

**PEMBENTUKAN KATA SERAPAN *GAIRAIGO* (外来語)
DALAM PANDUAN PERAKITAN *FIGURE RISE* MODEL KIT**

Alfian Dwi Prasetya

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

alsetya05@gmail.com

ABSTRACT

The gairaigo phenomenon, which is the use of foreign words adapted into Japanese in figure-rise assembly instructions, is a popular kit model in Japanese pop culture. With a qualitative descriptive approach, data is collected from the assembly guide and analyzed based on phonetic, morphological, and meaning aspects. Three main forms of gairaigo formation were found: phonetic adaptation (20 words), reduplication (7 words), and morpheme incorporation (23 words). Phonetic adaptation is the most dominant form, reflecting the Japanese language's strategy of adapting foreign terms to its phonological system. These findings support Loveday and Stanlaw's theories, and are expected to enrich Japanese language learning and linguistic studies, particularly in the context of technology and popular culture. In phonetic adaptation, the formation of gairaigo is carried out through the process of fusion, dissipation, and merging of letters. Then in the reduplication of the formation of gairaigo through the process of adding consonants and vowels. Meanwhile, in the incorporation of morphemes, the process that occurs is the addition at the beginning of the word, in the middle and at the end.

要旨

外来語とは、フィギュアライズの組み立て説明書に見られる、外国語を日本語風にアレンジした語彙であり、日本のポップカルチャーにおいて人気のあるキットモデルに関連しています。本研究では、定性的かつ記述的な手法を用い、アセンブリガイドからデータを収集し、音声、形態、意味の観点から分析を行いました。調査の結果、外来語の形成には主に三つのパターンが存在し、それは音声適応（20語）、重複（7語）、そして形態素の取り込み（23語）です。中でも音声適応が最も多く見られ、日本語が外国語を自国の音韻体系に合わせて取り入れる傾向を示しています。これらの結果は、ラブデイおよびスタンローの理論を支持するものであり、特にテクノロジーや大衆文化の分野において、日本語学習や言語学の研究に新たな知見をもたらすと考えられます。音声適応の過程では、文字の融合や消失、または統合が見られます。さらに、重複の形成では、子音や母音の追加が行われます。一方、形態素の取り込みでは、語頭・語中・語尾への要素の追加が特徴的です。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem simbolik dan aturan yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi. Bahasa terdiri atas lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan disepakati dalam suatu komunitas sosial, berfungsi untuk bekerja sama, berinteraksi, serta membentuk identitas kelompok. Bahasa memungkinkan manusia menyampaikan ide, perasaan, dan menjalin hubungan sosial. Sejarah perkembangan bahasa mencakup asal-usul bahasa manusia, fungsinya, ragam bahasa yang ada, serta evolusi bahasa itu sendiri.

Perubahan dalam bahasa terjadi sebagai respons terhadap kebutuhan sosial. Seiring waktu, bahasa mengalami transformasi, baik dalam hal kosakata, struktur tata bahasa, maupun akibat pengaruh dari bahasa asing. Bahasa juga memainkan peran penting sebagai identitas budaya suatu

masyarakat. Setiap komunitas memiliki bahasa yang khas, termasuk bahasa Jepang yang tumbuh dan berkembang seiring dengan perjalanan sejarah dan budaya Jepang.

Bahasa Jepang (日本語 /Nihongo) merupakan bahasa nasional Jepang dan digunakan oleh masyarakat di negara tersebut. Meskipun asal-usul bahasa Jepang masih menjadi bahan perdebatan di kalangan ahli linguistik, perkembangannya menunjukkan adanya pengaruh kuat dari bahasa Tionghoa di masa lalu serta dari bahasa barat, terutama bahasa Inggris, di era modern.

Sistem tulisan bahasa Jepang terdiri dari tiga jenis utama, yakni kanji (漢字), hiragana (ひらがな), dan katakana (カタカナ). Secara gramatikal, bahasa Jepang memiliki struktur kalimat Subjek-Objek-Kata Kerja (SOV). Ciri lainnya adalah

penggunaan partikel untuk menunjukkan fungsi kata dalam kalimat, serta tingkat kesopanan yang rumit dan disesuaikan dengan status sosial lawan bicara.

