

ANALISIS MORFOSEMANTIK WASEI EIGO (和製英語) PADA MAJALAH BRUTUS GAME STYLEBOOK 2023 NO. 997

Martin Kharisma Dewandanu

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
martin.19022@mhs.unesa.ac.id

Dr. Mintarsih, S.S., M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Mintarsih@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa Jepang memiliki kata-kata serapan dari bahasa asing disebut *Gairaigo* (外来語). Adapula *Wasei Eigo* (和製英語) yaitu kata yang diciptakan oleh masyarakat Jepang dengan menggunakan kata-kata dari bahasa asing. Menurut Shibasaki, Tamaoka dan Takatori (2007:90) *Wasei Eigo* dibedakan menjadi empat, yaitu: 1) *Imizurekata* (意味ずれ型), 2) *Tanshukukata* (短縮型), 3) *Junwanseigata* (純和製型), 4) *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata* (組み合わせ型 / 英語表現不在型). Pembelajar bahasa Jepang kurang mengetahui *Wasei Eigo*, sehingga terjadi kesalahpahaman antara *Gairaigo* dan *Wasei Eigo*, dalam memaknai kata *Wasei Eigo*. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan, menganalisis serta mengklasifikasikan bentuk dan makna dari kosakata *Wasei Eigo*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan sumber data penelitian ini adalah majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*. Pada penelitian ini ditemukan terdapat 22 data berupa kata *Wasei Eigo*, dengan klasifikasi sebagai berikut: 2 data termasuk *Imizurekata*, 5 data termasuk *Tanshukukata*, 5 data termasuk *Junwanseigata*, dan 6 data termasuk *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata*. Selain itu terdapat kata-kata yang masuk kedalam lebih dari 1 klasifikasi, yaitu: klasifikasi *Imizurekata* dan *Tanshukukata* sejumlah 1 data, klasifikasi *Imizurekata* dan *Junwanseigata* sejumlah 1 data, Proses pembentukan kata *Wasei Eigo* yaitu: 1) pemendekan kata, 2) penggabungan kata, 3) peminjaman kata. Bentuk kata dari *Wasei Eigo* merupakan hasil dari proses morfologi, dan pemaknaan kata *Wasei Eigo* tidak jauh dari makna kata asalnya terkecuali *Imizurekata* yang pada dasarnya kata *Wasei Eigo* yang mengalami pergeseran makna dari kata asalnya.

Kata kunci: *Wasei Eigo*, makna, bentuk kata

Abstract

Japanese language has words loaned from foreign languages called *Gairaigo* (外来語). There is also *Wasei Eigo* (和製英語), which is words created by Japanese people using words from foreign languages. According to Shibasaki, Tamaoka and Takatori (2007:90) *Wasei Eigo* is divided into four, namely: 1) *Imizurekata* (意味ずれ型), 2) *Tanshukukata* (短縮型), 3) *Junwanseigata* (純和製型), 4) *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata* (組み合わせ型 / 英語表現不在型). Japanese language learners do not know about *Wasei Eigo*, so there is a misunderstanding between *Gairaigo* and *Wasei Eigo*, in interpreting the word of *Wasei Eigo*. The aim of this research is to describe, analyze and classify the form and meaning of the *Wasei Eigo* words. This research uses descriptive qualitative methods, and the data source for this research is *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*. In this study, it was found that there were 22 data of *Wasei Eigo* words, with the following classification: 2 data are *Imizurekata*, 5 data are *Tanshukukata*, 5 data are *Junwanseigata*, and 6 data are *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata*. Apart from that, there are words that fall into more than 1 classification, namely: *Imizurekata and Tanshukukata* classification with 1 data, *Imizurekata and Junwaseigata* classification with 1 data. The *Wasei Eigo* morphology process are: 1) abbreviation, 2) combining words, 3) borrowing. The word form of *Wasei Eigo* is the result of a morphological process, and the meaning of the word *Wasei Eigo* is not far from the meaning of the original word with the exception of *Imizurekata* which is basically the word *Wasei Eigo* which shifted in terms of meaning from the original word.

要旨

日本語には“外来語”と呼ばれる単語があります。外国語の単語から日本人が作った「和製英語」という単語もあります。和製英語は柴崎・玉岡・高取によると（2007：90）4つに分類されています：1）意味ずれ型、2）短縮型、3）純和製型、4）組み合わせ型 / 英語表現不在型。和製英語について知らない日本語の学習者がいるので、外来語と和製英語と間違えて、和製英語の単語の意味を誤解したことがよくあります。この研究の目的は *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997* にある和製英語の単語の語形と意味を説明し、分析し、分類します。この研究方法は定性分析であります。論文の使っているデータは *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997* という雑誌であります。この研究では和製英語の単語のデータは22があり、次のように分類されます：分析した結果は意味ずれ型が2データ、短縮型が5データ、純和製型が5データ、そして組み合わせ型 / 英語表現不在型が6データであります。また、複数の分類に入れられる単語もあり、意味ずれ型と短縮型が1データ、意味ずれ型と純和製型が1データであります。また、データによく見つかる語形成は、短縮、複合、借用であります。和製英語の語形は語形成の結果であり、和製英語の単語の意味は「意味ずれ方」を除いて、元の単語の意味と同じであります。

キーワード：和製英語、意味、語形

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial dimana mereka membutuhkan satu sama lain dan bersosialisasi demi bertahan hidup. Dalam mewujudkan sosialisasi antar individu atau antar kelompok tersebut dibutuhkan komunikasi. Adapun alat yang digunakan dalam komunikasi disebut dengan Bahasa. Keraf (1984:16) berpendapat bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, berupa lambang bunyi suara, yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Ilmu yang mempelajari bahasa yaitu Linguistik. Siminto (2002:4) berpendapat bahwa Linguistik adalah ilmu yang mempelajari seluk-beluk bahasa atau ilmu bahasa.

