

**ANALISIS WAKAMONO KOTOBA  
DALAM *LIGHT NOVEL*  
*ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAI***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk menempuh ujian sidang jenjang sarjana  
pada program studi Sastra Jepang




Disusun Oleh :  
Andika Rendragraha  
07110056


**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2013**

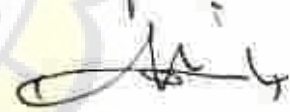
## LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM *LIGHT NOVEL*  
*ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAI*  
NAMA : ANDIKA RENDRAGRAHA  
NIM : 07110056

Jakarta, 25 Februari 2013  
Telah Diujikan Oleh:

Pembimbing : Hari Setiawan, S.S, MA (  )

Pembaca : Hermansyah Djaya, S.S, M.A (  )

Ketua Penguji : Syamsul Bachri, S.S, M.Si (  )

Mengetahui dan mengesahkan:

  
Ketua Jurusan Sastra Jepang,  
  
(Hari Setiawan, S.S, MA)

  
Dekan Fakultas Sastra,  
  
(Syamsul Bachri, S.S, M.Si)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Andika Rendragraha

NIM : 07110056

Tanggal : 25 Februari 2013

Tanda tangan :



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM *LIGHT NOVEL ORE NO IMOUTO GA KONNA NI KAWAII WAKE GA NAP*". Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana sastra Universitas Darma Persada.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapat banyak arahan, bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak terkait, oleh karena itu pertama-tama saya mengucapkan terima kasih kepada Hari Setiawan, S.S, M.A, selaku pembimbing I sekaligus selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, dan Hermansyah Djaya, S.S, M.A, selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan dan pengarahan serta kritik yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada:

1. Syamsul Bachri, S.S, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada sekaligus selaku penguji.
2. Dra Purwani Purawardi, M.Si, selaku Pembimbing Akademik yang selama ini selalu memberikan masukan, perhatian dan semangat kepada penulis.
3. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Sastra Jepang yang telah memberikan bekal ilmu yang ternilai harganya kepada penulis.

4. Orang tua dan keluarga yang terus memberikan dukungan penuh kepada penulis baik moril maupun materi yang tak dapat tergantikan oleh apapun.
5. Seluruh teman-teman dari UMADO Club yang terus menjadi sumber semangat, inspirasi dan motivasi bagi penulis.
6. Seluruh teman-teman dari angkatan 2007, *senpaitachi*, dan *kohaitachi* yang telah memberikan semangat, kebersamaan dan bantuan kepada penulis..

Semoga bantuan, bimbingan, dorongan dari berbagai pihak, mendapatkan imbalan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya. Dan harapan penulis kiranya para pembaca dapat memberikan saran dan masukan demi penyempurnaannya penulisan skripsi ini.

Jakarta, 15 Februari 2012

Penulis

## ABSTRAK

Nama : Andika Rendragraha  
Program Studi : Sastra Jepang, S1  
Judul : Analisis Wakamono Kotoba dalam *Light Novel Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*

Penelitian ini berfokus pada penggunaan wakamono kotoba yang ada di dalam *light novel Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*. Kemudian difokuskan pula terhadap karakter pola pembentukan kata dari wakamono kotoba tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecenderungan yang ada pada kosakata wakamono kotoba.

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisa setiap kosakata wakamono kotoba menggunakan metode deskriptif. Dari hasil analisis terhadap sumber data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pola pembentukan wakamono kotoba memiliki kecenderungan berupa penyingkatan unsur-unsur kata atau kalimat.

## 概略

- 名前 : アンディカ レンドラグラハ
- 学科 : 文学部日本語学科
- テーマ : 「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」のライトノベルの  
若者言葉の分析

日本には若者言葉と言う言葉の変化がある。若者言葉というのは、若者によって作成され、使用されている言葉のことである。現在、その言葉の使用は、テレビ漫画やアニメや小説などに見られる。しかし、若者言葉はどのように作られているのか、またその作り方はどのように行われているのかについて述べる研究はまだ見当たらない。このように、筆者は、若者言葉の構造やその傾向などが分かるために、ライトノベルにおける若者言葉を分析し、調査をした。

この研究テーマとして、ライトノベルに出ている若者言葉を使っており、その使用法や構造などを調べる。ライトノベルのタイトルは「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」というものである。ライトノベルで見つけた若者言葉の単語を使い、その言葉の結成的な特徴や使用法などを分析する。

