

PEMENDEKAN (*RYAKUGO*) PADA KOMIK *LAST GAME* VOL.1 – 3 KARYA SHINOBU AMANO

Nurun Nafasa Zakiya Qolby

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
nafachikara@gmail.com

Hendri Zuliastutik

Prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Dr. Soetomo
hendri.zuliastutik@unitomo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai pemendekan (*Ryakugo*) pada Komik *Last Game* Vol. 1-3 karya Shinobu Amano. Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan jenis-jenis pemendekan (*ryakugo*) dan pembentukan pemendekan kata dari jenis *ryakugo* yang ditemukan dalam komik tersebut. Penelitian ini menggunakan teori pemendekan menurut Hida (2007). Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan yaitu komik *Last Game* Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano. Data pada penelitian ini diambil kata-kata yang mengandung pemendekan (*ryakugo*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik menyimak dan mencatat. Teknik analisis dengan cara data yang telah divalidasi dikumpulkan berdasarkan jenis-jenis *ryakugo*. Selanjutnya menganalisis data sesuai dengan rumusan masalah dan menjabarkan hasil analisis. Terakhir membuat kesimpulan. Terdapat 216 jenis kata yang mengalami pemendekan. Terdapat 5 jenis *ryakugo* pada komik ini yaitu penghapusan di bagian akhir (*geryaku*/下略) 109 data, penghapusan di bagian awal (*joryaku*/上略) 34 data, penghapusan di bagian tengah (*chuuryaku*/中略) 57 data, pemendekan dari kata gabungan 14 data dan pemendekan yang diambil dari huruf awal pada penulisan huruf alfabet 1 data.

Kata kunci: komik; *Last Game*; *ryakugo*.

A. PENDAHULUAN

Pada penelitian ini membahas mengenai pemendekan (*ryakugo*) pada komik *Last Game* Vol.1-3 karya Shinobu Amano. Menurut Achmad dan Alek (2012:3) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota atau kelompok sosial untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri. Dalam era globalisasi ini, bahasa merupakan salah satu pemicu pesatnya perubahan berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sifatnya dinamis.

Kata sebagai unsur penyusun dalam sebuah bahasa berkembang dan mengalami perubahan secara perlahan sehingga menghasilkan kata yang baru. Kata baru tersebut dapat berupa hasil pemendekan (*ryakugo*) dari kata yang lain. Kata yang panjang disingkat atau dipendekkan menjadi kata yang lebih singkat atau pendek supaya sederhana dan lebih praktis. Remaja sebagai bagian dari kelompok sosial tertentu dalam masyarakat, kerap kali menggunakan pemendekan kata saat berkomunikasi dengan kelompoknya. Komunikasi dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pemendekan kata yang menjadi bagian dari *wakamono kotoba*

digunakan untuk menghidupkan suasana/atmosfir bahasa remaja. Fenomena pemendekan kata ini peneliti temukan pada komik bahasa Jepang yang berjudul *Last Game* karya Shinobu Amano yang bergenre *shoujo* (romansa remaja) yang cukup populer digemari para remaja Jepang. Genre ini ceritanya berfokus pada drama percintaan anak-anak remaja. Tokoh-tokoh dalam komik tersebut merupakan para remaja begitu pula lingkungan yang ada di sekitarnya. Berikut salah satu contoh *ryakugo* yang terdapat dalam komik *Last Game* karya Shinobu Amano.

柳：よし、じゃあ携帯の番号教えろ。

Yanagi：‘Baiklah. Jadi beritahu aku nomer hpmu’

九条：私、持ってない。

Kujou：‘Aku tidak punya (hp).’

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:52)

Berdasarkan percakapan di atas terdapat kata yang mengalami pemendekan. Kata yang mengalami pemendekan yaitu kata *keitai* (携帯) berasal dari kata majemuk *keitaidenwa* (携帯電話) yang berarti telepon. Kata *keitai* (携帯) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Kata bagian akhir yang dihapus adalah kata *denwa* (電話).

Berdasarkan alasan tersebut maka penelitian ini menarik permasalahan mengenai pemendekan (*ryakugo*) yang dijabarkan dalam rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana jenis-jenis pemendekan (*ryakugo*) yang muncul pada komik *Last Game* Volume 1-3 Karya Shinobu Amano?

