

Proses Morfologis *Gairaigo* pada *Game Kantai Collection*

Raditya Jagadhita¹, Puspa Mirani Kadir², Wagiaty³

¹²³Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia

Email: ¹rjagadhita@gmail.com, ²puspa.mirani@unpad.ac.id,

³wagiaty@unpad.ac.id

Abstrak

Game Kantai Collection atau lebih sering dikenal dengan nama *kancolle* merupakan *game* berbahasa Jepang yang sangat populer di kalangan masyarakat Jepang usia muda terutama pada penggemar *game* dengan tema *anime*. *Game* ini merupakan *game* yang berlatar belakang pada zaman perang dunia ke 2. *Game* ini memiliki banyak karakter asing yang menggunakan *gairaigo* dalam percakapannya. *Gairaigo* adalah kata serapan dari bahasa asing yang digunakan oleh masyarakat Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengklasifikasikan proses morfologis *gairaigo* pada sumber data yaitu *game kantai collection* dan menganalisis bagaimana *gairaigo* itu terbentuk. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode simak bebas libat cakap. Penelitian ini mengumpulkan catatan dari enam karakter yang paling banyak mengucapkan *gairaigo*. Hasil penelitian ditemukan 57 buah *gairaigo* yang terdiri atas 48 buah afiksasi, 6 buah penggabungan dan 3 buah pemenggalan kata, tetapi tidak ditemukan baik reduplikasi kata maupun peminjaman. Selain itu, kelas kata yang berubah pada afiksasi *gairaigo* ini tidak ditemukan.

Kata kunci: *gairaigo*; *game*; proses morfologis.

Gairaigo Morphological Process on Game Kantai Collection

Abstract

The game Kantai Collection, more commonly known as Kancolle, is a Japanese-language game that is very popular among young Japanese people, especially among fans of anime-themed games. This game is set in the background of World War II and features many foreign characters who use gairaigo (loanwords from foreign languages) in their conversations. Gairaigo refers to borrowed words from foreign languages used by the Japanese people. The aim of this research is to classify the morphological processes of gairaigo in the source data and analyze how these gairaigo words are formed. This study is a qualitative descriptive research using the free observation method. The research collected data from six characters who frequently use gairaigo. The results of the study found 57 gairaigo words, consisting of 48 affixations, 6 combinations, and 3 word truncations, but no reduplication or direct borrowing was found. Furthermore, there were no changes in word classes in these gairaigo affixations.

Keywords: *gairaigo*; *game*; morphological process.

A. Pendahuluan

Pengaruh globalisasi telah membawa berbagai aspek budaya dari negara lain ke dalam kehidupan sehari-hari di Jepang. Salah satu contohnya adalah penggunaan kata-kata asing, atau yang dikenal dengan *gairaigo*. *Gairaigo* merupakan salah satu jenis kosa kata dalam bahasa Jepang yang terdiri dari kata-kata yang diambil dari bahasa lain (Nishfullayli, 2013: 36).

Pengaruh *gairaigo* dapat ditemukan secara khas dalam industri *game* Jepang. Salah satu contohnya adalah permainan populer yang bernama *Kantai Collection* yang disingkat *Kancolle*. *Kancolle* merupakan game besutan DMM yang dirilis pada tahun 2012 dan masih populer hingga saat ini dengan menjadi *trending* tiap mengadakan *event* baik secara *offline* maupun *online*.

Game ini menceritakan tentang gadis kapal (*kanmusu*) yang berjuang melawan *abyssal* (*shinkaiseikan*) untuk membuat lautan menjadi damai. *Game* ini merupakan game buatan *developer* asal Jepang sehingga dialog utama setiap karakter

baik karakter yang berasal dari Jepang ataupun luar Jepang menggunakan bahasa Jepang. Isi cerita banyak menceritakan peperangan zaman dulu seperti perang dengan Amerika, Jerman, Italia, Swedia, sehingga banyak ditemukan *gairaigo* dalam setiap komunikasi antarkarakter tersebut.

Penelitian ini membahas bagaimana *gairaigo* terbentuk dalam segi morfologi. Proses morfologis memiliki berbagai bentuk seperti derivasi *zero*, afiksasi, reduplikasi, komposisi, abreviasi, dan derivasi balik (Kridalaksana, 2010: 12). Sejalan dengan pendapat tersebut, Tsujimura (2000: 148-154) juga menjelaskan mengenai proses morfologis.

