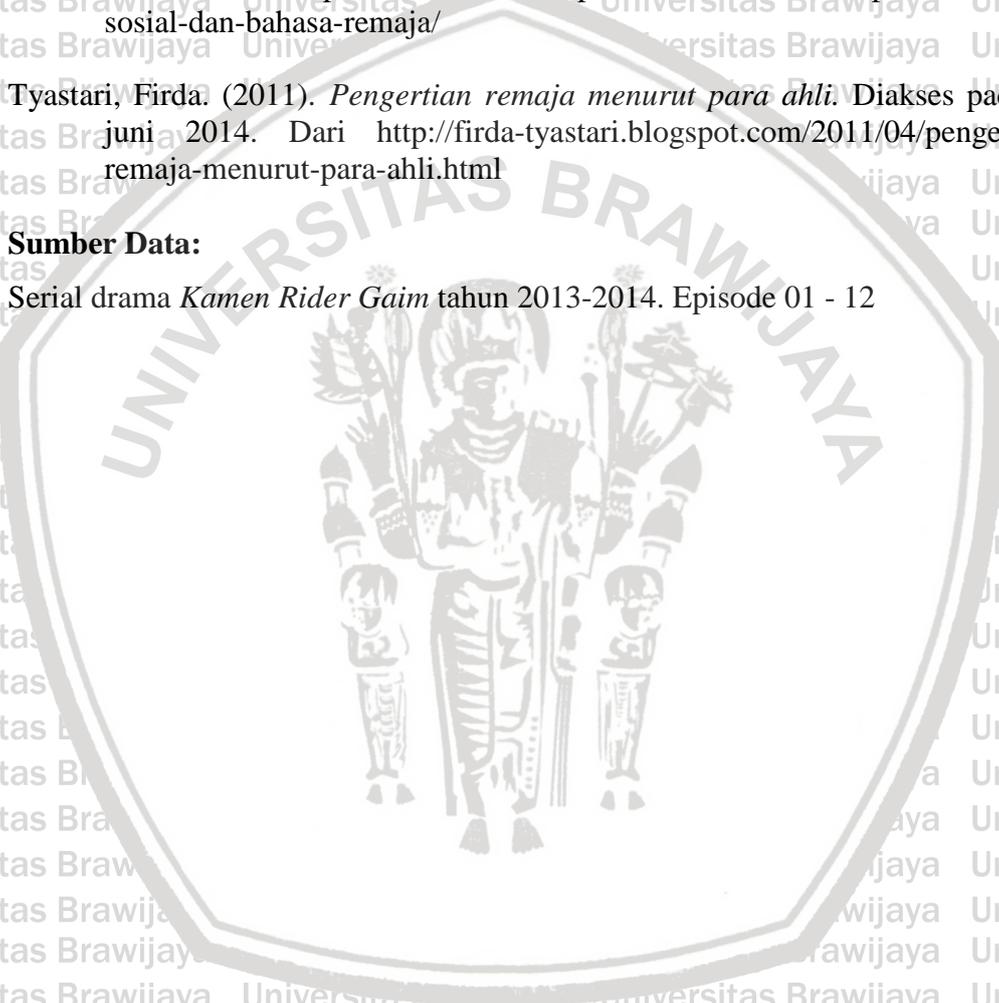
Teunomvira, Honesty. (2008). *Interferensi gairaigo terhadap pemakaian kalimat bahasa Jepang dalam majalah niponia*. Skripsi, tidak diterbitkan. Medan. Fakultas Sastra. Universitas Sumatera Utara.

Tisna. (2009). *Perkembangan sosial dan bahasa remaja*. Diakses pada 11 juni 2014. Dari <https://tisna2008.wordpress.com/2009/05/26/perkembangan-sosial-dan-bahasa-remaja/>

Tyastari, Firda. (2011). *Pengertian remaja menurut para ahli*. Diakses pada 11 juni 2014. Dari <http://firda-tyastari.blogspot.com/2011/04/pengertian-remaja-menurut-para-ahli.html>

Sumber Data:

Serial drama *Kamen Rider Gaim* tahun 2013-2014. Episode 01 - 12



UNIVERSITAS BRAWIJAYA



LAMPIRAN

Sinopsis Film *Kamen Rider Gaim* tahun 2013-2014



Di sebuah kota yang bernama kota **Zawame**, yang menjadi seperti sebuah kota dalam benteng setelah sebuah perusahaan besar, **Yggdrasill Corporation**, mendirikan Toko dan perusahaannya di tengah-tengah kota yang ramai tersebut. Orang-orang merasa seperti tinggal di sebuah kota yang dibentengi. Untuk menghilangkan rasa jenuh dan tertekan, para penduduknya seperti anak-anak muda di kota tersebut membentuk grup-grup dance untuk menghilangkan rasa kejenuhan tersebut. Di sisi lain, ada sebuah permainan baru dan sangat populer disana yang dimana mereka menggunakan sebuah gembok misterius yang disebut **Lockseed** yang dapat mengeluarkan monster yang disebut **Inves** yang katanya berasal dari dimensi lain untuk di adu tanding. Semakin populer permainan tersebut ternyata membuat dinding pemisah antara dimensi Inves (Hutan Helheim) dengan bumi terbuka dan membuat Inves bisa masuk ke bumi dengan bebasnya. Tokoh utama dari seri ini ialah bernama **Kouta Kazuraba**. Dia adalah mantan anggota grup *dance* **Team Gaim**. Pada suatu hari, ketika Kouta yang ingin mencari leader Team Gaim yang hilang kemana, tidak sengaja menemukan lubang pemisah dunia Inves dengan bumi dan memasukinya. Di dalam dimensi Inves tersebut dia menemukan *belt* dan gembok atau *Lockseed* yang membuatnya bisa berubah menjadi Armored Rider Gaim (nama lain dari Kamen Rider Gaim)