Dalam suatu bahasa terdapat pula perkembangan. Salah satunya yaitu penyerapan kosakata bahasa asing. Bahasa Jepang, pada awalnya merupakan bahasa yang tidak memiliki sistem penulisan, namun setelah adanya kontak dengan China pada abad 4, orang-orang Jepang mulai mengadopsi karakter-karakter bahasa Cina dan mengubah-ubah agar mudah dipakai yang saat ini dikenal dengan Kanji, Hiragana, dan Katakana. Kemudian pada abad 16 dan 17 dimana terjadinya kontak antara Portugis dan Belanda dengan masyarakat Jepang. Hal ini menyebabkan beberapa kosakata bahasa Portugis dan Belanda mulai diadopsi kedalam bahasa Jepang. Seiring berjalannya waktu, zaman, dan bertambahnya interaksi antara negara lain seperti Jerman, Perancis, Korea, dan Inggris, bahasa Jepang pun mulai berkembang dengan mengadopsi kosakata dari bahasa-bahasa tersebut. Penyerapan bahasa asing ini disebut *Gairaigo* (外来語). Dalam penyerapan bahasa asing ini tentunya terdapat beberapa perubahan agar sesuai dengan fonologi atau sistem bahasanya, mulai dari ejaan, cara pengucapan dan lain sebagainya. Adapun terdapat perubahan dan penggunaan kosakata terhadap serapan bahasa asing yang disebut dengan *Wasei Eigo* (和製英語) dalam bahasa Jepang. *Wasei Eigo* (和製英語) merupakan adalah kata-kata bahasa Jepang yang diciptakan dari perubahan bentuk atau makna suatu kata asing, dan pada umumnya kata *Wasei*

Eigo (和製英語) tidak ada dalam bahasa asal kata tersebut. Sebagai contoh yaitu サラリーマン (Salary Man) yang merupakan gabungan dari dua kata *Salary* (Gaji) dan *Man* (Laki-laki, atau seseorang). Jika diartikan secara harfiah, サラリーマン adalah seseorang yang digaji, namun dalam bahasa Jepang memiliki arti orang yang bekerja di perkantoran atau perusahaan. Penggunaan *Wasei Eigo* yang sangat populer dengan kalangan muda dimana penggunaan *Wasei Eigo* dianggap kasual, kemudian sering sekali dijumpai pada media massa contohnya yaitu media cetak. Hal ini bertujuan untuk menarik dan memberikan kesan yang modern terhadap pembaca.

Pemikiran yang mendasari studi ini adalah banyaknya kesalahpahaman masyarakat yang mempelajari bahasa Jepang atau bahkan mahasiswa bahasa Jepang antara *Gairaigo* (外来語) dan *Wasei Eigo* (和製英語). Hal ini sering terjadi dikarenakan, keduanya merupakan kata serapan (*Loan Words*) dari bahasa asing. Dalam *Gairaigo*, kata-kata tersebut merupakan serapan dari berbagai macam bahasa, umumnya yaitu bahasa Inggris (*English*), bahasa Portugis, dan bahasa Belanda. Kata-kata serapan ini dibuat untuk memberikan nama atau istilah pada suatu konsep, adapun karena kesukaan penggunaan kata-kata bahasa Inggris walaupun terdapat kata-kata dalam bahasa Jepangnya atau bisa dikatakan sinonimnya. Sedangkan dalam *Wasei Eigo*, kata-kata tersebut merupakan kata bahasa Jepang yang dibentuk dari proses morfologis terhadap bahasa asing, atau suatu kata yang maknanya berubah dari makna kata asalnya. *Wasei Eigo* merupakan hasil pemahaman dan penggunaan bahasa asing oleh orang Jepang untuk membuat suatu istilah baru untuk menyampaikan ekspresi, objek atau benda, sifat, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, terkadang sulit bagi seorang pembicara bahasa asli dimana kata serapan itu berasal untuk memahami makna dan arti dari *Wasei Eigo*.

Brutus Game Stylebook 2023 No. 997 merupakan majalah yang membahas seputaran permainan video game, fashion, produk, makanan, dan lain sebagainya. *Stylebook* sendiri

adalah buku yang dirancang atau disusun sebagai panduan untuk sesuatu. Alasan diambil majalah yang terfokus membahas permainan video game sebagai sumber penelitian adalah permainan video game sangat populer dan telah menjadi budaya pop di negara manapun seiring perkembangan zaman, kemudian kebanyakan pengembang dan produser permainan video game adalah berasal dari Jepang.

Penelitian mengenai *Wasei Eigo* (和製英語) ini pernah dilakukan oleh Rogland (2019) dari Lund University dalam penelitian berjudul “*A study on Swedish Japanese learning students’ comprehension, thoughts and attitudes towards Wasei-eigo*”. Dalam penelitiannya Rogland menyatakan bahwa banyak pelajar bahasa Jepang Swedia yang mengalami kesulitan memahami *Wasei Eigo*, bahkan beberapa orang yang pernah lama tinggal di Jepang. Kesusahan untuk memahami arti atau makna dari suatu kata *Wasei Eigo* ini sering terjadi pada kata yang merupakan campuran dari 2 kata yang tidak pernah dijumpai pada bahasa Inggris. Sebab lainnya yaitu seringnya makna suatu kata *Wasei Eigo* disamakan dengan makna kata asalnya.

Terakhir yaitu penelitian oleh Michaloski (2021) dari Hawaii Pacific University dalam penelitian berjudul “*Wasei-Eigo: Comprehension by Native and Non-Native Speakers of English and Awareness by Native Speakers of Japanese*”. Pada penelitiannya Michaloski menyatakan bahwa sering terjadi kesalahan pahaman antara *native speaker of English* dan *non-native speaker of English* terhadap makna dari *Wasei Eigo*. Adapula, Seorang *native speaker of Japanese* yang mahir berbahasa Inggris yang tidak menyadari bahwa kata-kata *Wasei Eigo* tersebut merupakan kata serapan dari bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya materi pembelajaran tersendiri mengenai *Wasei Eigo* khususnya bagi mereka yang paham dan mampu berbahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah pemaknaan kata *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*?
2. Bagaimana proses pembentukan kata dari *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*?
3. Bagaimana pengklasifikasian kata *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*?

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan makna kata dari *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*.
2. Menjelaskan proses pembentukan kata dari *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*.
3. Menunjukkan pengklasifikasian *Wasei Eigo* (和製英語) yang terdapat pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*.