Beberapa penelitian yang tidak jauh dengan tema pemendekan kata yang digunakan peneliti antara lain :

Penelitian oleh Ashriyyah (2013), dalam penelitian tersebut ditemukan

penyimpangan penggunaan Shouryaku dari kata majemuk pada pengguna blog Ameba. Penelitian lain ditulis oleh Hartatik (2016). Dalam penelitian tersebut ditemukan 95 data yang mengandung jenis *shouryaku* dan jenis *shudai no shouryaku* (penghilangan subyek) yang paling banyak muncul dalam komik *Kachou Shima Kousaku* Vol.1 Karya Hirokane Kenshi. Penelitian serupa lainnya ditulis oleh Suci (2016). Hasil temuannya adalah proses pembentukan *ryakugo* terdapat penghilangan suku kata di awal, di tengah, dan di akhir.

Persamaan penelitian ini dengan kajian pustaka di atas adalah sama-sama membahas pemendekan kata dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya dari segi teori dan sumber data. Teori yang dipakai peneliti yakni jenis pemendekan kata menurut Yoshifumi Hida. Sedangkan sumber data yang dipakai peneliti yakni komik yang berjudul *Last Game* volume 1 sampai tiga karya Shinobu Amano.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini secara umum, bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis pemendekan (*ryakugo*) yang ditemukan dalam komik *Last Game* Volume 1-3 Karya Shinobu Amano. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis *ryakugo* yang muncul yang ditemukan pada komik *Last Game* Volume 1-3 karya Shinobu Amano. Penelitian ini bermanfaat secara teoretis, untuk digunakan bagi orang-orang yang akan mempelajari atau meneliti pemendekan (*ryakugo*) dalam bahasa Jepang. Secara praktis, untuk memberikan informasi lebih kepada pembaca agar lebih mengenali pemendekan (*ryakugo*) dalam bahasa Jepang. Selain itu sebagai media menambah wawasan mengenai

pemendekan (*ryakugo*) dalam bahasa Jepang.

Teori yang digunakan peneliti terdiri dari kata, pembentukan kata, *ryakugo*, jenis *ryakugo* menurut Hida (2007), mora dalam bahasa Jepang, komik dan *wakamono kotoba*. Menurut Verhaar (2001:11), morfologi adalah ilmu yang menyangkut struktur internal kata. Morfologi merupakan cabang linguistik yang mengkaji tentang kata dan pembentukannya. Morfologi merupakan ilmu yang mengkaji unsur dasar atau satuan terkecil dari suatu bahasa. Dalam bahasa Jepang istilah morfologi disebut dengan *keitairon* (形態論). Menurut Sutedi (2008) *keitairon* merupakan cabang linguistik yang mengkaji tentang kata dan proses pembentukannya.

Kata atau leksem merupakan objek kajian morfologi. Menurut Verhaar (2001:97) kata merupakan satuan atau bentuk bebas dalam tuturan yang dapat berdiri sendiri, artinya tidak membutuhkan bentuk lain yang digabungkan dengannya, dan dapat dipisahkan dari bentuk-bentuk bebas lainnya di depannya dan di belakangnya dalam tuturan. Kesatuan-kesatuan yang terkecil yang diperoleh sesudah sebuah kalimat dibagi atas bagian-bagiannya, dan yang mengandung suatu ide disebut kata. Kata dalam bahasa Jepang disebut dengan *go* (語) atau *tango* (単語). Iwabuchi Tadasu dalam Sudjianto dan Dahidi (2007:136-137) menyebut *tango* dengan istilah *go* (語). *Go* merupakan satuan terkecil di dalam kalimat. Sutedi (2008:48) membagi jenis kata dalam bahasa Jepang menjadi 6 jenis yaitu: *meishi* (名刺) atau nomina, *Doushi* (動詞) atau verba, *keiyoushi* (形容詞) atau adjektiva, *fukushi* (副詞) atau adverbial, *jodoushi* (助動詞) atau kopula dan *joshi* (助詞) atau partikel.

Pembentukan kata sering disebut juga proses morfologi, yaitu proses terjadinya kata yang berasal dari morfem dasar

melalui perubahan morfemis. Pembentukan kata atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *gokeisei*. Sutedi (2008:45) menyebutkan pembentukan kata bahasa Jepang ada empat yaitu : *haseigo* (派生語) atau kata jadian, *fukugougo* (複合語) atau kata gabungan, *shouryaku* (省略) atau akronim dan *toujigo* (頭字語) atau singkatan.