Dalam konteks globalisasi, bahasa Jepang banyak menyerap kata-kata dari bahasa asing, terutama dari bahasa Inggris. Contohnya adalah kata "konpyūta" (コンピュータ) yang berarti "komputer". Selain itu, bahasa gaul di kalangan muda Jepang mencerminkan dinamika dan keragaman budaya bahasanya saat ini.

Interaksi budaya antarnegara semakin intens melalui media hiburan dan produk budaya seperti anime, manga, dan mainan koleksi. Salah satu fenomena linguistik yang muncul dari pertukaran budaya ini adalah adopsi kata-kata asing ke dalam bahasa Jepang, dikenal dengan istilah gairaigo. Gairaigo merujuk pada kata serapan dari bahasa asing, utamanya Inggris, yang diadaptasi sesuai dengan sistem fonologi dan morfologi bahasa Jepang (Loveday, 1996). Fenomena ini tidak hanya terlihat dalam percakapan sehari-hari, tetapi juga menonjol dalam produk budaya populer Jepang, termasuk panduan perakitan figure rise.

Figure rise merupakan seri model kit populer di kalangan penggemar anime dan tokusatsu. Panduan perakitan produk ini biasanya menggunakan bahasa Jepang, tetapi memuat banyak istilah serapan dari bahasa asing yang telah diadaptasi menjadi gairaigo. Penggunaan gairaigo di sini mencerminkan perkembangan dinamis bahasa Jepang serta kebutuhan untuk menjelaskan istilah teknis yang belum memiliki padanan dalam bahasa Jepang asli.

Namun, penggunaan gairaigo dalam panduan ini juga menimbulkan tantangan. Bagi produsen, penting untuk memilih istilah yang dapat dipahami oleh konsumen Jepang tanpa kehilangan makna aslinya. Di sisi lain, konsumen yang tidak familiar dengan istilah serapan bisa saja mengalami kesulitan memahami instruksi. Tantangan ini semakin besar karena tidak semua gairaigo diadaptasi secara seragam, yang berakibat pada keragaman bentuk dan arti (Stanlaw, 2004: 74).

1. Proses Vokal

Salah satu perubahan yang paling umum adalah penyisipan vokal epentetik. Misalnya, kata "ecstasy" berubah menjadi ekusutashii (エクスタシー), "festival" menjadi fesutibaru (フェスティバル), "McDonald's" menjadi makudonarudo (マクドナルド), "Olympics" menjadi Orinpikku (オリンピック), "Protestant" menjadi purotesutanto (プロテスタント), dan "strike" menjadi sutoraiku (ストライク).

Selain itu, vokal -u sering ditambahkan setelah konsonan akhir seperti /p, b, k, g, l, ʃ, ʒ, S, Z, l, m, ŋ/. Contohnya, "pipe" menjadi paipu (パイプ), "tube" menjadi chuubu (チューブ), "rank" menjadi ranku (ランク), "dog" menjadi doggu (ドッグ), "relief" menjadi reriifu (リリーフ), "push" menjadi pusshu (プッシュ), "potage" menjadi potāju (ポタージュ), "lace" menjadi ressu (レスス), "polonaise" menjadi poroneezu (ポロネーズ), "rail" menjadi reeru (レール), "time" menjadi taimu (タイム), dan "earring" menjadi iyaringu (イヤリング).

Vokal -o juga sering ditambahkan setelah konsonan /t/ dan /d/, sebagaimana terlihat pada kata "hot" menjadi hotto (ホット), "pot" menjadi potto (ポット), "target" menjadi taagetto (ターゲット), "junk bond" menjadi jyanku bondo (ジャンクボンド), "card" menjadi kaado (カード), dan "guide" menjadi gaido (ガイド).