Adapun diharapkan penelitian secara teoritis dapat bermanfaat dengan memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan mengenai *Wasei Eigo*, terutama penggunaannya, makna, serta proses pembentukan dan bentuk kata *Wasei Eigo*, dan secara praktis dapat bermanfaat, yaitu dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca dalam menambah wawasan dan pengalaman mengenai *Wasei Eigo*, terutama mengenai makna, proses pembentukan, serta bentuk kata *Wasei Eigo*, yang harapannya dapat diaplikasikan kedalam kemampuan lisan dan tulisan bahasa Jepang penulis maupun pembaca. Diharapkan juga penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar-dasar untuk penelitian kedepannya yang membahas tentang *Wasei Eigo*.

Semantik

Dalam linguistik, semantik adalah kajian ilmu yang mempelajari tentang makna dalam suatu kata, frase, atau kalimat. Pada semantik umumnya mempelajari tentang latar belakang suatu makna, bagaimana terjadinya perubahan makna, hubungan perubahan makna suatu kata dengan faktor-faktor tertentu. Menurut

Siminto (2013:92) “*Semantik berasal dari bahasa Yunani semantikos yang artinya adalah cabang linguistik yang mempelajari tentang makna yang terkandung pada suatu bahasa, kode atau jenis representasi lain. Dengan kata lain semantik adalah pembelajaran tentang makna.*”.

Adapun jenis-jenis semantik yaitu: 1) Semantik Behavioris. 2) Semantik Deskriptif. 3) Semantik Generatif. 4) Semantik Gramatikal. 5) Semantik Leksikal. 6) Semantik Historis. 7) Semantik Logika. 8) Semantik Struktural. Lalu terdapat pula berbagai macam jenis makna berdasarkan prespektif tertentu, seperti: 1) Makna Leksikal dan Makna Gramatikal. 2) Makna Denotatif dan Konotatif. 3) Makna Etimologis. 4) Makna Asosiatif. 5) Makna Afektif. 6) Makna yang memiliki relasi, dan lain-lain. Pada penelitian ini terfokus pada semantik leksikal yang merupakan cabang studi semantik yang mengkaji suatu makna pada suatu kata tanpa melihat konteks pemakaiannya. Menurut Amilia (2017:63) “*Semantik leksikal memperhatikan makna itu secara mandiri sesuai dengan konsep yang melekat pada makna itu. Sebagai contoh, dalam KBBI, makna tiap kata diuraikan satu persatu sesuai dengan konsep kata yang dimaksud.*”

Didalam Semantik terdapat pula jenis-jenis perubahan makna kata, yaitu:

- 1) Perluasan adalah perubahan makna suatu kata dari yang lebih khusus atau sempit ke yang lebih umum atau luas. Cakupan makna baru tersebut lebih luas daripada makna lama dari kata tersebut.
- 2) Penyempitan adalah perubahan makna suatu kata dari yang lebih umum atau luas ke yang lebih khusus atau sempit. Cakupan makna baru sekarang lebih sempit daripada makna yang lama.
- 3) Ameliorasi adalah perubahan makna suatu kata yang memiliki nilai atau konotasi lebih baik dari makna sebelumnya. Perubahan ini dapat bersifat lebih halus, hormat, dan bernilai tinggi.
- 4) Peyorasi adalah perubahan makna suatu kata yang memiliki nilai atau konotasi lebih buruk dari makna sebelumnya. Perubahan ini dapat bersifat lebih kasar dan kurang sopan.
- 5) Sinestesia adalah perubahan makna akibat pertukaran tanggapan dua indera yang berbeda. Sebagai contoh yaitu dari indera pendengaran ke indera penciuman, indera penglihatan ke indera pendengaran, dan lain

sebagainya. 6) Asosiatif adalah perubahan makna kata yang terjadi karena persamaan atau kemiripan sifat dengan kata lainnya.

Morfologi

Dalam Linguistik, morfologi adalah kajian ilmu bahasa yang mempelajari pembentukan suatu kata mulai dari bentuk kata, susunan, hingga makna kata. Adapula pengertian lain dari ilmu morfologi yaitu ilmu yang mempelajari asal usul pembentukan suatu kata tersebut. Dalam morfologi, tidak hanya mengkaji kata saja, namun satuan kata yaitu morfem yang merupakan satuan terkecil dalam kata yang memiliki makna.

Menurut Verhaar (1984:52) berpendapat bahwa “morfologi adalah bidang linguistik yang mempelajari susunan bagian kata secara gramatikal.” Adapula Alek (2018:53) berpendapat bahwa “morfologi mengkaji unsur dasar atau satuan terkecil dari suatu bahasa. Satuan terkecil, atau satuan gramatikal terkecil itu disebut morfem. Sebagai suatu satuan gramatikal, morfem memiliki makna. Istilah terkecil mengisyaratkan bahwa satuan gramatikal (morfem) itu tidak dapat dibagi lagi menjadi satuan yang lebih kecil.”

Dalam linguistik bahasa Jepang, Morfologi disebut Keitairon (形態論). Sutedi (2003:6) menyebutkan bahwa “Cabang-cabang yang ada pada linguistik Bahasa Jepang yaitu morfologi atau Keitairon (形態論), sintaksis atau Tougoron (統語論), semantik atau Imiron (意味論), pragmatik atau Goyouron (語用論), sosio-linguistik atau shakai gengogaku (社会言語学)” dan lain-lain. Dalam penelitian ini akan terfokus pada pembentukan kata dan perubahan makna pada Wasei Eigo. Adapun proses morfologi yang ada dalam bahasa Jepang, yaitu: 1) Derivasi, 2) Afiksasi, 3) Reduplikasi, 4) Komposisi, 5) Konjugasi, 6) Prenomina/Pronominal, 7) Konjungsi, 8) Interjeksi, 9) Pemendekan, 10) Peminjaman kata.

Morfosemantik

Morfosemantik merupakan cabang ilmu linguistik yang menggunakan teori morfologi dan teori semantik. Berdasarkan pembentukan katanya, morfosemantik berasal dari gabungan kata “*morfo*” dan “*semantik*”. Berdasarkan pengertian mengenai morfologi dan semantik tersebut, maka morfosemantik dapat diartikan sebagai cabang ilmu linguistik yang mengidentifikasi satuan gramatikal beserta maknanya. Bentuk dan makna merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan.

Sebagai contoh suatu kajian morfosemantik yaitu kata *bangun* yang bermakna berdiri atau bangun. Kemudian, proses morfologi afiksasi sufiks *-an* merubah bentuk dan makna kata menjadi *bangunan* yang bermakna sesuatu yang didirikan atau dibangun. Adapula proses afiksasi prefix *pem-* pada kata *bangunan* yang kemudian dapat mengubah makna dan bentuk kata menjadi *pembangunan* yang bermakna suatu proses pembangunan berupa bangunan, infrastruktur, ekonomi, politik dan lain sebagainya.