分析した結果、データから若者言葉の単語の結成的な特徴に四つのパターンがあるということが分かった。それらの特徴は、略語、人の特徴を表し、作られる言葉、カタカナ語、と名詞の最後に「～る」を付けて、動詞を作ることである。データの傾向を参考に、最も使われているパターンは略語というパターンである。



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	4
1.3 Rumusan Permasalahan .....	5
1.4 Pembatasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Kajian Mengenai <i>Wakamono Kotoba</i> .....	9
2.1.1 Ragam Bahasa Slang dan <i>Wakamono Kotoba</i> .....	9

2.1.2 Karakteristik dan Fungsi <i>Wakamono Kotoba</i> .....	12
2.2 Kajian Mengenai <i>Light Novel</i> .....	17
2.2.1 Gambaran Umum <i>Light Novel</i> .....	17
2.2.2 <i>Light Novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai"</i> .....	18

### BAB III ANALISIS WAKAMONO KOTOBA

3.1 Karakteristik dan Pola Pembentukan Kosakata <i>Wakamono Kotoba</i> dalam <i>Light Novel Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai</i> .....	21
3.1.1 Peningkatan Unsur-Unsur Kata atau Kalimat.....	21
3.1.1.1 Peningkatan dengan Penghilangan Sebagian Unsur Kata .....	22
3.1.1.2 Peningkatan dengan Pengubahan Sebagian Unsur Kata.....	32
3.1.1.3 Peningkatan dengan Penggabungan Kata.....	39
3.1.1.4 Peningkatan dengan Kombinasi Beberapa Pola.....	44
3.1.2 Ungkapan dari Ciri Khas yang Dimiliki Seseorang .....	47
3.1.3 Penggunaan <i>Katakana Go</i> .....	50
3.1.4 Penambahan Silabel "-ru" atau Perubahannya.....	52

3.2 Kecenderungan pada Penggunaan Wakamono Kotoba dalam <i>Light Novel Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai</i> .....	54
---	----

**BAB IV KE SIMPULAN DAN SARAN**

4.1 Kesimpulan.....	59
4.2 Saran.....	61

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wakamono Kotoba berdasarkan Karakteristik

Pola Pembentukan K a t a n y a ..... 55

Tabel 3.2 Wakamono Kotoba berdasarkan Kelas Katan ya .....57



## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Kecenderungan pada Penggunaan Wakamono Kotoba  
berdasarkan Karakteristik Pola Pembentukan Katanya.....55
- Gambar 4.1 Kecenderungan pada Penggunaan Wakamono Kotoba  
berdasarkan Karakteristik Pola Pembentukan Katanya.....61



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Permasalahan

Dunia terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan tersebut juga mempengaruhi instrument komunikasi dalam masyarakat yang ada di seluruh dunia yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan gagasan, pikiran, maksud dan tujuan kepada orang lain. Seperti yang dikatakan oleh Gorys Keraf:

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat abstrak, digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerjasama, berkomunikasi dan untuk mengidentifikasikan diri (1998:1)

Bahasa tidak hanya bersifat abstrak, menurut Chaer (2004 : 13), bahasa juga bersifat dinamis dan bervariasi. Bahasa digunakan oleh masyarakat sebagai alat komunikasi antar sesama. Masyarakat yang terdiri atas berbagai lapisan serta keanekaragaman, mengakibatkan bahasa yang dipergunakan pun juga bervariasi.

Kridalaksana (2001 : 47) memaparkan bahwa ragam bahasa atau variasi bahasa adalah varian pemakaian bahasa yang berbeda-beda menurut topik yang dibicarakan, menurut hubungan pembicara, lawan bicara, dan orang yang dibicarakan, serta menurut medium pembicaraan. Dengan kata lain bahwa status sosial, tingkat pendidikan, umur, jenis kelamin, siapa yang berbicara, kepada siapa, kapan, dimana, mengenai apa dan sebagainya dapat menjadi faktor yang mempengaruhi terjadinya ragam bahasa.

Chaer dan Agustina (2004 : 22), membedakan ragam bahasa yang salah satunya adalah dari segi penutur. Ragam bahasa dari segi penutur adalah ragam bahasa yang bersifat individu ataupun sekelompok individu yang jumlahnya relatif dan berada pada satu tempat atau area. Variasi bahasa yang bersifat individu disebut dengan idiolek, sedangkan variasi bahasa dari suatu kelompok individu disebut dengan dialek. Adapun variasi bahasa yang berkenaan dengan tingkat golongan, status, dan kelas sosial penuturnya, seperti *vulgar* (ragam bahasa sosial yang ciri-cirinya tampak pada intelektual penuturnya), *argot* (ragam bahasa khas yang digunakan oleh para pencuri), *slang*, dan sebagainya.