Sedangkan vokal -i biasanya ditambahkan setelah bunyi /č/ dan /j/, seperti dalam kata "bridge" yang menjadi burijji (ブリッジ), "range" menjadi renji (レンジ), "sponge" menjadi sponji (スポンジ), "pinch hitter" menjadi pinchi-hittaa (ピンチヒッター), "punch" menjadi panchi (パンチ), dan "watch" menjadi uotchi (ウォッチ).

2. Proses Konsonan

Dalam hal konsonan, terdapat penggantian bunyi /θ/ menjadi /s/, /z/, /ʃ/, /t/, atau /ts/. Contohnya, "theory" menjadi seorii (セオリー), "thought" menjadi sooto (ソート), "think" menjadi shinku seperti pada shinku tanku (シンクタンク) yang berarti "think tank", "theme" menjadi teema seperti pada teema songu (テーマソング), dan "thulium" menjadi tsuriumu (ツリウム).

Bunyi /ð/ diganti menjadi /z/ atau /j/, seperti "the" menjadi za (ザ), dan "this" menjadi jisu (ジス).

Konsonan /l/ diganti dengan /r/, sehingga "ballet" menjadi baree (バレエ), "golf" menjadi gorufu (ゴルフ), "lighter" menjadi raitaa (ライター), "limit" menjadi rimitto (リミット), dan "pearl" menjadi paaru (パール).

Kata berakhiran /r/ dengan vokal panjang /a:/ seperti pada "car", "colour", atau "player" berubah menjadi bentuk seperti kaa (カー), karaa (カラー), pureeyaa (プレーヤー), dan lainnya: "door" menjadi doa (ドア), "dancer" menjadi dansaa (ダンサー), "muffler" menjadi mafuraa (マフラー), dan "owner" menjadi oonaa (オーナー).

Terakhir, konsonan /v/ diadaptasi menjadi /b/, sebagaimana pada kata "love" yang menjadi rabu (ラブ), "service" menjadi saabisu (サービス), "video" menjadi bideo (ビデオ), "vitamin" menjadi bitamin (ビタミン), dan "silver" menjadi shirubaa (シルバー).

Menurut Stanlaw (2004), penjelasan ini bertujuan untuk menyoroti beberapa ciri utama yang paling menonjol terkait dengan kontak dan perubahan fonologis. Salah satu proses yang paling mencolok adalah adanya kecenderungan kuat untuk menambahkan vokal di akhir suku kata atau kata yang berakhiran konsonan. Umumnya, vokal yang ditambahkan adalah /u/; sementara dalam beberapa kasus lain, vokal /o/ ditambahkan setelah akhiran /t/ dan /d/, serta vokal /i/ setelah /č/ dan /j/. Pada tabel di atas, juga tercantum sejumlah substitusi konsonan yang secara konsisten muncul.

Meski demikian, terdapat beberapa pengecualian terhadap pola umum tersebut. Sebagai contoh, kata 'cake' yang diadopsi ke dalam bahasa Jepang pada pertengahan abad ke-19 awalnya diucapkan sebagai keeku ケーク, namun sekarang lebih sering diucapkan keeki ケーキ.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif (Sugiyono, 2013) adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial melalui pengumpulan data deskriptif. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan jenis, bentuk, dan proses pembentukan kata secara mendalam dalam konteks budaya dan linguistik Jepang. Analisis dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif dengan menelaah data linguistik secara sistematis berdasarkan teori morfologi dan peminjaman bahasa dalam bahasa Jepang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan dan menelaah dokumen berupa panduan perakitan resmi Figure-rise yang diterbitkan oleh produsen (misalnya Bandai). Dalam penemuan data sebagai identitas akan diberikan sesuai dengan produknya, pengkodean setiap kata yang ditemukan dapat dirumuskan nama produk+

jenis panduan(brosur/B1, boks/B2, manual book/B3)+ halaman/P1. Contoh temuan kalimat:

この商品には、「Figure-rise Standard アスナ」が1セット入っています。

まゆ毛のシールを先に貼ってください

(Figure rise Standard Asuna, Brosur)
発売済みのミニプラシリーズを集めて完成せよ!!