Gairaigo (外来語)

Dalam bahasa Jepang, terdapat banyak sekali kata-kata yang merupakan serapan dari bahasa asing. *Gairaigo* yang secara harfiah berarti “Kata yang berasal/datang dari luar”, merupakan sebutan untuk kata serapan dalam bahasa Jepang. Dalam *Gairaigo*, kebanyakan merupakan kata-kata serapan yang berasal dari bahasa-bahasa dari negara barat contohnya Belanda, Portugis, Perancis, dan Inggris. Saat ini kebanyakan kata serapan bahasa Jepang berasal dari bahasa Inggris. Menurut Umesao dalam Tomoda (2005:11) berpendapat bahwa “*Words borrowed in relatively recent times from European languages, this usually does not include those words borrowed from China in olden times.*”

Menurut Tomoda (2005:15) menyatakan bahwa *Gairaigo* adalah sebuah kategori dalam leksikon bahasa Jepang yang terdiri dari kata-kata yang berasal dari bahasa Asing terkecuali bahasa Cina, dan setidaknya masih memiliki beberapa karakteristik morfologi

dan fonologi dari asal bahasa tersebut. Kata-kata dalam *Gairaigo* telah mengalami perubahan susunan kata dan pengucapannya dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan fonologi dan sistem penulisan Jepang. Hal ini dapat dilihat pada kata *Miruku* (ミルク: Susu) yang pada bahasa Inggris yaitu Milk yang berarti susu.

Pembentukan *Gairaigo* secara morfologis dalam bahasa Jepang adalah peminjaman kata yang sesuai bahasa asalnya. *Gairaigo* dalam bahasa Jepang sudah mengalami perubahan secara morfologis dan fonologis, dengan tujuan agar sesuai dengan kaidah bahasa Jepang. Adapun secara semantik, makna suatu kata *Gairaigo* sama dengan bahasa asalnya. Sebagai contoh dalam kata *Gairaigo*, *Footballer* (フットボール) yang merupakan kata serapan *Footballer* yang bermakna pemain atau atlet olahraga sepak bola. Pada kalimat ini tidak terdapat perubahan secara besar pada kata asalnya dari segi bentuk maupun makna.

Wasei Eigo (和製英語)

Wasei Eigo (和製英語) atau sering disebut *Japlish*, *Japanlish*, atau *Japanglish* adalah kata-kata yang diciptakan di Jepang menggunakan kosakata bahasa asing lalu merubah bentuk katanya melalui proses morfologis atau merubah makna bahasa asing tersebut. Sejarah munculnya *Wasei Eigo* ini muncul pada era *Meiji*, dimana masyarakat Jepang mulai menemui kata-kata bahasa Inggris. Namun dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap kata-kata tersebut, masyarakat Jepang menggunakannya dengan makna yang berbeda jauh dari aslinya. Semakin berkembangnya zaman, kata-kata ini mulai masuk dalam leksikon bahasa Jepang, dengan pemahaman makna kata yang berbeda atau sama dengan bahasa asalnya, masyarakat Jepang mulai memodifikasi dan mengkombinasi untuk membuat kosakata baru.

Wasei Eigo sering kali disamakan dengan *Gairaigo*, walaupun keduanya memiliki perbedaan. Perbedaan yang mencolok yaitu dari makna atau arti dari suatu kosakata, dimana kosakata dalam *Gairaigo* memiliki makna yang

sama dengan bahasa asal kata serapan tersebut. Sebagai contoh yaitu *Konpyuutaa* (コンピューター) yang dalam bahasa Inggris adalah *Computer*, yang memiliki makna yaitu sebuah perangkat keras elektronik, atau *Furai* (フライ) yang dalam bahasa Inggris adalah *to fry* yang memiliki makna menggoreng sesuatu. Selain itu, perbedaan lainnya yang mencolok adalah bentuk serta proses pembentukan kata yang terjadi antara *Wasei Eigo* dan *Gairaigo*, dimana proses pembentukan kata *Wasei Eigo* meliputi pemendekan kata, penggabungan kata, peminjaman kata. Sedangkan proses pembentukan kata *Gairaigo* adalah peminjaman kata. Walaupun terdapat perbedaan, *Wasei Eigo* masih termasuk kedalam kata serapan atau *Gairaigo*.

Wasei Eigo yang merupakan suatu kosakata yang berasal dari pemahaman serta kreatifitas masyarakat Jepang terhadap penggunaan bahasa asing. Sebagai contoh kata *Wasei Eigo* yaitu *Bebiikaa* (ベビーカー) yang merupakan gabungan dari *Baby* dan *Car* dalam bahasa Inggris. Jika diartikan dalam bahasa Inggris secara harifiah, *Bebiikaa* (ベビーカー) adalah mobil untuk bayi, namun makna sebenarnya dalam bahasa Jepang adalah *stroller* atau kereta bayi. Hal ini sering sekali menimbulkan kebingungan terhadap orang yang memahami bahasa Inggris, karena makna yang sangat berbeda dengan kata-kata yang digabungkan.

Wasei Eigo dibedakan berdasarkan makna dan bentuknya. Menurut Shibasaki, Tamaoka dan Takatori (2007:90) *Wasei Eigo* dibedakan menjadi empat, yaitu:

a) *Imizurekata* (意味ずれ型)

Imizurekata adalah kelompok kata *Wasei Eigo* dimana kata tersebut ada dalam bahasa Inggris, namun penggunaannya dalam bahasa Jepang memiliki makna yang berbeda. Contoh: kata *Manshon* (マンション) yang dalam bahasa Inggris "*Mansion*" yang memiliki makna sebuah rumah atau tempat tinggal yang besar, bagus, dan mahal.

Sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki arti tempat tinggal berupa apartemen atau kondominium yang dalam bahasa Inggris "*Apartement/Condominium*". Kata *Smart* (スマート) yang dalam bahasa Inggris "*Smart*" yang memiliki makna sesuatu yang memiliki kecerdasan. Sedangkan dalam bahasa Jepang memiliki makna sesuatu yang terlihat stylish atau ramping. Kata ini terdapat dalam bahasa Inggris namun maknanya berbeda di dalam bahasa Jepang.

b) *Tanshukukata* (短縮型)

Tanshukukata adalah kelompok kata *Wasei Eigo* dimana kata bahasa asing tersebut mengalami pemendekan dalam bahasa Jepang. Contoh: *Depaato* (デパート) yang berasal dari kata bahasa Inggris *Departement Store*. Kata *Doraiyaa* (ドライヤー) yang berasal dari kata bahasa Inggris *Hair Dryer*.

c) *Junwanseigata* (純和製型)

Junwanseigata adalah kelompok kata *Wasei Eigo* dimana kata tersebut seolah-olah ada dalam bahasa Inggris atau ada didalam bahasa Inggris namun jarang digunakan. Contoh: Kata *Chuck* (チャック) yang dalam bahasa Inggris yaitu "*Zipper*" yang memiliki arti resleting. Kata *Naitaa* (ナイター) yang dalam bahasa Inggris yaitu *Night Game* yang memiliki arti suatu permainan atau pertandingan malam.

d) *Kumiawasekata / Eigo yougenfuzai kata* (組み合わせ型 / 英語表現不在型)

Kumiawasekata / Eigo yougenfuzai kata adalah kelompok kata *Wasei Eigo* yang dibentuk dari dua morfem bahasa asing atau satu morfem bahasa asing dan satu morfem bahasa Jepang yang menciptakan kata dengan makna baru dalam bahasa Jepang. Contoh: *Moodmaker* (ムードメーカー) yang merupakan penggabungan "*Mood*" dan "*Maker*" yang bermakna seseorang yang dapat membuat suasana menjadi baik atau menyenangkan. Kata *Haroowaaku* (ハ

ローワーク) yang merupakan penggabungan “Hello” dan “Work” yang bermakna pusat pelayanan pekerjaan milik pemerintahan Jepang.

METODE

Pada penelitian berjudul “Analisis Morfosemantik *Wasei Eigo* (和製英語) pada Majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*” ini adalah metode deskriptif kualitatif yang bertujuan menghasilkan data berupa kata-kata tertulis atau lisan dari objek yang diamati yang menggambarkan kejadian, fenomena, atau keadaan yang sedang terjadi di lingkungan atau tempat penelitian. Pada penelitian ini dilakukanlah pencarian informasi yang berhubungan dengan objek penelitian, dan perbandingan data.

Sugiyono (2015:13), Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifme, digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi

Penggunaan penelitian deskriptif ini bertujuan untuk memberikan penjelasan suatu peristiwa, fenomena, atau kejadian yang menjadi objek penelitian. Hal ini berarti penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembentukan dan makna dari suatu kata yang memiliki unsur *Wasei Eigo* (和製英語) pada majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa literatur berupa majalah berjudul *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik kepustakaan, teknik baca dan catat. M. Nazir (1988:111) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-

literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Teknik baca dan catat adalah dimana peneliti membaca sumber-sumber data penelitian yaitu majalah berjudul *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997* yang terdapat kalimat atau paragraf yang memiliki kata *Wasei Eigo* (和製英語), kemudian temuan-temuan tersebut dicatat untuk pengumpulan data serta dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif Miles dan Huberman (1994:10), dimana dilakukan pengumpulan data-data, reduksi data, display data, dan verifikasi data. Mereduksi data yaitu tahap merangkul, memilah, kemudian memfokuskan pada hal-hal penting yang diperlukan saja. Data display yaitu tahap penyajian data yang berasal dari hasil reduksi, data dikelompokkan agar mudah dipahami, hal ini juga bertujuan agar peneliti dapat dengan mudah menarik kesimpulan. Penyajian data dapat berupa uraian, tabel, atau bagan. Penarikan kesimpulan yaitu tahap penafsiran data yang telah direduksi dan didisplay dengan bukti-bukti yang mendukung. Kesimpulan ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis pemaknaan kata *Wasei Eigo* pada penelitian ini.

1. ソフト

ファミコンソフトの容量は、現代で
ようりょう げんだい
 は かんが 考えられないほど すく 少ない。(Ukuran
game Famikom sangatlah kecil di zaman ini)
 (Brutus, 2023, hal 29)

Sofuto (ソフト) berasal dari kata bahasa Inggris *Software* yang dalam bahasa Indonesia berarti perangkat lunak. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna data program yang disimpan dalam bentuk digital dan menjembatani antara pengguna dengan perangkat computer atau dapat bermakna suatu permukaan yang halus atau maknanya dapat bergeser menjadi kaset dan catridges

yang berisi permainan video game. Kata ini merupakan hasil pemotongan kata *Sofutouea* (ソフトウェア) dengan menghilangkan *Uea* (ウエア) Adapun karena pemendekan kata ini dapat diartikan *Soft* yang berarti halus dalam bahasa Indonesia
 Klasifikasi: *Imizurekata, Tanshukukata.*
 Proses pembentukan: pemendekan: *Sofuto / uea* (ソフト / ウエア, bahasa Inggris: *Soft / ware*)

2. リラックスシルエット

リラックスシルエットのパンツは
めいさいがら はいしょく がら
 迷彩柄の配色をチェック柄で
ちゅうしゅつ
 抽出。(Celana bergaya santai memiliki pola warna kamuflase kotak-kotak) (Brutus, 2023, hal 99)

Rirakkusushiruetto (リラックスシルエット) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Relax* yang dalam bahasa Indonesia berarti santai, dan kata *Silhouette* yang berarti bayang-bayang hitam. Didalam bahasa Jepang *Rirakkusushiruetto* (リラックスシルエット) bermakna sebuah gaya pakaian yang umumnya dipakai dalam situasi sehari-hari dan berkarakteristik nyaman dipakai, rileks, dan tidak formal. Pada kata *Rirakkusushiruetto* (リラックスシルエット) terdapat pergeseran makna pada *Silhouette* yang dimaknai sebagai gaya pakaian atau style pakaian seseorang. Adapun dalam bahasa Inggris kata untuk melambangkan “gaya pakaian yang umumnya dipakai dalam situasi sehari-hari dan berkarakteristik nyaman dipakai, rileks, dan tidak formal” yaitu casual clothes atau casual outfit.

