

ANALISIS PENGGUNAAN KOSAKATA DALAM NOVEL DIGITAL BERJUDUL ONLY SENSE ONLINE (OSO)

Dimas Faried Putra

S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dimas.18027@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum.

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nisesamudra@unesa.ac.id

Abstract

Digital novel, or commonly referred to as web novel, has always been a way to express creativity and enjoy them without the restrictions of time and money. Web novelists can start writing a story without having to meet a deadline and people can enjoy them anywhere without having to pay for it. However, on the other hand, it is very open to criticism since most novel websites have a place for people to comment on every chapter of that novel. Therefore, even web novelists are still required to know what makes a novel interesting to read to avoid mass criticism. Timing the progress of the story so that it would not be stale or going too fast that people cannot keep up with the story is one thing. However, making the story fun to read and easy to follow remains the most important thing. While creativity might be the main key to make a fun story, using the right vocabulary is one way to make a story easy to follow. Therefore, the purpose of this research is to find out which vocabularies that are easy to understand, find out which vocabularies that are not easy to understand, and vocabularies that could be used to change vocabularies that are not easy to understand. The method used in this research is the descriptive qualitative method. The data are collected by reading a literature. The source of this research is a web novel titled "Only Sense Online" made by アロハ座長 (Aloha Zachou). The result of this study stated that while vocabularies that are used for everyday life are easy to understand, vocabularies that are rarely used are not easy to understand. There are also proverbs that are not easy to understand but define a certain situation perfectly. Therefore, while some vocabularies that are not easy to understand could be changed, proverbs are fine as they are.

Keywords: digital novel, web novel, vocabulary, story.

要旨

デジタル小説、通称ウェブ小説は、常に創造性を表現し、時間やお金の制約を受けずにそれらを楽しむことができる方法であった。ウェブ小説家は締め切りに追われることなく物語を書き始めることができ、人々はお金を払うことなくどこでもそれらを楽しむことができるのです。しかし一方で、ほとんどの小説サイトには、その小説の章ごとに人々がコメントする場が設けられているため、批判に対して非常にオープンであるとも言えます。そのため、ウェブ小説家といえども、大量の批判を避けるために、小説を面白く読ませるポイントを知っておくことが求められる。物語が陳腐化しないよう、あるいは展開が速すぎてついていけなくなならないようなタイミングを計ることは、ひとつの方法です。しかし、読んでいて楽しい、分かりやすいと

ということが最も重要なことであることに変わりはない。楽しい物語を作るには、創造性が重要かもしれないが、正しい語彙を使うことも、物語を分かりやすくする一つの方法である。そこで、本研究の目的は、理解しやすい語彙、理解しにくい語彙、理解しにくい語彙を変えるために使用できる語彙を見つけることである。本研究で用いた方法は、記述的質的方法である。データは文献を読むことで収集する。本研究では、アロハ座長による「Only Sense Online」というウェブ小説をソースとした。その結果、日常的に使われる語彙は理解しやすいが、あまり使われない語彙は理解しにくいことがわかった。また、ことわざの中には、理解するのは難しいが、ある状況を完璧に定義しているものがある。だから、わかりにくい語彙は変えてもいいが、ことわざは今のままでいい。

www.DeepL.com/Translator (無料版) で翻訳しました。

キーワード： デジタル小説、ウェブ小説、ごい、物語

PENDAHULUAN

Novel digital, atau yang sering disebut sebagai *web novel*, sudah menjadi cara untuk mengekspresikan kreativitas dan menikmatinya tanpa tekanan waktu dan keuangan. Penulis *web novel* dapat memulai menulis cerita tanpa mengkhawatirkan waktu tenggat dan orang-orang dapat menikmatinya dimanapun tanpa membelinya.

Meskipun begitu, novel digital sangat rentan akan kritik dikarenakan oleh adanya tempat untuk memberi komentar dalam setiap babnya. Oleh karena itu, bahkan penulis *web novel* pun masih diperlukan untuk mengetahui apa yang membuat novel menarik untuk dibaca agar bisa menghindari kritik massa.

Mengatur alur cerita supaya cerita tidak membosankan atau cerita berjalan terlalu cepat sehingga pembaca tidak dapat mengikuti cerita itu satu hal, tapi yang paling penting adalah membuat cerita yang menyenangkan dan mudah untuk dibaca. Hal yang membuat cerita menyenangkan untuk dibaca mungkin saja kreativitas penulis, namun hal yang membuat cerita mudah untuk dibaca pastinya adalah penggunaan kosakata yang tepat.