Proses pemendekan kata dalam bahasa Jepang disebut dengan *shouryakugo*. Dalam bahasa Indonesia *Shouryakugo* disebut dengan istilah abreviasi. Hasil dari proses pemendekan kata tersebut disebut dengan istilah *ryakugo* (略語). Dalam kamus Kokugo Daijiten, pengertian *ryakugo* adalah yaitu kata yang telah disingkat dengan memotong satu bagian bentuk kata. *Ryakugo* merupakan kata yang mengalami pemendekan yang berasal dari kata panjang (Mizutani, 1993: 198)

Jadi, dapat disimpulkan *ryakugo* merupakan kata panjang yang telah dipendekkan ke dalam bentuk yang sederhana. Menurut Hida (2007) membagi jenis *ryakugo* dalam bahasa Jepang menjadi 5 jenis, yaitu *Geryaku* /下略 (Pemendekan bagian akhir), *Jouryaku* /上略 (Pemendekan bagian awal) dan *Churyaku* /中略 (Pemendekan bagian tengah), Pemendekan yang berasal dari kata gabungan (pemendekan kompleks dengan bagian yang dilesapkan berasal dari kata), Pemendekan yang diambil dari huruf awal pada penulisan

Menurut Sutedi (2008:40) setiap bunyi dalam bahasa Jepang jika ditulis huruf kana kecuali *yu-on* (*kya*, *kyu*, *kyo* dan lainnya), setiap hurufnya dianggap sebagai satu mora atau dalam bahasa Jepang disebut *haku* (拍) yang berarti ketukan. Berikut satuan mora dalam bahasa Jepang terdiri dari struktur mora.

- a. /V/R/ : 「あ、い、う、え、お」 {a, i, u, e, o} termasuk bunyi panjang.
- b. /CV/ : 「か、き、く、け、こ」 {ka, ki, ku, ke, ko} dan sebagainya
- c. /CSvV/ : 「きゃ、きゅ、きょ」 {kya, kyū, kyo} dan sebagainya
- d. /SvV/ : 「や、ゆ、よ、わ」 {ya, yu, yo, wa} ; dan
- e. /Q/, /N/ : 「っ、ん」 {Q} konsonan rangkap, dan {N} di akhir kata

Komik merupakan karya sastra berupa prosa yang sangat populer dikalangan remaja. Komik merupakan cerita bergambar dan kalau dalam bahasa Jepang disebut *manga*. Menurut kamus besar bahasa Indonesia komik dapat diartikan suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Biasanya komik terdapat di majalah, surat kabar maupun buku. Komik dalam bahasa Jepang disebut *manga* (漫画). *Manga* Jepang memiliki berbagai macam genre antara lain *shoujo*, *shounen*, *josei*, *gender bender*, *comedy*, *adult* dan *lain-lain*. Penikmat *manga* Jepang tidak hanya kalangan remaja saja namun berbagai kalangan usia seperti anak-anak dan kalangan dewasa. Komik dilengkapi balon-balon ucapan, adakalanya disertai narasi penjelasan. Secara garis besar media komik dibedakan menjadi dua yaitu komik strip dan buku komik (Trimo, 1997:37). Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam majalah atau di media sosial, biasanya cerita dalam komik strip memiliki sambungan cerita yang dikeluarkan di hari berikutnya. Terkadang ada komik strip yang langsung tamat. Sedangkan buku komik adalah komik yang dicetak dalam bentuk buku. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan komik yang berbentuk buku.

Wakamono kotoba berasal dari kata *wakai* (若い) yang berarti anak muda dan (言葉) yang berarti bahasa sehingga *wakamono kotoba* adalah bahasa yang digunakan kalangan anak muda dan merupakan bahasa slang yang bersifat sementara yang digunakan oleh penutur antara usia 10-30 tahun dalam kehidupan sehari-hari. Remaja sebagai bagian dari kelompok sosial tertentu dalam masyarakat, kerap kali menggunakan pemendekan kata (*ryakugo*) saat berkomunikasi dengan kelompoknya. Komunikasi dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. *Wakamono kotoba* dalam pemakaiannya tidak memperhatikan tata bahasa Jepang yang baik dan benar namun bebas. *Wakamono kotoba* banyak yang berasal dari iklan televisi, drama dan ucapan-ucapan yang digunakan oleh tokoh publik yang menjadi populer dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Wakamono kotoba* biasanya digunakan terbatas pada kalangan tertentu.