(Minipla King Caucasus Kabuto, Boks)
ブルーウイングコーポレーションの若き CEO にして、ギ・エリアを落める指導者。頭脳明晰で沉着冷静。

(Cao Cao Wing Gundam, Brosur)
アーマーを身に着けた「モード」と、アーマーを脱いだ「素体モード」をパーツ差し替えて再現できます。

(Megami Device Asra Kyubi, hal: 1)
軽量のキャノン砲で、弾薬の容量は限られているが、緊急時にはブースターとして使用することができる。

(MS General Zhuge Liang, hal: 6)
Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Penulis menentukan sumber data dari panduan perakitan *Figure rise* (Buku manual, brosur, boks).
2. Selanjutnya, penulis mengidentifikasi istilah gairaigo dalam beberapa jenis.
3. Penulis menyajikan hasil untuk memudahkan pemahaman konteks penggunaan gairaigo yang terkandung pada panduan perakitan *Figure rise*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata-kata ini dipilih karena sudah lazim dipakai dalam komunitas hobi plastik model di Jepang dan memudahkan pengguna memahami instruksi secara ringkas dan universal. Selanjutnya adalah penjelasan kata yang ditemukan dalam panduan perakitan figure rise berdasarkan teori Loveday, L. (1996). Jika plot data yang ditemukan dalam beberapa produk yang di teliti bisa dipetakan sebagai berikut:

Produk	Adaptasi fonetik	Penggabungan morfem	Reduplikasi
<i>Figure rise</i> Standard Asuna	19	21	5
Minipla God Caucasus	7	12	1

Kabuto kit No. 3			
Cao Wing Gundam SD	12	9	3
Megami Device Asra Kyubi	20	23	3
MS General Zhuge Liang	10	3	2

Data diatas tidak termasuk frekuensi sehingga hanya kosakata baru saja yang termasuk dalam hitungan. Contoh jika telah ditemukan kata “パーツ” pada satu panduan yang sama, maka akan berlanjut ke kata yang berbeda. Jumlah pada kolom diatas menunjukkan frekuensi kemunculan kata gairaigo berdasarkan tiga kategori pembentukan.

Adaptasi Fonetik

Adaptasi fonetik menjadi strategi dominan dalam pembentukan gairaigo karena bahasa Jepang memiliki sistem fonetik yang sangat terbatas, yaitu:

- 1) Mayoritas suku kata bahasa Jepang berbentuk konsonan + vokal (CV)
- 2) Tidak memiliki konsonan akhir (kecuali “n”), dan
- 3) Tidak memiliki konsonan rangkap secara leksikal

Berdasarkan analisis terhadap data teks dari berbagai produk, ditemukan bahwa penggunaan kata-kata serapan asing dalam bentuk adaptasi fonetik (音訳 / on’yaku) merupakan strategi dominan dalam pembentukan gairaigo.

1) Jumlah besar kosakata gairaigo dalam teks berasal dari bahasa Inggris dan diserap dengan penyesuaian bunyi agar sesuai dengan sistem fonetik bahasa Jepang (misalnya, penambahan vokal untuk menghindari konsonan akhir).

- i. アーマー (Kode MDAK_B3_P1)
- ii. ニッパァ (Kode MDAK_B3_P3)
- iii. ウィルス (Kode CCWG_B1_P6)
- iv. シリーズ (Kode MKC_B2_P1)

2) Adaptasi fonetik digunakan untuk berbagai kategori makna, termasuk dalam

a. Istilah teknis game/MMO:

- i. プレイヤー (Kode FRSA_B1_Cover)
- ii. パーティー (Kode FRSA_B1_Cover)
- iii. クリア (Kode FRSA_B1_Cover)
- iv. ログイン (Kode FRSA_B1_Cover)

b. Objek produk dan komponen:

- i. パッケージ (Kode MKC_B2_Cover)

- ii. システム (Kode MGZL_B3_P3)
- iii. コンポネント (Kode MGZL_B3_P4)
- iv. イメージ (Kode MKC_B2_Cover)

c. Konsep abstrak dan teknologi:

- i. エネルギー (Kode CCWG_B1_P6)
- ii. コンピューティング (Kode MGZL_B3_P5)
- iii. カスタム (Kode MDAK_B3_P2)
- iv. レード (appugureedo)
- v. トリニティ (Kode CCWG_B1_P6)
- vi. モード (Kode MDAK_B3_P1)

3) Beberapa kata bahkan berasal dari bahasa non-Inggris seperti Prancis アンケート (Kode MKC_B2_Cover) dari enquête.