dengan bentuk buah jeruk. Nantinya pemimpin **Team Baron, Kumon Kaito** juga akan bergabung menjadi **Armored Rider Baron** (Kamen Rider Baron) dengan bentuk buah pisang, disusul dengan grup dance lainnya, dan teman se-team Kouta, **Mitsuzane Kureshima** alias **Mitchy** sebagai **Armored Rider Ryugen** (Kamen Rider Ryugen) dengan bentuk buah anggur. Mereka diajak di dalam permainan baru bernama "Beat Riders" yang dibuat Dj Sagara dan dipelopori oleh Sid, sang penjual Lockseed tersebut. Dibalik itu semua, Yggdrasil Corp menyembunyikan sebuah rahasia ke publik tentang Hutan Helheim dunianya Invest yang ternyata berhubungan dengan bumi. Sebagai seorang pemimpin perusahaan, **Takatora Kureshima** (Kamen Rider Zangetsu) menyimpan rahasia ini kepada semua orang di kota tersebut dan kepada adiknya, Mitsuzane. Lama-kelamaan rahasia ini mulai terbongkar oleh Kouta dan anggota team dance lainnya yang ingin mengetahui dibalik rencana Yggdrasil. Mereka mulai sadar bahwa dunia mereka saat ini dalam ancaman bahaya yang besar.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145
 Telp./Fax (0341) 575822 (direct)
 E-mail: fib_ub@brawijaya.ac.id <http://www.fib.brawijaya.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Ahmad Alfian
2. Nim : 105110213111001
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Linguistik – Bahasa Serapan
5. Judul Skripsi : *Gairaigo* Di Kalangan Bahasa Anak Muda Jepang
 Dalam Film *Kamen Rider Gaim* Episode 01-12
6. Tanggal Mengajukan : 6 Maret 2014
7. Tanggal Selesai Revisi : 27 Januari 2015
8. Nama Pembimbing : I. Agus Budi Cahyono, M.Lt
 II. Aji Setyanto, M.Litt
9. Keterangan Konsultasi :

NO	TANGGAL	MATERI	PEMBIMBING	PARAF
1	6 Maret 2014	Persetujuan Judul	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
2	27 Maret 2014	Pengajuan Bab I-	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
3	29 Maret 2014	Bimbingan Bab I-	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
4	1 April 2014	Revisi Bab I-III	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
5	16 April 2014	Bimbingan Bab I-	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
6	28 Mei 2014	Revisi Bab I-III	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
7	30 Mei 2014	ACC Bab I-III	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
8	1 Juni 2014	Pengajuan Bab I-	Aji Setyanto, M.Litt	
9	3 Juni 2014	ACC SEMPRO	Agus Budi Cahyono, M.Lt Aji Setyanto, M.Litt	
10	6 Juni 2014	SEMPRO	Agus Budi Cahyono, M.Lt Aji Setyanto, M.Litt	
11	9 Juni 2014	Revisi SEMPRO	Aji Setyanto, M.Litt	
12	4 Juli 2014	Pengajuan Bab	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
13	11 September 2014	Bimbingan Bab	Aji Setyanto, M.Litt	
14	15 September 2014	Revisi Bab IV-V	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
15	18 September 2014	Bimbingan Bab IV-	Aji Setyanto, M.Litt	
16	17 Oktober 2014	Revisi Bab IV-V	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
17	20 Oktober 2014	Bimbingan Bab IV-	Aji Setyanto, M.Litt	
18	24 Desember 2014	Revisi Bab IV-V	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
19	29 Desember 2014	ACC Bab IV-V	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
20	7 Januari 2015	Pengajuan Bab IV-	Agus Budi Cahyono, M.Lt	

21	8 Januari 2015	ACC SEMHAS	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
22	9 Januari 2015	SEMHAS	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
			Efrizal, M.A.	
23	10 Januari 2015	Revisi SEMHAS	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
			Efrizal, M.A.	
24	14 Januari 2015	ACC Ujian Skripsi	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
			Efrizal, M.A.	
25	23 Januari 2015	Ujian Skripsi	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
			Efrizal, M.A.	
26	27 Januari 2015	Revisi Ujian Skripsi	Agus Budi Cahyono, M.Lt	
			Aji Setyanto, M.Litt	
			Efrizal, M.A.	

10. Telah diavaluasi dan diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I

Malang, 22 Juli 2014
Dosen Pembimbing II

Agus Budi Cahyono, M.Lt
NIK. 720811 12 1 10103

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed., Ph. D.
NIP. 19750518 200501 2 001