Penulis novel pada umumnya menuliskan cerita yang muncul dalam pikirannya secara apa adanya. Setelah itu, bila dirasa kalimat atau kosakata yang digunakan terlalu susah untuk dipahami pembaca, penulis novel itu atau editor (bila ada) mengubah kosakata yang digunakan agar pembaca lebih mudah memahami isi cerita. Jadi, tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan kosakata seperti apa yang mudah dimengerti dan kosakata seperti apa yang susah dimengerti.

Perubahan kosakata ini merupakan bagian dari teori perubahan bahasa. Mengenai perubahan bahasa sendiri, Menurut Wardhaugh (dalam Chaer 2014 hal.134), Perubahan Bahasa itu tidak dapat diamati, sebab perubahan itu sudah menjadi sifat hakiki Bahasa, berlangsung dalam waktu yang relative lama, sehingga tidak mungkin diobservasi oleh seseorang dalam waktu yang terbatas. Contohnya bahasa Indonesia lampau menggunakan huruf -tj sebelum diganti dengan huruf -c.

Wardhaugh dan Holmes (dalam Helmanita 2013 hal:204) berpendapat bahwa perubahan bahasa terjadi karena adanya faktor internal dan eksternal. Perubahan internal terjadi dari dalam bahasa itu sendiri, seperti berubahnya sistem fonologi, morfologi, sintaksis, atau tataran lainnya. Sedangkan perubahan eksternal

merupakan perubahan bahasa akibat adanya pengaruh dari luar, seperti peminjaman atau penyerapan unsur bahasa (kosa kata) lain. Contohnya kata “Kecap” diserap dari bahasa Inggris “*Ketchup*”. Selain karena alasan peminjaman bahasa dan *imposition*, perubahan eksternal bisa terjadi karena adanya perbedaan wilayah seperti bahasa daerah atau aksen, dan perbedaan usia seperti bahasa gaul yang sering digunakan oleh kalangan remaja.

Untuk perubahan kosakata sendiri, Chaer (2004 hal:139) berpendapat bahwa perubahan kosakata adalah perubahan bahasa yang paling mudah diamati. Perubahan kosakata dapat berarti bertambahnya kosakata baru, hilangnya kosakata lama, dan berubahnya makna kosakata. Kata-kata baru yang ditambahkan kedalam bahasa Jepang seperti ミルク dan スマホ merupakan contoh dari apa yang didefinisikan sebagai kata pinjaman atau kata serapan oleh Chaer (2004 hal:139). Kata pinjaman atau kata serapan ini sendiri adalah kata-kata yang diterima dari bahasa lain.

Kata ミルク ini diambil dari bahasa Inggris “*milk*”. Meskipun dalam bahasa Jepang sendiri sudah ada kata ぎゅうにゅう 牛乳, kata ミルク lebih mudah dibaca, ditulis, dan diucapkan sehingga kata ini lebih sering digunakan daripada kata sebelumnya. Sama halnya dengan kata スマホ. Kata ini merupakan singkatan dari スマートホン yang diambil dari bahasa Inggris “*smartphone*”. Sebelum *smartphone* diciptakan, dalam bahasa Jepang sudah ada kata けいたいでんわ 携帯電話 untuk telepon selular.

Chaer (2004 hal:140) juga menambahkan selain kata pinjaman atau serapan, ada juga kosakata baru yang dibuat dengan proses penciptaan. Contoh kosakata baru dengan proses ini yaitu merk-merk produk seperti Pocari yang bermakna langit biru cerah. Pemendekan kata-kata yang sudah ada juga dapat membentuk kosakata baru, bisa diambil dari sebagian kosakata seperti kata スマホ. Mengambil sebagian dari kata スマートホン. Bisa juga diambil dari inisial sebuah lembaga atau judul novel, seperti novel Only Sense Online dapat disingkat menjadi OSO setelah hanya diambil inisialnya saja.

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian lain. Penelitian pertama dibuat oleh Rama Ulun Sundasewu (2015) yang berjudul “Analisis Kontrastif Perubahan Fonem Pada Proses Reduplikasi Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia: Kajian Morfofonemik” Permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut adalah menganalisis perbedaan perubahan fonem pada proses reduplikasi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia menggunakan kajian morfofonemik. Tujuannya adalah mendeskripsikan perbedaan proses reduplikasi dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Penelitian didasarkan pada metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ditemukan 5 perbedaan dalam perubahan fonem vokal untuk bahasa Jepang dan bahasa Indonesia. Lalu ditemukan 7 perbedaan dalam perubahan fonem konsonan. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dimana penelitian dilakukan pada perubahan bahasa yang terdapat dalam sebuah wacana. Namun berbeda dengan penelitian tersebut dimana perubahan bahasa yang diteliti merupakan perubahan fonem, penelitian ini penerapannya pada perubahan kosakata.