4) Adaptasi fonetik juga berlaku untuk nama lokasi atau istilah dunia fiksi dalam bentuk transliterasi, seperti ギ・エリア (Kode CCWG_B1_P5) sebagai Bei Wei (Hanzi: 北魏) yang berarti Wei Utara dan ゴ・エリア (Kode CCWG_B1_P5) sebagai Dong Wu (Hanzi: 東吳) yang berarti Wu Timur. Dikarenakan menggunakan hanzi maka dari itu diadaptasi menjadi katakana.

Adaptasi fonetik tidak hanya berfungsi sebagai pinjaman kata, tetapi juga mewakili akulturasi linguistik dan teknologi Jepang terhadap istilah asing, terutama dalam konteks budaya pop seperti anime, game, dan model kit. Adaptasi fonetik memegang peranan penting dalam proses pembentukan gairaigo di Jepang, karena memungkinkan kata-kata asing diintegrasikan secara alami ke dalam sistem bunyi bahasa Jepang. Proses ini menjaga kemiripan pelafalan dengan bahasa asal, sekaligus mengikuti pola suku kata CV yang menjadi ciri khas bahasa Jepang. Melalui penyesuaian fonetik tersebut, istilah-istilah dari budaya populer dunia seperti anime, permainan, dan model kit dapat diadopsi secara efektif ke dalam bahasa sehari-hari masyarakat Jepang.

Reduplikasi

Dari berbagai bagian petunjuk produk, ditemukan bahwa beberapa gairaigo dalam bahasa Jepang mengalami proses reduplikasi fonetik. Dalam konteks ini, reduplikasi bukan berarti pengulangan kata secara utuh sebagaimana dalam bahasa Indonesia, melainkan berupa perpanjangan vokal atau penggandaan konsonan, sebagai bentuk penyesuaian terhadap pola fonetik bahasa Jepang.

Bahasa Jepang memiliki sistem fonologis yang tidak memungkinkan konsonan berdiri sendiri di akhir suku kata (kecuali “n”), sehingga kata asing

sering dimodifikasi agar dapat diucapkan secara alami. Berikut adalah tabel proses reduplikasi:

Berdasarkan data dari berbagai bagian petunjuk produk, ditemukan bahwa beberapa kata gairaigo dalam bahasa Jepang mengalami reduplikasi fonetik. Dalam konteks bahasa Jepang, reduplikasi ini bukan pengulangan kata secara utuh seperti dalam bahasa Indonesia, melainkan perpanjangan vokal atau penggandaan konsonan sebagai hasil penyesuaian fonetik agar sesuai dengan pola suku kata dalam bahasa Jepang, sehingga pengelompokannya adalah sebagai berikut:

a. Perpanjangan vokal (vokal panjang, ditulis dengan tanda ー dalam katakana)

- 1) シール (Kode MKC_B2_P1)
- 2) パーツ (Kode MDAK_B3_P3)
- 3) カード (Kode CCWG_B1_P1)
- 4) マーク (Kode MGZL_B3_P7)
- 5) ページ (Kode MDAK_B3_P17)

b. Penggandaan Konsonan (konsonan rangkap)

- 1) セット (Kode FRSA_B1_Cover)
- 2) レッド (Kode FRSA_B1_Cover)

Reduplikasi dalam bahasa Jepang muncul sebagai bentuk adaptasi fonetik agar kata-kata serapan dari bahasa asing dapat menyesuaikan diri dengan pola bunyi bahasa Jepang yang menggunakan struktur suku kata CV (konsonan + vokal). Karena dalam bahasa Jepang, konsonan tidak boleh berdiri sendiri di akhir suku kata (kecuali /n/), maka konsonan akhir dari kata asing biasanya diubah dengan menambahkan vokal, memperpanjang vokal, atau melakukan penggandaan konsonan. Semuanya menunjukkan adanya modifikasi bunyi melalui perpanjangan atau pengulangan sebagian suku kata untuk menyesuaikan kata asing dengan sistem fonetik Jepang.