Proses morfologis yang dikemukakan Tsujimura meliputi lima cara pembentukan kata, yaitu sebagai berikut.

1. Afiksasi. Afiksasi adalah suatu proses afiks ditambahkan pada akar, dasar, atau alas kata. Contoh:
kaku dan *chiimu* membentuk *kakuchiimu* ‘setiap tim’.

2. Penggabungan (*compounding*).
Penggabungan, adalah proses pembentukan kata yang menggabungkan dua atau lebih kata (Tsuji-mura, 2000: 154). Selain itu, Shibatani (dalam Tsuji-mura, 2000: 165) juga menambahkan bahwa gabungan atau *compound* terdiri atas 3 unsur yaitu:
 - a. kosakata asli Jepang (*native words*), misalnya *aki-zora* yang berarti ‘langit musim gugur’. Kata tersebut dibentuk dengan menggabungkan kata *aki* yang berarti ‘musim gugur’, dan *sora* yang berarti ‘langit’, sehingga mengubah lafalnya menjadi *aki-zora*;
 - b. penggabungan antara kata *sino* (kata serapan dari Bahasa Mandarin) dan bahasa Jepang, misalnya *ken-kyuu* yang berarti ‘penelitian’;
 - c. kombinasi kata Jepang asli dan kosakata asing atau serapan, misalnya *garasu mado* yang berarti ‘jendela kaca’ dengan kata *garasu* yang menggunakan bahasa Inggris *glass* dan *mado* yang merupakan kata-kata dari bahasa Jepang.
3. Reduplikasi. Kridalaksana (2010: 154) menyatakan ada tiga kelompok utama reduplikasi, yaitu reduplikasi fonologis, morfemis, dan sintaktis. Namun, contoh *gairaigo* yang dibuat melalui reproduksi tidak ditemukan dalam sumber data.
4. Pemendekan kata (abreviasi).
Pemendekan kata juga dikenal sebagai abreviasi. Abreviasi adalah proses memotong satu atau beberapa bagian leksem atau kombinasi bagian leksem untuk membuat bentuk baru.. Kridalaksana (2010: 162) secara lebih lanjut menyatakan bahwa di dalam abreviasi terdapat 5 jenis kependekan seperti singkatan, penggalan, akronim, kontraksi, dan lambang huruf yaitu sebagai berikut.
 - a. Singkatan. Singkatan adalah salah satu hasil proses pemendekan yang berupa huruf atau gabungan huruf, baik yang dieja huruf demi huruf seperti KKN (Kuliah Kerja Nyata) maupun yang

- tidak dieja huruf demi huruf (Kridalaksana).
- b. Penggalan. Penggalan adalah pemendekan yang mempertahankan salah satu bagian leksem (Kridalaksana, 2010: 162). Misalnya, Prof (Profesor), Bu (Ibu), dan Pak (Bapak).
- c. Akronim. Akronim adalah proses pemendekan yang menggabungkan huruf, suku kata, atau bagian dari kata yang diucapkan dan ditulis menjadi satu kata yang mengikuti aturan fonetik bahasa Indonesia. Misalnya, Universitas Padjadjaran (UNPAD). Hal yang membedakan antara akronim dan singkatan adalah bentuk pelafalan. Singkatan diucapkan per huruf, sedangkan akronim dilafalkan sebagai suku kata (Wulandari, 2021: 65).
- d. Kontraksi. Kridalaksana (2010: 162-163) menyatakan bahwa kontraksi adalah proses pemendekan yang menggabungkan leksem dasar atau kombinasi leksem. Misalnya, kata *tak kan* yang berarti *tidak akan*, *rudal* yang berarti *peluru kendali*, dan *sendratari* yang berarti *seni drama tari*.
- e. Lambang huruf. Kridalaksana (2010: 163) menyatakan bahwa lambang huruf adalah proses pemendekan yang menghasilkan satu atau lebih huruf yang mewakili kuantitas, satuan, atau elemen tertentu. Misalnya, milimeter (mm), kilometer (km), dan meter.
5. Peminjaman (*borrowing*). Tsujimura (2000: 154) mengemukakan bahwa selain dengan afiksasi, komposisi, akronim, dan reduplikasi, cara lain untuk membentuk kata baru adalah dengan memakai kata serapan. *Gairaigo* yang merupakan salah satu jenis kata serapan dalam bahasa Jepang tidak diserap begitu saja, tetapi mengalami penyesuaian bunyi. Selanjutnya, *gairaigo* sebagai input akan mengalami proses morfologis sampai menciptakan kata-kata baru.