Menurut Abdul Chaer dan Leonie (2004 : 22) yang dimaksud dengan *slang* adalah "variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia". Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam bahasa *slang* ini bersifat temporal dan selalu berubah-ubah (Kawira 1990 : 54). *Slang* memang lebih merupakan bidang kosakata daripada bidang fonologi maupun gramatika.

Karena *slang* ini bersifat kelompok dan rahasia, maka timbul kesan bahwa *slang* adalah bahasa rahasia para pencopet dan penjahat, padahal tidaklah demikian. Faktor kerahasiaan ini pula menyebabkan kosakata yang digunakan dalam *slang* selalu berubah.

Bahasa Jepang sebagai salah satu bahasa yang diakui dunia internasional juga memiliki dan mengenal variasi bahasa *slang*. Variasi bahasa *slang* di Jepang telah lama ada, dimulai sejak jaman Edo dimana bahasa ini digunakan oleh

kelompok-kelompok tertentu, misalnya diantara kelompok para pedagang, kelompok satuan militer, petani dan antar kelompok yang memiliki profesi atau lingkungan yang sejenis. Akan tetapi bahasa ini lebih banyak digunakan oleh kaum bandit/penjahat sehingga ada anggapan pada awalnya bahasa ini merupakan bahasa dari pelaku kriminalitas. Hingga pada akhir zaman restorasi Meiji keberadaan bahasa ini masih terdapat ditengah masyarakat, tetapi lebih sering digunakan oleh kaum *yakuza* / mafia Jepang ([www.senshigakuen.com](http://www.senshigakuen.com)).

Dewasa ini seiring dengan perkembangan dan kemajuan kebudayaan, penggunaan bahasa *slang* tidak lagi menjadi monopoli kaum *yakuza* atau kaum bandit. Para kaula muda di Jepang seperti halnya kaula muda di negara lain juga memiliki bahasa *slang* tersendiri yang disebut sebagai "*wakamono kotoba*" (若者言葉), *wakamono* (若者) yang berarti kaula muda atau anak muda, dan *kotoba* (言葉) yang berarti kosakata. Dengan kata lain *wakamono kotoba* adalah bahasa yang digunakan oleh kaum anak muda di Jepang. Mereka menggunakan bahasa tersebut untuk mengeksperisikan perasaan mereka terhadap sesuatu, misalnya kekaguman, ketidaksukaan dan perasaan-perasaan lainnya.

Penulis mengambil salah satu genre dari sastra, yaitu prosa sebagai objek dalam penelitian ini. Adapun bentuk dari prosa yang digunakan penulis sebagai sumber data adalah *light novel*, atau novel ringan. Dalam bahasa Jepang, *light novel* dikenal dengan sebutan *raito noberu* (ライトノベル), yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris.

Saat ini di Jepang, tingkat produktivitas *light novel* dapat dikatakan sedang berkembang pesat. Bahkan tidak sedikit dari *light novel* tersebut yang kemudian

diadaptasikan ke dalam media lain, seperti komik, *anime*, film drama, maupun film layar lebar. Tentunya hal tersebut cukup berpengaruh terhadap kehidupan remaja/anak muda di Jepang.

Setelah membaca salah satu *light novel* berjudul "*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*", penulis dapat menilai bahwa pemakaian bahasa yang ada di dalamnya merupakan cerminan dari suatu fenomena bahasa yang terjadi di masyarakat Jepang, khususnya pada ruang lingkup anak muda Jepang saat ini. Hal ini terlihat dari ditemukannya beberapa kosakata yang cukup asing di dalam suatu bentuk percakapan bahasa Jepang. Sebagai pembelajar bahasa Jepang, mengetahui arti dan penggunaan, serta mengamati gejala dari kosakata-kosakata dalam bahasa anak muda atau *wakamono kotoba* (若者言葉) merupakan suatu kebutuhan. Hal itu dikarenakan pada saat ini berbagai macam media informasi asal Jepang telah banyak didominasi oleh bahasa anak muda. Akibatnya bahasa tersebut cepat tersebar dan meresap ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.