Klasifikasi: *Imizurekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

3. ブリーフ

<ALPHA>コレクションのバックパック
 クヤブリーフ。(Ransel dan tas kantor koleksi dari <ALPHA>) (Brutus, 2023, hal 105)

Buriifu (ブリーフ) berasal dari kata bahasa Inggris *Briefcase* yang dalam bahasa Indonesia berarti tas kantor. Didalam bahasa Jepang *Buriifu* (ブリーフ) bermakna sebuah tas yang berbentuk kotak yang digunakan untuk menyimpan buku dan dokumen. Kata ini merupakan hasil pemendekan kata dari *Buriifukeesu* (ブリーフケース) dengan menghilangkan *Keesu* (ケース), Adapun karena pemendekan kata ini dapat pula diartikan *Briefs* yang berarti pakaian dalam laki-laki dalam bahasa Indonesia atau sejenis/semantara.

Klasifikasi: *Tanshukukata*

Proses pembentukan: pemendekan: *Buriifu / keesu* (ブリーフ / ケース, bahasa Inggris: *Brief / Case*)

4. メッセ

ランチタイムと行きたいところだが、
まくはり だいぎょうれつ
 幕張メッセのレストランは行列で
まんいん
 どこも満員。(Saya ingin pergi makan siang, akan tetapi restoran di Makuhari Messe penuh dengan antrian) (Brutus, 2023, hal 46)

Messe (メッセ) berasal dari kata bahasa Jerman *Messe* yang bermakna suatu kegiatan yang dilakukan secara besar-besaran dimana penjual melakukan pemasaran produknya kepada calon pembeli. Adapula kata ini dapat berasal dari kata bahasa Inggris *Messege* yang dalam bahasa Indonesia berarti pesan. Didalam bahasa Jepang makna kata ini berubah sesuai dengan konteks dan topik pembicaraan. Adapun kata ini merupakan hasil pemotongan kata *Messeeji* (メッセージ)

Klasifikasi: *Tanshukukata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Messe / eji** (メッセ / ージ, bahasa Inggris: **Messe / ge**), peminjaman kata

5. コミュ

そのことをゲームを通じて伝えられたらおもって「コミュ」や「コープ」といったコミュニティを作るシステムにお落ことし込みました。(Saya pikir hal ini dapat disampaikan melalui game dengan memasukan ke sistem untuk membuat komunitas [Komunitas] dan [Co-op]) (Brutus, 2023, hal 50)

Komyu (コミュ) berasal dari kata bahasa Inggris *Community* yang bermakna sekumpulan orang yang memiliki karakteristik, kelakuan, tujuan, kepentingan, dan minat yang sama. Juga, kata ini dapat berasal dari kata bahasa Inggris *Communication* yang bermakna suatu proses penyampaian atau pertukaran informasi atau pesan. Didalam bahasa Jepang, makna kata ini sama dengan asal kata bahasa tersebut, namun maknanya dapat berubah sesuai topik dan konteks pembicaraan. Kata ini merupakan hasil pemendekan kata *Komyunitii* (コミュニティー) dengan menghilangkan *-nitii* (ニテイー) atau *Komyunikeeshon* (コミュニケーション) dengan menghilangkan *-nikeeshon* (ニケーション)

Klasifikasi: *Tanshukukata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Komyu / nitii** (コミュ / ニテイー, bahasa Inggris: **Commu / nity**) atau **Komyu / nikeeshon** (コミュ / ニケーション, bahasa Inggris: **Commu / nication**)

6. テレビ

かのじょ かつどう
彼女はプロモーション活動を
せっきょくてき い どくせん
積極的に行き、テレビの独占インタ

ビューで夫おつとウイル・スミスと7年前7ねんまえか

ら別居べつきよしていることを激白げきはく! ? (Dia aktif dalam promosi, dan dalam wawancara eksklusif mengaku dia telah berpisah dengan suaminya Will Smith sejak tujuh tahun lalu!?) (Brutus, 2023, hal 9)

Terebi (テレビ) berasal dari kata bahasa Inggris *Television* yang bermakna sebuah media yang digunakan untuk menyebarkan informasi secara massa atau luas. Didalam bahasa Jepang makna kata tersebut sama dengan makna dalam bahasa Inggris. Kata ini merupakan hasil pemendekan kata *Terebishon* (テレビジョン) dengan menghilangkan *-Jon* (ジョン)

Klasifikasi: *Tanshukukata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Terebi / jon** (テレビ / ジョン, bahasa Inggris: **Televi / sion**)

7. ビル

こうそう 40かい いち
高層ビルこうそうの40階40かいに位置いちし... (Terletak di lantai 40 di sebuah gedung tinggi) (Brutus, 2023, hal 13)

Biru (ビル) berasal dari kata bahasa Inggris *Building* yang bermakna sebuah struktur permanen atau bangunan yang memiliki tingkatan lantai. Juga, kata ini dapat berasal dari kata bahasa Inggris *Bill* yang bermakna tagihan. Didalam bahasa Jepang makna kata tersebut sama dengan makna dalam bahasa Inggris, dan maknanya dapat berubah sesuai topik dan konteks pembicaraan. Kata ini merupakan hasil dari pemendekan kata *Birudingu* (ビルディング) dengan menghilangkan *-Dingu* (ディング)

Klasifikasi: *Tanshukukata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Biru / ding** (ビル / デイング, bahasa Inggris: **Buil / ding**), peminjaman kata

8. ファミレス

えいえん
“永遠のファミレス”こと「ムーンパレス」から出られなくなってしまった しゅじんこう 主人公。(Karakter utama tidak bisa keluar dari “Restoran keluarga abadi” yang bernama “Moonpalace”) (Brutus, 2023, hal 62)

Famiresu (ファミレス) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Family* yang dalam bahasa Indonesia berarti keluarga, dan kata *Restaurant* berarti restoran. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna Restoran yang bertipe menyediakan makanan yang dapat dijangkau seluruh kalangan keluarga (Anak-anak, remaja, orang dewasa). Makna dari kata ini dapat disalah artikan sebagai restoran yang dimiliki suatu keluarga. Didalam bahasa Inggris kata ini jarang dipakai, melainkan menggunakan kata *Diner*. Adapun kata ini merupakan hasil pemendekan *Famiriioresutoran* (ファミリーレストラン) dengan menghilangkan *-rii-* (リー) dan *-toran* (トラン)