Misalnya, kata *panikuru* berasal dari bahasa Inggris dari kelas kata verba *panic*. Lalu, untuk menunjukkan kala non-lampau, sufiks *-ru* ditambahkan. Jadi, kata kerja dari unsur serapan seperti *panikuru* menjadi *gairaigo*. Proses ini mengikuti aturan paradigma infleksional kata kerja dalam bahasa Jepang (Tsuji-mura, 2000: 154).

Dalam *game Kantai Collection*, *Gairaigo* banyak ditemukan pada karakter asing. Otake (2008: 90) menjelaskan bahwa pada tahun 1889 di dalam kamus Jepang terdapat 85 kata *gairaigo* asal Belanda dan 72 kata *gairaigo* asal Inggris yang terdaftar. Selanjutnya, pertengahan era *Taisho* (1911-1924) terdapat 51% *gairaigo* yang tercantum dalam kamus yang berasal dari Bahasa Inggris, dan bahkan pada saat ini *gairaigo* yang berasal dari bahasa Inggris mencapai 80% hingga 90%.

Penelitian terdahulu yang menjadi tolok ukur peneliti untuk menulis artikel ini pada penelitian yang berjudul *Proses Pembentukan Gairaigo dalam Buku Minna no Nihongo: Essay on Morphology* yang

ditulis oleh Yani pada tahun 2018. Hasil penelitian terdahulu tersebut berbeda dengan yang peneliti tulis dalam penelitian ini. Hal yang paling jelas membedakan artikel ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian yang berasal dari karakter yang terdapat pada *video game Kantai Collection*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti proses morfologis pada *game Kantai Collection* dengan merumuskan 2 masalah sebagai berikut. Pertama, apa saja proses morfologis yang terdapat pada *gairaigo* pada *game Kantai Collection*? Kedua, bagaimana proses morfologis terbentuknya *gairaigo* pada *game Kantai Collection*?

Selanjutnya, penelitian ini memiliki 2 tujuan. Pertama, penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan proses morfologis pada *gairaigo* yang terdapat pada *game Kantai Collection*. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembentukan *gairaigo* pada *game Kantai Collection*. Terakhir, penelitian ini memiliki manfaat untuk

pembelajar bahasa Jepang agar dapat lebih mengenal jenis-jenis kata serapan dalam bahasa Jepang atau *gairaigo* terutama yang terdapat pada *game Kantai Collection*.

B. Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada menunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data dalam konteksnya (Mahsun, 2005: 233). Lalu, sumber data diambil dari dialog pada 6 karakter di *game Kantai Collection* yang dapat diakses pada <https://games.dmm.com/> dengan metode simak bebas libat cakap dan catat untuk mengumpulkan data.

Selanjutnya, Sudaryanto (2015: 204) menyatakan bahwa teknik simak bebas libat cakap merupakan teknik pengambilan data yang memposisikan penulis tidak terlibat dalam dialog atau percakapan yang menjadi subjek penelitian. Dialog karakter yang dipilih dalam penelitian ini adalah karakter yang paling banyak memunculkan dialog

gairaigo. Untuk penganalisisan data, peneliti menggunakan metode padan dengan pilah translasional. Data penelitian disajikan dengan menggunakan metode informal yakni, peneliti menggunakan kata-kata biasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahsun (2005: 255).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Klasifikasi *Gairaigo* yang Mengalami Proses Morfologis

Dari dialog 6 karakter yang diteliti, peneliti menemukan *gairaigo* yang terbentuk secara morfologis ditemukan sebanyak 57 dengan klasifikasi sebagai berikut,

Tabel 1. Klasifikasi *gairaigo*.