Penelitian kedua dibuat oleh Karlina Helmanita (2013) yang berjudul “Analisis Sociolinguistik Perubahan Bahasa Pada Masa Pra-Pasca Pubertas” Permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut adalah menganalisis perubahan bahasa pada remaja dengan kajian sociolinguistik. Tujuannya adalah mendeskripsikan perubahan bahasa secara sosial dan mendeskripsikan bahasa gaul. Penelitian didasarkan pada metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah keduanya meneliti sebuah perubahan Bahasa dalam konteks tertentu. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah konteks dimana penelitian tersebut meneliti dalam konteks sosial, sedangkan penelitian ini meneliti dalam konteks literatur.

Penelitian ketiga dibuat oleh Kelvin (2017) yang berjudul “Analisis Perubahan Makna Gairaigo Dalam Surat Kabar Asahi Shinbun Edisi April 2017” Permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut

adalah menganalisis perubahan makna gairaigo yang terdapat dalam surat kabar Asahi Shinbun edisi April 2017. Tujuannya adalah mendeskripsikan perubahan huruf dari luar Jepang menggunakan katakana. Penelitian didasarkan pada metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah membahas perubahan kosakata dalam suatu wacana. Penelitian tersebut membahas tentang kata serapan yang terdapat dalam sebuah surat kabar, sedangkan penelitian ini membahas kosakata yang digunakan untuk mempermudah membaca sebuah novel digital.

Penelitian yang keempat dibuat oleh Irma Winingsih (2010) yang berjudul “Analisis Sistem Fonologi Kosa Kata Benda Bahasa Jepang” Permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut adalah menganalisis sistem fonologi pada kosa kata benda yang digunakan secara umum dalam bahasa Jepang. Tujuannya adalah mendeskripsikan cara pengucapan beberapa kata benda sesuai sistem fonologi. Penelitian didasarkan pada metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini dimana pembahasan berpusat pada kosakata. Berbeda dengan penelitian tersebut dimana kosakata dianalisis menggunakan sistem fonologi, penelitian ini membahas perubahan kosakata yang digunakan dalam sebuah novel.

METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Metode analisis yang digunakan penulis untuk penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif ini dapat juga disebut metode artistik. Karena proses penelitiannya lebih bersifat artistik (kurang stereotip) dan dapat juga disebut metode interpretatif karena data penelitiannya sampai pada interpretasi data di lapangan. Sedangkan menurut Moleong dalam Nise (2022:4), bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau perilaku yang diamati yang keluar dari mulut beberapa orang. Sedangkan menurut Nazir dalam Nise

(2022:4), metode deskriptif ini sendiri merupakan metode untuk menyelidiki atau menganalisis keadaan sekelompok orang, suatu objek, suatu himpunan kondisi, suatu sistem pemikiran atau suatu kelas fakta.

Penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menggambarkan, menjelaskan, memaparkan, dan menjawab secara lebih rinci suatu masalah yang sedang diselidiki dengan menelaah sebuah materi dari suatu individu, kelompok, atau suatu peristiwa secara utuh. Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini, orang merupakan alat penelitian dan hasilnya dituliskan dalam bentuk frase atau frase yang sesuai dengan keadaan saat ini. Teknik pengumpulan data dari penelitian yang telah dilakukan ini menggunakan teknik membaca literatur. Objek penelitiannya adalah kosakata. Data penelitiannya adalah kosakata yang terdapat dalam sebuah novel. Sumber data yang digunakan untuk penelitian ini adalah novel digital berjudul Only Sense Online (OSO) karya アロハ座長 (Aloha Zachou)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan seluruh data pada proses penelitian dilakukan menggunakan cara membaca literatur. Yang dimana penelitian ini mengalisis wacana novel berjudul Only Sense. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis kosakata novel digital berjudul Only Sense Onlne (OSO)

Tabel 1

Sampel Kosakata yang Mudah untuk Dipahami dalam Novel Digital Only Sense Online

Kosakata	Arti
センス	Sense
アラーム	Alarm
インストール	Install
コスパ	Kinerja biaya
金欠 きんけつ	Miskin
七割 ななわり	70 persen