Klasifikasi: *Junwaseigata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Fami / rii / resu / toran** (ファミ / リー / レス / トラン, bahasa Inggris: **Fami / ly / Res / taurant**), penggabungan kata

9. サバゲ

そのため、「グランド・セフト・オート」シリーズやサバゲ^{けい}系など... (oleh karena itu, seri [Grand Theft Auto], airsoft game, dan lain sebagainya...) (Brutus, 2023, hal 27)

Sabage (サバゲ) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Survival* yang dalam bahasa Indonesia berarti bertahan hidup, dan kata *Game* yang berarti permainan. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna permainan simulasi perang yang menggunakan senjata airsoft dan peluru pellet plastik. Makna dari kata ini dapat disalah artikan sebagai suatu genre dalam permainan video game tentang bertahan hidup, atau sebuah acara tentang bertahan hidup. Sedangkan didalam bahasa Inggris, menggunakan kata *Airsoft Game*. Adapun kata ini merupakan hasil pemendekan kata *Sabaibarugeemu* (サバイバルゲーム) dengan menghilangkan *-ibaru-* (イバル) dan *-mu* (ム)

Klasifikasi: *Junwaseigata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Saba / bairu / ge / emu**, bahasa Inggris: **Survi / val / ga / me**) penggabungan kata

10. ゲーセン

とうじ ぼく
当時の僕にとってファミコンはゲーセンの二次... (Pada saat itu untuk saya につき Famikom nomor dua setelah pusat permainan) (Brutus, 2023, hal 34)

Geesen (ゲーセン) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Game* yang dalam bahasa Indonesia berarti permainan, dan kata *Center* yang berarti pusat. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna tempat hiburan yang menyediakan berbagai macam permainan dan video game. Didalam bahasa Inggris kata ini jarang dipakai, melainkan menggunakan kata *Arcade* atau *Arcade Center*. Adapun kata ini merupakan hasil pemendekan kata *Geemusentaa* (ゲームセンター) dengan menghilangkan *-mu-* (ム) dan *-taa* (ター)

Klasifikasi: *Junwaseigata*

Proses pembentukan: pemendekan: **Gee / mu / Sen / taa** (ゲー / ム / セン / ター, bahasa

Inggris: *Ga / me / cen / ter*), penggabungan kata

11. ブラックジョーク

「^{せかいかん}ダークな世界観^{てき い み あ つよ}だけどブラックジョーク的な意味合いも強い」 ([*Pandangan dunia yang gelap, namun memiliki konotasi yang kuat terhadap komedi gelap*]) (Brutus, 2023, hal 67)

BurakuJokku (ブラックジョーク) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Black* yang dalam bahasa Indonesia berarti hitam, dan kata *Joke* yang berarti candaan atau komedi. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna Sebuah bagian rumah dimana orang-orang dapat berkumpul dan terdapat televisi. Didalam bahasa Inggris kata ini jarang dipakai, melainkan menggunakan kata *Dark humor* atau *Dark Joke*.

Klasifikasi: *Junwaseigata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

12. アラサー

ちょっと変わった^か経歴^{けいれき}の^{にん}アラサー3人
がカルチャーや性愛^{せいあい}、時事問題^{じじもんだい}などに
ついて自由^{じゆう}におしゃべり。 (*Tiga orang dalam umur tiga puluhan yang memiliki latar belakang yang tidak biasa membicarakan secara bebas tentang budaya, seksualitas, masalah pada saat ini, dan lain-lainnya*) (Brutus, 2023, hal 111)

Arasaa (アラサー) berasal dari gabungan kata bahasa Inggris *Around* yang dalam bahasa Indonesia berarti sekitaran, dan *Thirty* yang bermakna tiga puluh. Didalam bahasa Jepang kata ini digunakan untuk melambangkan seseorang yang pada umur tiga puluhan. Kata ini merupakan hasil pemendekan dan penggabungan kata yaitu: *Ara* (アラ) dari kata *Araundo* (アラウンド) dengan menghilangkan *Undo* (ウンド) dan

Saa (サー) dari kata *Saatii* (サーテイー) dengan menghilangkan *tii* (テイー)

Klasifikasi: *Junwaseigata*

Proses pembentukan: pemendekan: *Ara / undo* (アラ / ウンド) + *Saa / tii* (サー / テイー), penggabungan kata.

13. フリーター

おとな^{おとな} (社会人・大学生・フリーターな^{しゃかいじん} ^{だいがくせい} ^{フリーター} ^な ^{たんきかん} ^{そくせんりよく} ^{みちび} ^ど) を短期間で即戦力に導いていま^す。 (*Kami membimbing orang dewasa (pekerja, mahasiswa, pekerja paruh waktu tetap, dan lain-lain) untuk siap berkerja dalam waktu yang singkat*) (Brutus, 2023, hal 12)

Furiitaa (フリーター) berasal dari gabungan dua kata yaitu bahasa Inggris *Free* yang dalam bahasa Indonesia berarti bebas atau kata *Freelancer* yang dalam bahasa Indonesia bermakna seseorang yang bekerja tanpa terikat perusahaan, dan kata bahasa Jerman *Arbeiter* yang berarti pekerja. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna remaja atau orang dewasa yang tidak memiliki pekerjaan tetap dan hanya memiliki pekerjaan sampingan untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidup. Dalam bahasa Inggris, kata ini diserap menjadi *Freeter* yang memiliki makna yang sama dengan kata *Furiitaa* (フリーター).

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

14. ミニシアター

50席の本格^{せき} ^{ほんかく}ミニシアターやライブ
イベント^む向けの設備^{せつび}を持ち、仕事^{しごと}の場^ばを
こ^こ超えた^{かんかく}コミュニティ^{かんかく}感覚がコンセプト。
(*Teater mini dengan kapasitas kursi 50, dan fasilitas untuk live event, tempat berkonsep*)

perasaan ini bukan hanya tempat bekerja saja (Brutus, 2023, hal 13)

Minishiataa (ミニシアター) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Mini* yang dalam bahasa Indonesia berarti kecil atau mungil, dan kata *Theater* yang bermakna teater. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna sebuah tempat bioskop kecil yang memiliki karakteristik kapasitas dan jumlah kursi yang sedikit, tidak termasuk dalam perusahaan penyiaran film atau bioskop (Independen), dan lebih sering menyiarkan film independent.