Penggabungan Morfem

Selain adaptasi fonetik, strategi pembentukan kata melalui penggabungan morfem (複合語 / fukugōgo) juga menjadi teknik yang umum digunakan dalam pembentukan gairaigo dalam bahasa Jepang. Berdasarkan data teks dari berbagai produk, penggabungan morfem digunakan untuk menciptakan istilah baru yang padat, mudah diingat, dan sesuai konteks budaya serta teknis.

Penggabungan ini melibatkan dua atau lebih kata asing (biasanya dari bahasa Inggris) yang telah disesuaikan secara fonetik, kemudian dirangkai menjadi satu unit leksikal baru. Berikut adalah tabel proses penggabungan morfem:

Berdasarkan data teks dari berbagai produk, ditemukan bahwa strategi pembentukan kata melalui penggabungan morfem merupakan teknik umum dalam penciptaan gairaigo kompleks di bahasa Jepang, terutama dalam konteks produk, teknologi, dan fiksi ilmiah. Pemaparan tersebut memiliki fungsi yang berbeda yang di bagi menjadi:

1. Penambahan di Awal Kata

Dalam pola umum bahasa Jepang maupun bahasa Inggris, kata-kata yang berfungsi sebagai atribut atau penjelas biasanya ditempatkan sebelum kata dasar, sedangkan kata dasar itu sendiri berada di posisi paling akhir. Pola ini digunakan untuk memberikan penjelasan terlebih dahulu sebelum menyebut inti dari suatu frasa. Pola ini sering digunakan dalam penamaan produk, gelar, maupun bentuk-bentuk lainnya.

- i. ゲームマスター (Kode FRSA_B1_Cover)
- ii. ゲームオーバー (Kode FRSA_B1_Cover)
- iii. クリアパーツ (Kode FRSA_B1_P1)
- iv. ソロプレイヤー (Kode FRSA_B1_Cover)
- v. ナビダイヤル (Kode MKC_B2_Cover)
- vi. ミニプラ (Kode MKC_B2_Cover)
- vii. ブルーウィングコーポレーション (Kode CCWG_B1_Cover)
- viii. ブルーウィンググループ (Kode CCWG_B1_P5)
- ix. スカートモード (Kode MDAK_B3_P22)
- x. フールアーマーフォーム (Kode MGZL_B3_P4)
- xi. シュゴッド (Kode MKC_B2_Cover)

2. Penambahan di Tengah Kata

Struktur ini diterapkan saat tiga unsur disatukan, di mana unsur yang berada di tengah berperan sebagai penjelas atau penghubung antara dua elemen lainnya. Penggunaan pola ini umumnya ditemukan pada nama-nama yang panjang atau gabungan tiga frasa, yang menunjukkan adanya tingkatan atau hierarki (contohnya: atribut + isi + konteks). Pola ini sering dimanfaatkan dalam istilah fiksi, penamaan karakter, maupun dalam pembuatan merek.

- i. バトルプラホビー (Kode MKC_B2_P1)
- ii. ゴッドキングオージャー (Kode MKC_B2_Cover)

3. Penambahan di Akhir kata

Inti atau kata dasar ditempatkan di bagian depan, lalu diikuti oleh unsur penjelas atau fungsi di bagian belakang. Hal ini menandakan bahwa bagian

akhir berperan untuk mengelompokkan atau menentukan fungsi dari kata tersebut. Pola seperti ini kerap dijumpai pada istilah deskriptif, daftar, maupun produk-produk teknis.