Pendekatan penelitian adalah pola pikir yang dianjurkan oleh para peneliti untuk melaksanakan penelitian. Terdapat 2 jenis dalam pendekatan penelitian yaitu pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Menurut Moleong (2005:4), pendekatan deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian dengan data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya. Dalam penelitian ini peneliti mendeskripsikan jenis-jenis pemendekan kata (*ryakugo*) dan proses pembentukan pemendekan kata dari jenis *ryakugo* yang ditemukan dalam komik *Last Game Volume 1-3* Karya Shinobu Amano dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Peneliti memilih menggunakan metode

pendekatan deskriptif kualitatif disebabkan komik merupakan salah sumber data yang mengandung data-data berupa cerita bergambar yang terdapat dialog antar tokoh karakter komik dan dalam dialog tersebut kemungkinan terdapat data yang dibutuhkan untuk dianalisis peneliti. Penelitian ini menggunakan data primer berupa dialog yang mengadung *ryakugo* pada komik *Last Game* Volume 1-3 Karya Shinobu Amano.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik menyimak dan mencatat. Peneliti menyimak Komik *Last Game* Volume 1-3 Karya Shinobu Amano. Teknik selanjutnya adalah peneliti mencatat data-data yang di anggap relevan. Adapun prosedur pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: mengunduh komik di situs web www.mangazip.com, membaca komik *Last Game* volume 1 sampai volume 3, mencatat data-data yang relevan, mengecek kembali data-data yang dianggap relevan, mengumpulkan data yang mengandung *ryakugo*, memvalidasikan data ke native speaker, dan mencatat kembali data-data yang telah divalidasi.

Bogdan & Biklen (dalam Moleong: 2005) menyatakan bahwa analisis merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam teknik analisis data antara lain: Data yang telah divalidasi dikumpulkan berdasarkan jenis-jenis *ryakugo*, menganalisis data berdasarkan jenis-jenis *ryakugo*,

menganalisis data berdasarkan proses pemendekannya, menjabarkan hasil analisis, dan membuat simpulan.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengambil data dari komik Jepang karya Shinobu Amano yang berjudul *Last Game* Vol. 1-3. Dari komik ini peneliti menemukan 216 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) yang akan dianalisis pada bab ini. Terdapat 5 jenis *ryakugo* pada komik ini yaitu penghapusan di bagian akhir (*geryaku/下略*) 109 data, penghapusan di bagian awal (*joryaku/上略*) 34 data, penghapusan di bagian tengah (*chuuryaku/中略*) 57 data, pemendekan dari kata gabungan 14 data dan pemendekan yang diambil dari huruf awal pada penulisan huruf alfabet 1 data.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memaparkan hasil temuan sebagai berikut:

a. *Geryaku* (下略) merupakan pemendekan bagian akhir pada kata. Pada komik *Last Game* Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano ditemukan 24 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis *geryaku* yang ditemukan beserta jumlahnya antara lain : *bucchake* (1 data), *kure* (1 data), *terebe* (3 data), *maji* (18 data), *dondake* (8 data), *magure* (1 data), *chuugaku* (8 data), *kamo* (9 data), *kocchi* (8 data), *docchi* (2 data), *socchi* (3 data), *acchi* (2 data), *yappa* (10 data), *toko* (2 data), *serebu* (3 data), *choko* (1 data), *zemi* (1 data), *kyara* (1 data), *konbini* (2 data), *nooto* (5 data), *meerutomo* (1 data), *keitai* (13 data), *suupaa* (3 data) dan *eakon* (1 data). Dalam pembahasan, peneliti menganalisis kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis *geryaku* antara lain: *kure*, *terebe*, *kyara*, *nooto*, *keitai* dan *suupaa*.

1) *Kure* (くれ) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata kerja *kureru* (くれる) yang bearti 'menerima'. Kata *kure* (くれ) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yakni pemendekan di bagian akhir. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *komik Last Game* Volume 1 yang mengandung data *kure* (くれ).

柳も来てくれよ

'Yanagi juga datanglah.'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:7)

Kata *kure* Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *kureru* yakni mora ketiga 'ru' yang dihilangkan dari kata tersebut.

2) *Terebi* (テレビ) merupakan pemendekan kata berasal dari kata benda *terebishon* (テレビジョン) yang berarti 'televisi'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *komik Last Game* Volume 1 yang mengandung data *terebi* (テレビ).

柳くーんオハヨ昨日テレビに柳くんのお父さん出てたね!

'Selamat pagi yanagi. Kemarin ayah yanagi masuk Televisi ya.'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:7)

Kata *terebi* bukanlah kosakata asli bahasa Jepang melainkan berasal dari bahasa Inggris yakni *television*. Kata *terebi* (テレビ) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *terebishon* yakni mora ketiga dan keempat yakni mora 'sho' dan mora 'n' yang dihilangkan dari kata tersebut.

3) *Kyara* (キャラ) merupakan pemendekan kata yang berasal *kyarakutaa* (キャラクター) yang bearti 'karakter'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *kyara* (キャラ).