けいたいろ 携帯炉	Tungku portabel
コウモリ	Kelelawar
アイス	Es krim
まいどあり	Terima kasih

Berdasarkan tabel yang telah tersedia dan telah dipaparkan diatas, penulis novel tersebut menggunakan kosakata-kosakata yang serupa dengan kosakata yang telah tertera dalam tabel. Dalam data yang diambil, terdapat 6 kosakata yang menggunakan huruf katakana, 1 kosakata yang menggunakan huruf hiragana, dan 3 kosakata yang menggunakan huruf kanji. Hal ini terjadi karena kosakata yang menggunakan huruf katakana cenderung lebih mudah dipahami daripada kosakata yang menggunakan huruf hiragana atau huruf kanji. Kosakata センス merupakan kosakata yang paling sering muncul dalam novel. kutipan dari novel tersebut (2012 hal:1) menjelaskan bahwa Sense adalah bakat yang dimiliki oleh pemain game berjudul Only Sense online. Kosakata アラーム tidak sering ditemukan dalam novel-novel lain dan pada umumnya menggunakan kosakata 目覚まし, namun kedua kosakata ini masih mudah untuk dipahami. Berbeda dengan kosakata インストール dimana Kosakata tersebut berasal dari bahasa Inggris *install* yang menjelaskan secara spesifik yaitu memasang sebuah aplikasi komputer. Kosakata コスパ adalah singkatan dari kosakata コストパフォーマンス yang diambil dari bahasa Inggris *cost performanxe*. Kosakata tersebut memiliki arti kinerja benda sepadan dengan biaya yang dibutuhkan. Kosakata 金欠 memiliki pengertian yaitu tidak memiliki atau kekurangan uang. kosakata 割り diikuti setelah angka sering muncul dalam novel-novel saat muncul diskusi pembagian hasil suatu penjualan, yang berarti 七割 memiliki arti mendapatkan 70 persen atau 7 bagian dari hasil penjualan. Kosakata 携帯炉 ini memiliki unsur menarik dimana 炉 diikuti oleh 携帯 sama seperti dalam 携帯電話 sehingga membentuk kosakata

baru yang berarti tungku portabel. Kosakata コウモリ merupakan salah satu contoh kosakata dalam bahasa Jepang yang sebenarnya menggunakan huruf kanji namun lebih sering ditulis menggunakan huruf katakana. Kasus ini umumnya terjadi pada nama binatang. Kosakata アイス memiliki arti es krim dan merupakan singkatan dari kosakata アイスクリーム. Meski hanya es nya saja yang keluar dalam penyingkatan, kosakata アイス masih seutuhnya berarti es krim Hal ini kemungkinan terjadi karena kosakata 氷菓 yang juga berarti es krim sudah tidak pernah digunakan lagi, namun kosakata 氷 masih digunakan untuk menjelaskan es sehingga kosakata アイス dapat digunakan untuk menjelaskan es krim. Kosakata まいどあり memiliki arti yang sama dengan “terimakasih atas pembeliannya” saat selesai berbelanja. Dalam novel, kosakata tersebut hanya diucapkan oleh pedagang kaki lima atau orang yang berjualan saat festival. Hal ini terjadi karena kosakata ini tidak termasuk kedalam bahasa formal.

Tabel 2

Sampel Kosakata yang Susah untuk Dipahami dalam Novel Digital Only Sense Online

Kosakata	Arti
隙間産業	Celah Industri
拉致監禁した	Dicuri
濡れ手に粟	Keuntungan
ブルジョワ	Materialistik
愚痴	Keluh kesah

Berdasarkan tabel yang telah tertera dan dipaparkan diatas, penulis novel tersebut menggunakan kosakata-kosakata yang serupa dengan kosakata yang telah tertera dalam tabel. Dalam data yang diambil, terdapat 1 kosakata yang menggunakan huruf katakana, 2 kosakata yang menggunakan huruf hiragana dan kanji, dan 2 kosakata yang menggunakan huruf kanji. Hal ini terjadi dengan alasan yang hampir sama dengan tabel sebelumnya, yaitu