- i. ラインナップ (Kode MKC_B2_P1)
- ii. ウイングガンダム (Kode CCWG_B1_Cover)
- iii. ユニコーンガンダム (Kode CCWG_B1_Cover)
- iv. ジョイントパーツ (Kode MDAK_B3_P18)
- v. アーマーキャノン (Kode MGZL_B3_P6)
- vi. パーツリスト (Kode MGZL_B3_P7)

Jika kata yang ditemukan dari penggabungan morfem di pecah menjadi satu kata yang mandiri, adaptasi fonetik maupun penggabungan morfem dimulai dari sumber yang sama yaitu kata atau frasa asing, terutama bahasa Inggris. Namun keduanya memiliki kemiripan dalam bentuk dan fungsi linguistik.

Bahasa Jepang memiliki sistem suku kata berbentuk konsonan + vokal (CV), sehingga semua kata asing harus disesuaikan fonetiknya. Akibatnya dalam adaptasi fonetik, satu kata asing diubah sesuai fonetik Jepang (contoh: "system" → システム). Sedangkan dalam penggabungan morfem, dua kata asing yang sudah difonetisasi digabung (contoh: "armor" → アーマー dan "canon" → キャノン → アーマーキャノン).

Secara fonologis, keduanya tetap mematuhi sistem bunyi bahasa Jepang yang berbasis suku kata konsonan + vokal (CV), sehingga bentuk akhir dari kata yang dihasilkan selalu mudah diucapkan oleh penutur Jepang.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan morfem gabungan (fukugōgo) menjadi salah satu strategi utama dalam proses pembentukan kata gairaigo di bahasa Jepang, terutama pada instruksi perakitan produk figure rise maupun produk-produk budaya pop Jepang lainnya. Proses penggabungan ini melibatkan dua atau lebih kosakata asing—biasanya berasal dari bahasa Inggris—yang sebelumnya telah mengalami penyesuaian fonetik, kemudian disatukan menjadi istilah baru yang singkat, bermakna padat, dan mudah diucapkan sesuai aturan fonologi bahasa Jepang.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pembentukan serta variasi

makna kata gairaigo dalam panduan perakitan Figure-rise, dapat disimpulkan beberapa hal penting bahwa kata-kata gairaigo yang ditemukan dalam panduan perakitan Figure-rise memiliki format yang konsisten, yaitu didominasi oleh adaptasi fonetik, reduplikasi, dan penggabungan morfem.

Adaptasi fonetik merupakan proses paling dominan dalam pembentukan gairaigo, baik untuk istilah teknis, nama produk, maupun istilah fiksi. Proses ini tidak hanya berlaku untuk kata dari bahasa Inggris, tetapi juga dari bahasa lain seperti Prancis. Adaptasi ini memungkinkan penutur Jepang untuk mengucapkan kata asing dengan mudah dan alami. Adaptasi fonetik menjadi strategi utama, menyesuaikan kata asing (umumnya dari bahasa Inggris) ke dalam sistem fonetik bahasa Jepang yang berbasis suku kata konsonan + vokal (CV).

Contoh kata pada ニッパ (Kode MDAK_B3_P3) yang mengalami proses fonetik dengan cara bacanya [nip-er] dalam bahasa Inggris menjadi [ニッパ]. Proses fonetik diawali dengan nip yang p-nya mati menggunakan kana ニッ (ni tsu kecil) dilanjutkan dengan er menggunakan kana パ (pa tanda —).

Reduplikasi dilakukan melalui perpanjangan vokal atau penggandaan konsonan untuk menyesuaikan dengan pola fonologis bahasa Jepang. Contoh kasus pada kata パーツ (Kode MDAK_B3_P3). Disini menunjukkan vokal panjang /aa/ proses reduplikasi yang terjadi disebabkan karena konsonan r akan melebur bersama vokal a dan tidak adanya konsonan t sehingga mengalami duplikasi, penambahan konsonan dan vokal baru dibelakangan duplikasi yang dirumuskan パーツ (pa+—+tsu).