そんなキャラか

'Apa memang karakternya seperti itu?.'

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:68)

Kata *kyara* bukanlah kosakata asli Jepang melainkan berasal dari bahasa Inggris yakni 'character'. Kata *kyara* (キャラ) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *kyarakutaa* yakni mora ketiga sampai kelima yakni mora 'ku', mora 'ta' dan mora vokal panjang 'a' yang dihilangkan dari kata tersebut.

4) *Nooto* (ノート) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *nooto bukku* (ノートブック) yang bearti 'buku catatan'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 3 yang mengandung data *nooto* (ノート).

後でノート...いや風がばれる

'Setelah itu ambil catatan...ah ga jadi nanti ketahuan kalau aku sakit.'

(*Manga Last Game*, Vol. 3 hal:72)

Kata *nooto bukku* bukanlah kosa kata asli dari bahasa Jepang melainkan berasal dari bahasa Inggris yakni 'note book'. Kata *nooto* (ノート) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *nooto bukku* yakni leksem terakhir 'bukku' yang dihilangkan pada kata majemuk tersebut.

5) *Keitai* (携帯) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *keitai denwa* (携帯電話) yang berarti 'telepon genggam'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *keitai*.

そして財布も携帯もない

'Lalu dompet maupun telepon genggam tidak punya...'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:109)

Kata *keitai* (携帯) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *keitai denwa* yakni leksem terakhir ‘denwa’ yang dihilangkan pada kata majemuk tersebut.

6) *Suupaa* (スーパー) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *suupaa maketto* (スーパーマーケット) yang bearti pasar swalayan. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 3 yang mengandung data *suupaa*.

途中でスーパーよらせてね
‘Nanti waktu perjalanan aku mau mampir ke *super market*.’

(*Manga Last Game*, Vol. 3 hal:177)

Kata *suupaa* bukanlah kosakata asli bahasa Jepang namun berasal dari bahasa Inggris yakni ‘*super market*’. Kata *suupaa* (スーパー) termasuk jenis pemendekan *geryaku* yaitu penghapusan di bagian akhir. Bagian akhir yang dihilangkan dari kata *suupaa maketto* yakni leksem terakhir ‘*maketto*’ yang dihilangkan pada kata majemuk tersebut.

b. *Jouryaku* (上略) merupakan jenis pemendekan bagian awal. Pada komik *Last Game* Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano ditemukan 7 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis *jouryaku* yang ditemukan beserta jumlahnya antara lain : *yada* (2 data), *baito* (11 data), *tarimee* (1 data), *ttaku* (2 data), *bigaku* (1 data), *gakusai* (16 data) dan *sukauto* (1 data). Dalam pembahasan, peneliti menganalisis kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis *jouryaku* antara lain: *baito*, *ttaku*, *gakusai* dan *sukauto*.

1) *Baito* (バイト) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata *arubaito* (アルバイト) yang berarti ‘kerja

paruh waktu’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *baito*.

そもそもウチの学校バイト禁止だろう！

‘Terlebih lagi sekolah kita kan melarang kerja paruh waktu kan!’

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:51)

Kata *arubaito* bukanlah kosakata asli dari Jepang melainkan berasal dari bahasa Jerman yakni ‘*arbaiten*’ yang berarti ‘bekerja’. Dalam bahasa Jepang arti kata ini telah bergeser jauh dari kata aslinya untuk menunjukkan kerja paruh waktu. Kata *baito* (バイト) termasuk jenis pemendekan *jouryaku* yaitu penghapusan di bagian awal. Bagian awal yang dihilangkan dari kata *arubaito* yakni mora pertama dan mora kedua yakni mora ‘a’ dan mora ‘ru’ yang dihilangkan dari kata tersebut.

2) *Ttaku* (ったく) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata *mattaku* (まったく) yang bearti ‘dasar’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *ttaku*.

ったくこんなだからいつも追試

‘Benar-benar, karena hal seperti ini terpaksa ikut ujian susulan.’

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:150)

Kata *ttaku* digunakan untuk mengekspresikan kekesalan atau kekecewaan. Kata *ttaku* (ったく) termasuk jenis pemendekan *jouryaku* yaitu penghapusan di awal. Bagian awal yang dihilangkan dari kata *mattaku* yakni mora pertama ‘ma’ yang dihilangkan dari kata tersebut.

3) *Gakusai* (学祭) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata *daigakusai* (大学祭) yang bearti ‘festival kampus’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *gakusai*.

学祭準備中バイト休んだ分今たくさん入れてるんでしょ

‘Selagi aku libur kerja paruh waktu jadi aku persiapan untuk festival kampus.’