kosakata yang menggunakan huruf katakana cenderung lebih mudah untuk dipahami daripada kosakata yang menggunakan huruf hiragana atau huruf kanji. Namun dengan tambahan kosakata dalam tabel diatas memiliki kosakata lain dengan arti yang sama namun lebih mudah untuk dipahami. Kosakata 隙間産業 memiliki arti celah industri, kosakata ini dirasa susah untuk dipahami karena pengertian dan penggunaannya dalam novel tersebut tidak selaras satu sama lain. Bahkan dalam penerjemahan novel tersebut (2015 hal:1), hal ini lebih terlihat dalam kutipan “kalau aku mengambilnya, maka aku sebaiknya menargetkan Sense yang berada di celah industri”. Kosakata 拉致監禁した merupakan 四字熟語 atau idiom empat karakter. Pada umumnya idiom ini susah untuk dipahami. Arti dari kosakata tersebut adalah dicuri dan dikurung. Kosakata tersebut pada umumnya digunakan untuk membuat suatu kejadian terasa lebih dramatik. Kosakata 濡れ手に粟 sebenarnya terdiri dari 4 kosakata yang berbeda namun bila digabungkan, kosakata tersebut akan menjadi peribahasa dengan arti yang sangat berbeda daripada arti masing-masing dari keempat kosakata tersebut. Bila diterjemahkan dengan kosakata masing-masing, arti dari kosakata tersebut adalah jawawut di tangan yang basah. Namun gabungan kosakata berikut berubah menjadi peribahasa yang berarti keuntungan yang mudah untuk didapatkan. Kosakata ブルジョワ merupakan bahasa serapan yang diambil dari bahasa Inggris atau Perancis *bourgeois* yang didefinisikan sebagai karakteristik yang dimiliki oleh masyarakat ekonomi kelas menengah keatas seperti materialistik. Kosakata tersebut terasa susah untuk dipahami karena kosakata tersebut merupakan bahasa asing yang bahkan jarang digunakan dalam bahasa asing itu sendiri. Kosakata 愚痴 merupakan salah satu kosakata yang sering digunakan dalam penulisan novel, namun jarang digunakan dalam percakapan sehari-hari. Kosakata tersebut memiliki arti keluh kesah, namun juga memiliki arti bodoh atau kebodohan seseorang dalam ajaran Buddha.

Tabel 3

Kosakata yang Dapat Digunakan untuk Mengubah Sampel Kosakata yang Susah untuk Dipahami dalam Novel Digital Only Sense Online

Kosakata	Alternatif	Arti Alternatif
隙間産業	独自	Unik
拉致監禁した	奪われた	Dicuri
濡れ手に粟	有益	Keuntungan
ブルジョワ	俗物	Materialistik
愚痴	文句	Keluhan

Berdasarkan tabel yang telah tertera dan telah dipaparkan di atas, penulis novel tersebut dapat menggunakan kosakata-kosakata yang serupa dengan kosakata alternatif yang telah tertera dalam tabel. Dalam kosakata alternatif yang diambil, terdapat 1 kosakata yang menggunakan huruf hiragana dan huruf kanji serta 4 kosakata yang menggunakan huruf kanji. Hal ini terjadi karena dalam pemilihan kosakata alternatif, meskipun kebanyakan menggunakan huruf kanji, kosakata-kosakata tersebut sering digunakan pada umumnya sehingga lebih mudah untuk dipahami daripada kosakata sebelumnya. Kosakata 隙間産業 digunakan oleh penulis novel tersebut untuk menunjukkan keinginan sebuah karakter untuk bermain dengan cara yang berbeda dari yang lain atau unik. Seperti dalam kutipan terjemahan novel (2015 hal:1) yaitu ‘kalau aku mengambilnya, maka aku sebaiknya menargetkan Sense yang berada di celah industri’, frase “yang berada di celah industri” dapat diubah menjadi “yang unik”, sehingga kosakata seperti 独自 yang memiliki arti “unik” dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 拉致監禁した digunakan sebagai kata kerja yang berarti dicuri dan dikurung. Seperti analisa yang telah dijelaskan sebelumnya, kosakata ini dibuat untuk membuat sebuah kejadian menjadi terkesan dramatik. Namun, jika kesan dramatik dapat dihiraukan, maka kosakata seperti 奪われた yang memiliki arti dicuri dapat digunakan sebagai