Penggabungan morfem digunakan untuk membentuk istilah baru yang lebih kompleks, contohnya ミニプラ (Kode MKC_B2_Cover). Mini mengalami proses fonetik dengan cara bacanya [min-ee] yang berasal dari bahasa Inggris menjadi [ミニ]. Proses fonetik dapat dirumuskan bahwa mi menjadi kana ミ (mi) dan huruf mati n setelah itu akan mengikuti konsonan ee yang dibaca i menggunakan kana ニ (ini) sehingga menjadi ミニ. プラ merupakan singkatan dari プラスチック yang berasal dari bahasa Inggris dengan cara bacanya [plas-tik]. Proses fonetik dapat dirumuskan bahwa plas diadaptasikan menjadi プラス (purasu) dan kata tiku diadaptasikan menjadi ティック (thikku) sehingga menjadi プラスチック.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan antara lain melakukan analisis terhadap penggunaan gairaigo pada berbagai produk di luar industri model kit, seperti di sektor otomotif, elektronik, maupun fashion, guna mengidentifikasi apakah pola pembentukan serta ragam maknanya memiliki kesamaan atau justru berbeda. Selain itu, materi mengenai gairaigo, khususnya yang berkaitan dengan adaptasi fonetik dan proses penggabungan morfem, sebaiknya diperluas dalam kurikulum pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, baik pada jenjang sekolah menengah maupun perguruan tinggi.

Penyusunan glosarium atau kamus khusus yang memuat gairaigo yang kerap digunakan dalam industri tertentu, beserta penjelasan mengenai variasi maknanya dalam konteks budaya Jepang, juga sangat diperlukan. Upaya ini akan memberikan manfaat besar bagi pelajar, penerjemah, maupun profesional yang bergerak di bidang terkait. Kolaborasi antara pakar linguistik, pelaku industri, dan pengembang kurikulum sangat dianjurkan untuk memperluas kajian serta penerapan gairaigo secara lebih menyeluruh, baik dalam ranah penelitian, pendidikan, maupun dunia industri.

DAFTAR PUSTAKA

- ARAI, T. 2022. ANALISIS GAIRAIGO (外来語) DALAM MANGA ZERO'S TEA TIME VOLUME 1 KARYA. *Universitas Negeri Surabaya*
- Daulton, F. E. 2011. On the origins of gairaigo bias: English learners' attitudes towards English-based loanwords in Japan. *The Language Teacher*, 35, 7.
- Fakultas Bahasa dan Seni. 2019. Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya, Fakultas Bahasa dan Seni.
- Fitriana, C. (2011). *ANALISIS GAIRAIGO DALAM BUKU SHOKYUU NIHONGO BUNPOU SOUMATOME POINTO 20* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Imran, I. 2005. Kata serapan dalam bahasa indonesia. *Universitas Gunadarma*
- Jagadhita, R., & Kadir, P. M. (2023). Proses Morfologis Gairaigo pada Game Kantai Collection. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 10(2), 122-133.
- Josuari, A. P., & Amri, M. 2022. Analisis Makna Gairaigo pada Lagu Jepang karya Kanaria. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Loveday, L. 1996. *Language Contact in Japan: A Sociolinguistic History*. Oxford: Clarendon Press.
- Nurhasan, & Madlazim. 2024. Pedoman Tugas Akhir. *Universitas Negeri Surabaya*.
- Otake, M. P. 2008. Gairaigo-Remodelling language to fit Japanese. *Tokyo Seitoku University Faculty of Humanities Bulletin*, 15, 87-101.
- Qolby, Nurun. 2023. PEMENDEKAN (RYAKUGO) PADA KOMIK LAST GAME VOL.1 – 3 KARYA SHINOBU AMANO. *Universitas Dr. Soetomo*
- Simpen, I. W. 2021. *Morfologi: Kajian proses pembentukan kata*. Bumi Aksara. Jakarta Timur.
- Stanlaw, J. 2004. *Japanese English: Language and Culture Contact*. Hong Kong University Press.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sutedi, D. 2015. *KALIMAT PASIF BAHASA JEPANG: Kajian Sintaksis, Semantis, Pragmatis, dan Kontrasif, serta Implikasinya dalam Pengajaran*. Humaniora.
- Sutedi, D. 2011. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung : Humaniora