## 1.2 Identifikasi Permasalahan

Penemuan akan bentuk atau pola kosakata yang tidak lazim dalam suatu bentuk penggunaan bahasa Jepang tentunya mengundang rasa ingin tahu terutama bagi para pembelajar bahasa Jepang. Rasa ingin tahu pun semakin kuat setelah mengetahui bahwa penggunaan pada bentuk kosakata yang dikenal dengan *wakamono kotoba* tersebut telah mendominasi penggunaan bahasa dalam masyarakat Jepang, khususnya golongan anak muda. Akan tetapi, pemenuhan

akan kebutuhan informasi mengenai *wakamono kotoba* dapat dikatakan masih kurang. Hal ini terbukti dari hampir tidak tersedianya media yang dapat menjadi sumber pembelajaran mengenai ragam bahasa ini, dimana akibatnya para pembelajar bahasa Jepang tidak dapat menguasai penggunaan ragam bahasa tersebut secara mendalam, sehingga akan menyebabkan terjadinya perbedaan yang sangat kontras antara penggunaan bahasa Jepang sesuai pembelajaran, dengan penggunaan bahasa Jepang yang terjadi dalam kehidupan masyarakat secara nyata.

### 1.3 Rumusan Permasalahan

Dalam penelitian mengenai penggunaan ragam bahasa *wakamono kotoba* ini, penulis mengangkat beberapa permasalahan yang dapat dipaparkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah karakteristik pola pembentukan kosakata *wakamono kotoba* dalam *light novel* "*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*"?
2. Bagaimanakah kecenderungan yang terjadi dalam pemakaian kosakata *wakamono kotoba* dalam *light novel* "*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*"?

### 1.4 Pembatasan Masalah

Dalam menjawab pertanyaan dari masalah yang telah diutarakan sebelumnya, akan diberikan batasan terlebih dahulu agar pembahasan dapat

terkontrol dengan baik. Permasalahan yang akan dibahas hanya berdasarkan pada dialog percakapan yang dilakukan oleh para tokoh dalam *light novel Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*. Dengan kata lain, permasalahan ini terbatas pada bentuk bahasa lisan yang ditulis.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis meneliti pemakaian *wakamono kotoba* dengan menggunakan *light novel* yang berjudul "*Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai*" sebagai sumber datanya adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan *wakamono kotoba* yang ada di dalam *light novel* tersebut. Kemudian agar dapat mengenal serta memahami karakteristik atau ciri khas pembentukan kosakatanya dan melihat kecenderungan atas gejala-gejala yang terjadi pada kosakata *wakamono kotoba* tersebut.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak dan pembelajar bahasa Jepang pada khususnya. Manfaat bagi peneliti sendiri tentunya penelitian ini bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai fenomena bahasa *wakamono kotoba*. Sedangkan manfaat bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi secara tertulis maupun sebagai referensi mengenai fenomena bahasa *wakamono kotoba*. Penelitian ini pun dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran pada studi kajian linguistik.

## 1.7 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis dalam pelaksanaan penelitian ini adalah metode deskriptif dan metode studi kepustakaan.

### 1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan dalam pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan subjek maupun objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya dengan diiringi interpretasi yang rasional.

### 2. Metode Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan merupakan metode penelitian dengan cara mengumpulkan data melalui sumber-sumber seperti buku, internet atau media lain sebagai referensi yang menjadi acuan dalam pemecahan masalah. Adapun sumber data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah jilid pertama dari *light novel* berjudul *Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai* (俺の妹がこんなに可愛いわけがない) yang ditulis oleh Fushimi Tsukasa serta didukung dengan ilustrasi dari Hiro Kanazaki. Alasan penulis memilih *light novel* ini sebagai sumber data mengenai *wakamono kotoba* karena target pembaca dari novel ini adalah para remaja. Kisah yang digambarkanpun cukup erat dengan kehidupan para remaja di Jepang sekarang ini. Selain itu yang terpenting bahwa di dalam *light novel* ini cukup banyak ditemukan berbagai macam bentuk pemakaian *wakamono kotoba*. Sumber data yang digunakan ini

tergolong baru karena terbit pada tahun 2008, sehingga masih relevan dengan masa sekarang.

### 1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penulisan dari penelitian ini, maka uraian dari setiap bab akan dijabarkan ke dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi uraian mengenai pandangan umum atas *wakamono kotoba* dan *light novel*, serta konsep pemikiran atau landasan teori dari para ahli.

#### **BAB III : ANALISIS WAKAMONO KOTOBA**

Berisi uraian dari hasil analisis *wakamono kotoba* dalam *light novel "Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii Wake ga Nai"*.

#### **BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang hasil kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan dan didampingi dengan saran dari penulis.