pengganti kosakata sebelumnya. Kosakata 濡れ手に粟 merupakan sebuah peribahasa yang berarti keuntungan yang bisa didapatkan dengan mudah. Peribahasa tersebut digunakan oleh penulis novel karena peribahasa tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan situasi yang dimaksud dengan baik. Bila penulis novel tersebut tidak menggunakan peribahasa dan ingin menggunakan kosakata yang lain, maka kosakata seperti 有益 yang berarti keuntungan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata ブルジョワ yang berarti karakterisik yang dimiliki oleh masyarakat ekonomi kelas menengah keatas ini digunakan oleh penulis novel untuk melambangkan sifat materialistik seseorang. Penggunaan kosakata ini dirasa kurang tepat karena dalam novel tersebut terdapat kosakata 俗物 yang berarti materialistik. Kosakata 俗物 sering digunakan pula dalam novel tersebut saat membahas keuangan seseorang. Oleh karena itu, kosakata 俗物 dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 愚痴 digunakan oleh penulis novel tersebut dengan pengertian keluhan kesah. Namun, kosakata ini jarang digunakan dalam percakapan dan penulis novel tersebut menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan (2012 hal:7) 「そうだったのか。まあ、愚痴くらいは聞くぞ」 “Oh, jadi begitu. Yah, setidaknya aku akan mendengarkan keluhanmu”. karena kosakata ini jarang ditemukan dalam percakapan, kosakata seperti 文句 yang juga berarti keluhan dan sering muncul dalam sebuah percakapan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya.

Penggunaan Kosakata yang Mudah untuk Dipahami dalam Novel Digital Only Sense Online

Berdasarkan analisis dengan mengacu pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kosakata-kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan atau percakapan sehari-hari kedalam novel dapat mempermudah pembaca untuk memahami isi cerita. Penggunaan kosakata yang menggunakan huruf katakana juga dapat lebih

mempermudah pembaca untuk memahami isi cerita. Kosakata yang sering muncul dalam novel seperti センス dibuat lebih mudah untuk dipahami oleh penulis novel tersebut agar pembaca tidak kebingungan setiap kali kosakata tersebut tertulis dalam novel. Kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti コスパ、金欠、アラーム、インストール、七割、and まいどあり. Kosakata コスパ sering digunakan saat membandingkan kinerja suatu benda dengan biaya yang dibutuhkan agar benda tersebut dapat bekerja. Kosakata 金欠 sering digunakan untuk menjelaskan kondisi seseorang dimana orang tersebut tidak memiliki uang. Kosakata アラーム dapat digunakan untuk menggantikan kosakata 目覚まし. Kosakata インストール sering digunakan di bidang teknologi yang berarti memasang suatu aplikasi komputer. Kosakata seperti 七割 sering digunakan saat negosiasi pembagian hasil suatu usaha atau penjualan. Kosakata まいどあり sering digunakan oleh pedagang kaki lima atau orang yang berjualan saat festival. Pemendekan kosakata seperti コスパ dan アイス dapat membantu mempercepat pemahaman isi cerita karena huruf yang perlu dibaca menjadi lebih sedikit. Kosakata コスパ merupakan singkatan dari コストパフォーマンス yang diambil dari bahasa Inggris *cost performance*. Kosakata アイス merupakan singkatan dari アイスクリーム yang diambil dari bahasa Inggris *ice cream*. Penulis juga dapat membuat kosakata baru untuk mempermudah penjelasan sesuatu seperti kosakata 携帯 炉 dimana 携帯 diambil dari kosakata 携帯電話 digabungkan dengan 炉 membentuk kosakata baru yang berarti tungku portabel.

Penggunaan Kosakata yang Susah untuk Dipahami dalam Novel Digital Only Sense Online

Berdasarkan analisis dengan mengacu pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kosakata yang susah dipahami masih memiliki fungsi seperti

memberikan kesan tertentu dalam suatu kejadian. Contohnya seperti penggunaan kosakata 拉致監禁した Untuk memberikan kesan dramatik dan kosakata 濡れ手に粟 yang merupakan sebuah peribahasa yang dapat menjelaskan situasi dengan baik. Meskipun begitu, masih ada kosakata yang susah untuk dipahami namun tidak memiliki fungsi tertentu dan sebaiknya menggunakan kosakata lain untuk mempermudah pemahaman, seperti kosakata 隙間産業, ブルジョワ, dan 愚痴. Pengertian dari kosakata, 隙間産業 dan penggunaannya dalam novel tidak cocok satu sama lain, kosakata ブルジョワ kurang tepat untuk digunakan dalam novel disaat dalam novel tersebut sendiri terdapat kosakata yang memiliki arti yang serupa dan sering digunakan oleh penulis. Kosakata 愚痴 sendiri jarang digunakan dalam percakapan dan dapat diubah dengan kosakata lain yang lebih mudah untuk dipahami.