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:104)

Kata *gakusai* (学祭) termasuk jenis pemendekan *jouryaku* yaitu penghapusan di awal. Bagian awal yang dihilangkan dari kata *daigakusai* yakni mora pertama dan mora kedua yakni mora ‘da’ dan mora ‘i’ yang dihilangkan dari kata tersebut. Selain berasal dari kata *daigakusai* (大学祭) kata *gakusai* (学祭) juga berasal dari kata *gakuensai* (学園祭) yang berjenis pemendekan *chuuryaku*.

4) *Sukauto* (スカウト) merupakan pemendekan kata berasal dari kata majemuk *boisu sukauto* (ボーイスカウト) yang bearti ‘pramuka laki-laki’ atau *gaaru sukauto* (ガールスカウト) yang bearti ‘pramuka perempuan’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *sukauto*.

スカウトだって数え切れない

‘Tawaran dari agen pramuka tidak terhitung jumlahnya.’

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:9)

pemendekan kata berjenis *Jouryaku* pada komik *Last Game* Volume 1. Kata *sukauto* bukanlah kosakata asli Jepang melainkan berasal dari bahasa Inggris yakni ‘scout’. Kata *Sukauto* (スカウト) termasuk jenis pemendekan *jouryaku* yaitu penghapusan di bagian awal. Bagian awal yang dihilangkan dari kata *boisu sukauto* atau *gaaru sukauto* yakni leksem terdepan yang dihilangkan ‘boisu’ atau ‘gaaru’ pada kata majemuk tersebut.

c. *Chuuryaku* (中略) merupakan jenis pemendekan bagian tengah. Pada komik *Last Game* Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano ditemukan 6 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*)

berjenis *chuuryaku* yang ditemukan beserta jumlahnya antara lain : *tsuuka* (21 data), *koukou* (11 data), *uzai* (5 data), *shoboi* (1 data), *gakusai* (16 data) dan *kimoi* (3 data). Dalam pembahasan, peneliti menganalisis kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis *chuuryaku* antara lain: *koukou*, *uzai shoboi* dan *kimoi*.

1) *Koukou* (高校) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata *koutougakkou* (高等学校) yang bearti ‘Sekolah Menengah Atas’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *koukou*.

高校に入っても友達いないわけ？

‘Walau sudah sekolah menengah atas tetap tidak punya teman?’

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:48)

Kata *koukou* (高校) termasuk jenis pemendekan *chuuryaku* yakni pemangkasan pada bagian tengah. Pemangkasan pada bagian tengah yakni ‘等学’ dari kata *koutougakkou* (高等学校), sehingga meninggalkan bagian awal ‘高’ dan akhir ‘校’ dari kata tersebut.

3) *Uzai* (ウザイ) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata sifat *uzattai* (うざったい) yang bearti ‘mengganggu’. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *uzai*.

あれウザイよね

‘Itu sangat mengganggu kan.’

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:13)

Pemangkasan pada bagian tengah yakni ‘ったい’ dari kata sifat *uzattai* (うざったい), sehingga meninggalkan bagian awal ‘う’ dan akhir ‘ざい’ dari kata tersebut.

3) *Shoboi* (ショボい) merupakan pemendekan kata berasal dari kata *shobokoi* (しょぼこい) yang bearti

'membosankan, lusuh atau sedikit'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *shoboi*.

そーだこの俺があんなショボイ女なんかに負けるわけがない

'Memang, mana mungkin aku dikalahkan oleh cewek yang kemampuannya sedikit seperti itu'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:12)

Kata *shoboi* digunakan untuk mengekspresikan kekecewaan condong pada hal negatif. Kata *shoboi* (ショボイ) termasuk jenis pemendekan *chuuryaku* yakni pemangkasan pada bagian tengah. Pemangkasan pada bagian tengah yakni 'こ' dari kata *shobokoi* (しょぼこい), sehingga meninggalkan bagian awal 'シヨボ' dan akhir 'い' dari kata tersebut.

4) *kimoi* (キモイ) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *kimochi warui* (気持ち悪い) yang berarti 'jijik'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *kimoi*.

柳くんキモイ

'Yanagi menjijikan.'