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

15. マイペース

そのマイペースな性格はプレイも同様 (Kepribadian yang melakukan sesuai keinginannya juga bermain dengan cara yang sama) (Brutus, 2023, hal 26)

Maipesu (マイペース) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *My* yang dalam bahasa Indonesia berarti keluarga, dan kata *Pace* yang berarti laju. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna melakukan sesuatu sesuai dengan laju, kecepatan, atau keinginan seseorang.

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

16. カーライフ

充実のカーライフや本気レースが楽しめる。(Kehidupan otomotif sempurna dan balapan serius yang menyenangkan) (Brutus, 2023, hal 31)

Caaraiifu (カーライフ) berasal dari gabungan dua kata bahasa Inggris *Car* yang dalam bahasa Indonesia berarti mobil, dan kata *Life* yang berarti kehidupan. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna bentuk gaya hidup seseorang yang sangat tertarik pada dunia otomotif atau seseorang yang

kehidupannya dekat dengan dunia balapan otomotif.

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

17. キャバクラ

キャバクラやパチスロなど、リアルな

日本の歓楽街を描写した稀有ゲーム

であり... (Kabaret klub, Pachislot, video game langka ini menggambarkan distrik hiburan Jepang secara realistis) (Brutus, 2023, hal 52)

Kyabakura (キャバクラ) berasal dari dua kata bahasa Inggris *Cabaret* yang dalam bahasa Indonesia berarti kabaret (sebuah restoran yang memberikan hiburan berupa performa musik, tarian, komedi, dan lain-lain) dan kata *Club* yang berarti klub. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna tempat hiburan berupa klub dimana para pelayan yang umumnya wanita, dibayar untuk menghibur, melayani, dan berbincang-bincang dengan pelanggan sambil minum-minum.

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

18. カラオケ

カラオケでマイクを持っても違和感がない。(Tidak terasa aneh saat memegang mikrofon saat karaoke) (Brutus, 2023, hal 53)

Karaoke (カラオケ) berasal dari gabungan dua kata yaitu bahasa Jepang *Kara* (空: から) yang dalam bahasa Indonesia berarti kekosongan, dan kata basa Inggris *Orchestra* yang berarti orkestra. Didalam bahasa Jepang kata ini bermakna sebuah aktivitas hiburan dimana seseorang menyanyikan sebuah lagu diiringi lagu dan adanya lirik lagu pada sebuah layar televisi. Kata ini merupakan salah satu kata bahasa Jepang

yang banyak diserap kedalam berbagai bahasa asing.

Klasifikasi: *Kumiawasekata*

Proses pembentukan: penggabungan kata

PENUTUP

SIMPULAN

Hasil penelitian menemukan 22 data yang merupakan *Wasei Eigo* yang ada di dalam majalah *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997* dan berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan, yaitu:

- Berdasarkan dari data-data yang telah dianalisis, makna dari suatu kata *Wasei Eigo* pada kategori *Imizurekata* yang pada dasarnya merupakan kata yang mengalami pergeseran makna dari makna kata asalnya. Pada kategori *Tanshukukata*, terdapat 4 data yang memiliki 2 makna yang berbeda akibat proses morfologinya. Kemudian pada *Junwaseigata* suatu kata memiliki makna yang sama dari suatu kata atau kalimat dalam bahasa asing. Terakhir pada *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata* makna dari satu kata *Wasei Eigo* merupakan hasil dari penggabungan 2 unsur berupa kata atau maknanya.
- Dari 22 data, proses morfologi yang ditemukan adalah pemendekan kata (abreviasi), penggabungan kata (komposisi), dan peminjaman kata (borrowing). Berdasarkan dari data-data yang telah dianalisis, bentuk kata dari *Wasei Eigo* yang terdapat pada *Brutus Game Stylebook 2023 No. 997* yaitu: 1) bentuk kata pada *Imizurekata* merupakan hasil pemendekan kata dan penggabungan kata. 2) bentuk kata pada *Tanshukukata* adalah merupakan hasil pemendekan kata, adapun akibat proses pemendekan ini makna suatu kata dapat berubah. 3) bentuk kata pada *Junwaseigata* merupakan hasil penggabungan kata. 4) bentuk kata pada dan *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata* adalah hasil penggabungan 2 kata yang jarang ditemukan pada bahasa asalnya.

- Dari 22 data diklasifikasikan: terdapat 2 data *Imizurekata*, terdapat 5 data *Tanshukukata*, terdapat 5 data *Junwaseigata*, dan terdapat 6 data *Kumiawasekata / Eigohyougenfuzaikata*. Selain itu, dari 22 data terdapat data yang masuk kedalam 2 kategori, yaitu: terdapat 1 data yang termasuk *Imizurekata* dan *Tanshukukata*, 1 data yang termasuk *Imizurekata* dan *Junwaseigata*.

SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat meneliti *Wasei Eigo* dengan menggunakan teori lainnya yang lebih mendalam. Adapun disarankan pula untuk meneliti objek penelitian berupa media hiburan seperti film, lagu, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilia, Fitri dan Astri Widayari Anggraeni. 2017. *Semantik Konsep dan Contoh Analisis*. Malang: Madani.
- Dr. Alek, M.Pd. 2018. *Linguistik Umum*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Miller, Laura. 1997. *Wasei Eigo: English "Loanwords" Coined in Japan*. Univeristy of Missouri.
- Miles, Mattew B. dan A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. United State of America, California: SAGE Publications, Inc.
- Michaloski, Joseph. 2021. *Wasei-Eigo: Comprehension by Native and Non-Native Speakers of English and Awareness by Native Speakers of Japanese*. Hawaii Pacific University.
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*
- Rogland, Therese. 2019. *A Study on Swedish Japanese Learning Students' Comprehension, Thoughts and Attitudes Towards Wasei-eigo*. Lund University
- Shibasaki, Tamaoka, Takatori, Dkk. 2007. アメリカ人は和製英語をどのくらい理解できるか--英語母語話者の和製英語の知識と意味推測に関する調査 日本語科学. 国立国語研究所.

Siminto, S.Pd., M.Hum. 2013. Pengantar Linguistik. Semarang: Cipta Prima Nusantara
Sutedi, Dedi. 2003. Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora Utama Press.

Verhaar, J.W.M. 1984. Pengantar Linguistik. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
William Bright. 1998. *The Life of Language: Papers in Linguistics in Honor of William Bright*. Berlin: Walter de Gruyter.