Penggunaan Kosakata untuk Mengubah Kosakata yang Susah untuk Dipahami dalam Novel Only Sense Online

Berdasarkan analisis dengan mengacu pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa kosakata-kosakata yang susah untuk dipahami dalam novel tersebut dapat diubah menggunakan kosakata-kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata 隙間産業 memiliki arti celah industri. Kosakata tersebut digunakan oleh penulis novel untuk menjelaskan keinginan untuk menjadi berbeda dari yang lain. Frasa “berbeda dari yang lain” dapat diubah menjadi “unik” sehingga kosakata seperti 独自 yang memiliki arti unik dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 拉致監禁した memiliki arti dicuri dan dikurung. Kosakata tersebut digunakan oleh penulis novel untuk memberikan kesan dramatik kedalam kejadian. Bila kesan dramati bisa dihiraukan, maka kosakata seperti 奪われた yang memiliki arti dicuri dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 濡れ手に粟 merupakan

sebuah peribahasa yang memiliki arti keuntungan yang bisa didapatkan dengan mudah. Peribahasa ini digunakan karena dapat menjelaskan situasi dengan baik. Bila penulis novel tidak menggunakan peribahasa, maka kosakata seperti 有益 yang memiliki arti keuntungan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata ブルジョワ memiliki arti sifat yang dimiliki oleh masyarakat kelas menengah keatas seperti materialistik. Kosakata yang sering digunakan dalam novel, yaitu 俗物, memiliki arti materialistik. Sehingga kosakata 俗物 dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 愚痴 memiliki arti keluhan. Kosakata ini jarang digunakan dalam percakapan sehingga kosakata seperti 文句 yang memiliki arti yang sama yaitu keluhan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Namun, dalam kasus tertentu, seperti penggunaan kosakata 濡れ手に粟, tidak perlu diubah hanya karena kosakata tersebut susah untuk dipahami karena kosakata tersebut dapat lebih menjelaskan situasi daripada kosakata alternatif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “ANALISIS PENGGUNAAN KOSAKATA DALAM NOVEL DIGITAL BERJUDUL ONLY SENSE ONLINE (OSO)” yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan kosakata-kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan atau percakapan sehari-hari kedalam novel dapat mempermudah pembaca untuk memahami isi cerita. Penggunaan kosakata yang menggunakan huruf katakana juga dapat lebih mempermudah pembaca untuk memahami isi cerita. Kosakata yang sering muncul dalam novel seperti センス dibuat lebih mudah untuk dipahami oleh penulis novel tersebut agar pembaca tidak kebingungan setiap kali kosakata tersebut tertulis dalam novel. Kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti コスパ、金欠、アラーム、インス

ツール、七割、dan まいどあり. Kosakata コスパ sering digunakan saat membandingkan kinerja suatu benda dengan biaya yang dibutuhkan agar benda tersebut dapat bekerja. Kosakata 金欠 sering digunakan untuk menjelaskan kondisi seseorang dimana orang tersebut tidak memiliki uang. Kosakata アラーム dapat digunakan untuk menggantikan kosakata 目覚まし. Kosakata インストール sering digunakan di bidang teknologi yang berarti memasang suatu aplikasi komputer. Kosakata seperti 七割 sering digunakan saat negosiasi pembagian hasil suatu usaha atau penjualan. Kosakata まいどあり sering digunakan oleh pedagang kaki lima atau orang yang berjualan saat festival. Pemendekan kosakata seperti コスパ dan アイス dapat membantu mempercepat pemahaman isi cerita karena huruf yang perlu dibaca menjadi lebih sedikit. Kosakata コスパ merupakan singkatan dari コストパフォーマンス yang diambil dari bahasa Inggris *cost performance*. Kosakata アイス merupakan singkatan dari アイスクリーム yang diambil dari bahasa Inggris *ice cream*. Penulis juga dapat membuat kosakata baru untuk mempermudah penjelasan sesuatu seperti kosakata 携帯炉 dimana 携帯 diambil dari kosakata 携帯電話 digabungkan dengan 炉 membentuk kosakata baru yang berarti tungku portabel.

2. Penggunaan kosakata yang susah dipahami masih memiliki fungsi seperti memberikan kesan tertentu dalam suatu kejadian. Contohnya seperti penggunaan kosakata 拉致監禁した Untuk memberikan kesan dramatik dan kosakata 濡れ手に粟 yang merupakan sebuah peribahasa yang dapat menjelaskan situasi dengan baik. Meskipun begitu, masih ada kosakata yang susah untuk dipahami namun tidak memiliki fungsi tertentu dan sebaiknya menggunakan kosakata lain untuk mempermudah pemahaman, seperti kosakata 隙間産業, ブルジョワ, dan 愚痴. Pengertian dari kosakata , 隙間産業 dan penggunaannya dalam novel tidak cocok satu sama lain, kosakata ブルジョワ kurang tepat untuk digunakan dalam novel disaat dalam novel tersebut sendiri

terdapat kosakata yang memiliki arti yang serupa dan sering digunakan oleh penulis. Kosakata 愚痴 sendiri jarang digunakan dalam percakapan dan dapat diubah dengan kosakata lain yang lebih mudah untuk dipahami.