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:157)

kata *kimoi* merupakan kata slang yang dipakai ketika pembicara merasa jijik atau tidak nyaman dengan sesuatu yang dilihat atau didengar. kata *kimoi* (キモイ) termasuk jenis pemendekan *chuuryaku* yakni pemangkasan pada bagian tengah. Pemangkasan pada leksem bagian tengah yakni 'chiwaru' dari kata sifat kata majemuk *kimochi warui* (気持ち悪い), sehingga meninggalkan bagian awal 'kimo' dan akhir 'i' dari kata majemuk tersebut.

d. Pemendekan dari kata gabungan merupakan pemendekan kompleks dengan bagian yang dihapuskan berasal

dari kata. Pada komik *Last Game* Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano ditemukan 8 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis pemendekan dari kata gabungan yang ditemukan beserta jumlahnya antara lain : *dantotsu* (1 data), *yabai* (2 data), *tenisaa* (2 data), *gakushoku* (3 data), *ikemen* (2 data), *shinkan* (2 data), *ichikoro* (1 data) dan *meado* (1 data). Dalam pembahasan, peneliti menganalisis kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*) berjenis pemendekan dari kata gabungan antara lain : *dantotsu*, *tenisaa*, *gakushoku* dan *meado*.

1) *Dantotsu* (断トツ) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *danzen toppu* (断然トツプ) yang berarti 'nomer satu'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 1 yang mengandung data *dantotsu*.

やっば綾瀬がダントツだよな

'Seperti yang saya pikirkan Ayase san yang terbaik.'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:32)

Kata *dantotsu* merupakan perpaduan kata bahasa Jepang 'danzen' dan bahasa Inggris 'top'. Kata *dantotsu* (断トツ) termasuk jenis pemendekan yang berasal dari kata gabungan yaitu pemendekan kompleks dengan bagian yang dihapuskan berasal dari kata tersebut. Bagian yang dihapuskan yakni '然' dan 'プ' yang berasal dari kata majemuk *danzen toppu* (断然トツプ).

2) *Tenisaa* (テニサー) merupakan pemendekan kata yang berasal dari kata majemuk *tenisu saakuru* (テニスサークル) yang berarti 'klub tenis'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *tenisaa*.

柳くんはしばらくテニサーのほうに出るの
でお休みです

'Karena yanagikun mau fokus pada klub
tenis jadi untuk sementara dia istirahat
di klub ini'

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:137)

Tenis termasuk salah satu ekstrakuler
olahraga di Universitas Jepang yang
cukup digemari dan biasanya disebut
dengan *tenisaa* (テニサー). Kata *saakuru* (
サークル) berasal dari kata latin 'circus'
yang memunculkan kata dalam bahasa
Inggris 'circle' yang bearti lingkaran. Di
Jepang penggunaan kata *saakuru*
seringkali bearti klub, seperti lingkaran
tempat orang-orang berkumpul dan
beraktifitas. Kata *tenisaa* (テニサー)
termasuk jenis pemendekan yang berasal
dari kata gabungan yaitu pemendekan
kompleks dengan bagian yang dilesapkan
berasal dari kata tersebut. Bagian yang
dilesapkan yakni 'ス' dan 'クル' yang
berasal dari kata majemuk *tenisu saakuru*
(テニスサークル).

3) *Gakushoku* (学食) merupakan
pemendekan kata yang berasal dari kata
majemuk *gakusei shokudou* (学生食堂)
yang bearti 'kantin sekolah'. Berikut
contoh kalimat yang terdapat pada komik
Last Game Volume 1 yang mengandung
data *gakushoku*.

昼飯も学食行かない一人で弁当食ってる
'Dia tidak pergi ke kantin melainkan
makan siang sendirian.'

(*Manga Last Game*, Vol. 1 hal:34)

Kata *gakushoku* (学食) termasuk jenis
jenis pemendekan yang berasal dari kata
gabungan yaitu pemendekan kompleks
dengan bagian yang dilesapkan berasal
dari kata tersebut. Bagian yang
dilesapkan yakni '生' dan '堂' yang
berasal dari kata majemuk *gakusei*
shokudou (学生食堂).

4) *Meado* (メアド) merupakan
pemendekan kata yang berasal dari kata
majemuk *meeru adoresu* (メールアドレス)
yang berarti 'alamat email'. Kata
meido bukanlah kosa kata asli Jepang
melainkan berasal dari bahasa Inggris
yakni 'email address'. Berikut contoh
kalimat yang terdapat pada komik *Last*
Game Volume 3 yang mengandung data
meado.

処で柳くんメアド教えてくれない？

'Bisakah kamu memberitahuku alamat
emailmu yanagi?'