3. kosakata-kosakata yang susah untuk dipahami dalam novel Only Sense Online ini dapat diubah menggunakan kosakata-kosakata yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kosakata 隙間産業 memiliki arti celah industri. Kosakata tersebut digunakan oleh penulis novel untuk menjelaskan keinginan untuk menjadi berbeda dari yang lain. Frasa “berbeda dari yang lain” dapat diubah menjadi “unik” sehingga kosakata seperti 独自 yang memiliki arti unik dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 拉致監禁した memiliki arti dicuri dan dikurung. Kosakata tersebut digunakan oleh penulis novel untuk memberikan kesan dramatik kedalam kejadian. Bila kesan dramati bisa dihiraukan, maka kosakata seperti 奪われた yang memiliki arti dicuri dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata 濡れ手に粟 merupakan sebuah peribahasa yang memiliki arti keuntungan yang bisa didapatkan dengan mudah. Peribahasa ini digunakan karena dapat menjelaskan situasi dengan baik. Bila penulis novel tidak menggunakan peribahasa, maka kosakata seperti 有益 yang memiliki arti keuntungan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. Kosakata ブルジョワ memiliki arti sifat yang dimiliki oleh masyarakat kelas menengah keatas seperti materialistik. Kosakata yang sering digunakan dalam novel, yaitu 俗物, memiliki arti materialistik. Sehingga kosakata 俗物 dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. kosakata 愚痴 memiliki arti keluhan. Kosakata ini jarang digunakan dalam percakapan sehingga kosakata seperti 文句 yang memiliki arti yang sama yaitu keluhan dapat digunakan untuk mengubah kosakata sebelumnya. namun, dalam kasus tertentu, seperti penggunaan kosakata 濡れ手に粟, tidak perlu diubah hanya karena kosakata tersebut susah untuk

dipahami karena kosakata tersebut dapat lebih menjelaskan situasi daripada kosakata alternatif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di atas, maka peneliti memberikan saran terhadap peneliti yang akan melakukan penelitian yang serupa untuk menambahkan sudut pandang seperti penerjemah dan/atau warga asli Jepang untuk membuat penelitian menjadi lebih konsisten dan sekaligus dapat memastikan apakah data yang dimasukkan kedalam penelitian valid atau tidak valid. Kemudian saran terhadap penulis novel baik amatir maupun profesional, penelitian ini hanya berfokus terhadap salah satu unsur yang membuat novel menarik untuk dibaca. Penggunaan kosakata merupakan salah satu unsur utama yang membuat pembaca dapat memahami isi cerita dengan mudah. Meskipun begitu, kreativitas adalah unsur yang paling utama dalam membuat cerita yang dapat menarik perhatian pembacanya. Meskipun isi cerita dapat dipahami dengan mudah, akan sia-sia jika isi cerita itu sendiri tidak dapat menarik perhatian pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. 2014. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryono, Akhmad. 2012. *Perubahan Dan Perkembangan Bahasa: Tinjauan Historis dan Sosiolinguistik*. Kalimantan: Universitas Jember.
- Helmanita, Karlina. 2013. *Analisis Sosiolinguistik Perubahan Bahasa Pada Masa Pra-Pasca Pubertas*. Buletin Al-Turas Vol.19,No.11:201-215.
- Kelvin. 2017. *Analisis Perubahan Makna Gairaigo Dalam Surat Kabar Asahi Shinbun Edisi April 2017*. Medan : Universitas Sumatra Utara.
- KimiNovel. 2015. Only Sense Online. [Online]. Diakses tanggal 18 Januari 2022 dari https://www.kiminovel.com/p/only-sense-online-ln-bahasa-indonesia_20.html .
- Sumarsono. 2011. *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sundasewu, Rama Ulun. 2015. *Analisis Kontrasif Perubahan Fonem Pada Proses Reduplikasi Dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia: Kajian Morfofonemik*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Winingsih, Irma. 2010. *Analisis Sistem Fonologi Kosakata Benda Bahasa Jepang*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- アロハ座長. 2012. Only Sense Online. [Online]. Diakses tanggal 23 November 2022 dari <https://ncode.syosetu.com/n4527bc/>