(*Manga Last Game*, Vol. 3 hal:184)

Kata *meado* (メアド) termasuk jenis
pemendekan yang berasal dari kata
gabungan yaitu pemendekan kompleks
dengan bagian yang dilesapkan berasal
dari kata tersebut. Bagian yang
dilesapkan yakni 'ール' dan 'レス' yang
berasal dari kata majemuk *meeru*
adoresu (メールアドレス).

e. Pemendekan yang diambil dari huruf
awal pada penulisan huruf alfabet
merupakan pemendekan yang
mengambil huruf awal dari kata dengan
memakai huruf alfabet. Pada komik *Last*
Game Vol. 1-3 Karya Shinobu Amano
ditemukan 1 data yang mengalami
pemendekan (*ryakugo*) berjenis
pemendekan yang diambil dari huruf
awal pada penulisan huruf alfabet yang
ditemukan kata 'do M' (1 data). Dalam
pembahasan, peneliti menganalisis kata
yang mengalami pemendekan (*ryakugo*)
berjenis pemendekan yang diambil dari
huruf awal pada penulisan huruf alfabet
adalah 'do M'.

1) *Do M* (ド M) merupakan pemendekan
kata yang berasal dari kata Inggris
'*Masochism*' yang berarti 'senang
menderita'. Do (ド) berarti sangat jadi,
ketika digabung M (*Masochism*) kata *do*
M (ド M) berarti 'sangat senang

menderita'. Berikut contoh kalimat yang terdapat pada komik *Last Game* Volume 2 yang mengandung data *do M*.

やがまれこのドM!
'Ini ide si masokis!'

(*Manga Last Game*, Vol. 2 hal:75)

Kata *do M* (ド M) sering digunakan remaja Jepang baik dalam sosial media dan percakapan antar teman untuk menggambarkan karakter seseorang yang memperoleh kepuasan ketika menerima penderitaan. Kata *do M* (ド M) termasuk jenis pemendekan yang diambil dari huruf awal pada penulisan huruf alfabet. Huruf alfabet yang diambil kata tersebut yakni huruf 'M' yang mewakili kata '*Masochism*'.

C. SIMPULAN

Komik *Last Game* karya Shinobu Amano merupakan komik yang bergenre *shoujo* yaitu komik yang menceritakan romansa remaja Jepang. Rata-rata karakter remaja pada komik tersebut dalam percakapan sehari-hari sering menggunakan pemendekan kata (*ryakugo*). Pada komik *Last Game* Vol. 1-3 karya Shinobu Amano peneliti menemukan 216 kata yang mengalami pemendekan (*ryakugo*). Jenis pemendekan yang sering ditemukan peneliti pada komik *Last Game* Vol. 1-3 karya Shinobu Amano yaitu *geryaku* dengan total 109 data. Lalu *jouryaku* dengan total 34 data, *chuuryaku* dengan total 57 data, pemendekan yang berasal dari kata gabungan dengan total 14 data. Penemuan paling sedikit yaitu jenis pemendekan yang diambil dari huruf awal pada penulisan huruf alfabet dengan total 1 data.

Saran Bagi mahasiswa yang ingin meneliti pemendekan kata dalam bahasa Jepang sebaiknya mencari sumber teori dan referensi yang lebih banyak. Lalu untuk mengkonfirmasi benar tidaknya

pemendekan kata lebih baik berkonsultasi pada *native speaker* langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandi Listyanto, Dwiki. 2016. *Jenis Dan Makna Wakamono Kotoba Dalam Anime Danshi Koukousei No Nichijou Kaarya Shinji Takamatsu*. Surabaya: Universitas Dr. Soetomo.
- Ashriyyah, Izzah. 2013. *Penyimpangan Pembentukan Shouryakugo Dari Kata Majemuk Pada Pengguna Blog Ameba*. Surabaya: Dr. Soetomo.
- Achmad dan Abdullah, Alek. 2012. *Linguistik Umum*. Surabaya: Erlangga.
- Amano, Shinobu. 2013. *LAST GAME*. Jepang: *Hana to Yume*.
- Dahidi Ahmad, Sudjipto. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hida, Yoshifumi. 2007. *The Research Encyclopedia of Japanese Linguistik*. Tokyo: Meiji Shohin.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rahmi Suci, Zulya. 2016. *Ryakugo dalam Novel Rabu Suteppu Karya Emi Saito*. Padang: Universitas Andalas.
- Setiyo Hartatik, Fitra. 2016. *Penggunaan Shouryaku Dalam Komik Kachou Shima Kousaku Vol.1 Karya Hirokane Kenshi*. Surabaya: Dr. Soetomo.
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Jepang*. Bandung: humaniora.
- Trimono. 1997. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud

Verhaar, J.W.M. dkk. 2010. *Asas-asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pres.