No.	Proses Morfologis	Jumlah
1	Afiksasi	48
2	Penggabungan	6
3	Reduplikasi	0
4	Peminjaman	0
5	Pemenggalan	3

2. Pembentukan *Gairaigo* pada *Game Kantai Collection*

Pada *game Kantai Collection*, peneliti menemukan 57 *gairaigo* yang terbentuk secara morfologis. Namun, dalam contoh pemaparan data, peneliti menampilkan beberapa data yang dapat dianggap sebagai

representasi dari data yang tidak diuraikan dalam analisis dan deskripsi di bawah ini. Selanjutnya, analisis proses morfologis pembentukan *gairaigo* pada *game Kantai Collection* sebagai berikut.

a. Afiksasi

- (1) ちょっとリペアーさせて...シ
ャワー浴びるわ。
Chotto ripeaa sasete... shawaa abiruwa.
'Tolong **izinkan** **aku**
memperbaikinya....aku mandi
ya.'
(Iowa, dialog *docking*)

Kata serapan atau *gairaigo* pada data pertama berasal dari bahasa Inggris yaitu *repair* yang berarti 'memperbaiki'. Dari sini, proses afiksasi terjadi berupa penambahan sufiks berupa *jodoushi* (verba bantu) yaitu *sasete* setelah *gairaigo*. *Gairaigo* ini memiliki bentuk biasa yaitu *ripeaa suru*. Setelah mengalami perubahan menjadi *saseru*, maknanya menjadi *shieki* (perizinan). Fungsi dari *sasete* dalam kalimat di atas menunjukkan makna yaitu meminta perizinan dari verba *ripeaa*.

- (2) 特製サンドイッチ持ってきた。
食うかい?
Tokusei sandowicchi mottekita.
Kuukai.
'Aku **membawakanmu**
sandwich spesial. Mau
mencobanya?'
(South Dakota, dialog *hourly*)

Kata serapan atau *gairaigo* pada data ini berasal dari bahasa Inggris yaitu *sandwich* yang berarti 'roti lapis'. Dari sini, proses afiksasi terjadi yaitu berupa penambahan sufiks berupa kata kerja bantu yang dapat berdiri sendiri (*hojodoushi*) berupa kata *mottekita* setelah *gairaigo*. *Gairaigo* ini memiliki bentuk biasa yaitu *sandowicchi mottekuru* yang kemudian mengalami perubahan menjadi bentuk lampau *mottekita*. Fungsi dari *mottekita* dalam kalimat tersebut di atas menunjukkan makna menjadi kata kerja dari nomina *sandowicchi*.

- (3) ロマンティックな季節ね。さ
すが日本だわあ。
Romantikkuna kisetsune. Sasuga nippon dawa.
'Musim yang **romantis** ya.
Seperti yang bisa kita harapkan
dari Jepang.'
(Iowa, dialog *Seasonal Raining*
Season 2016)

Kata *romantikkuna* merupakan *gairaigo* yang berasal dari

bahasa Inggris *romantic* yang memiliki arti ‘romantis’. Dari sini, proses penambahan sufiks *-na* pada akhir *gairaigo* terjadi. Kata serapan atau *gairaigo* ini merupakan adjektiva. Oleh karena, pemberian suffiks *-na* diperlukan. Walau demikian, perubahan kelas kata pada data ini tidak terjadi, dan *gairaigo* tetap berupa adjektiva (*keiyoushi*) setelah proses afiksasi.

- (4) 英国 ヴィッカーズ社 で建造された、金剛でーす！
*Eikoku de **bikkaasusha** de kenzousareta, kongoudeesu!*
‘Aku Kongou yang dibangun di perusahaan asal Inggris **Vickers.**’
(Kongou, dialog *library*)

Kata *bikkasusha* merupakan *gairaigo* atau serapan dari kata *Vickers*. *Vickers* merupakan perusahaan manufaktur kapal pada zaman Perang Dunia ke 2. *Gairaigo* tersebut ditambahkan sufiks *-sha* yang menandakan bahwa *bikkaasu* adalah sebuah perusahaan. Walau demikian, perubahan kelas kata pada data ini tidak terjadi, dan *gairaigo* tetap berupa nomina (*meishi*) setelah mengalami proses afiksasi.

- (5) 美味しいクスクスのラークイ
ジヌ覚えたの。食べて見る？
***Oishii kusukusu** no raakuijinu oboetano. Tabetemiru?*
‘Aku mengingat makanan **CousCous yang enak.** Mau mencobanya?’
(Jean Bart, dialog *Secretary*)

Di dalam dialog tersebut di atas, *gairago kusukusu* yang artinya ‘*couscous*’ muncul. *Couscous* yaitu makanan yang terkenal di daerah Timur Tengah. Pada *gairaigo* ini proses prefiksasi berupa penambahan prefiks *oishii* yang berarti ‘enak’ terjadi. Walau demikian, perubahan kelas kata pada data ini tidak terjadi, dan *gairaigo* tetap berupa nomina (*meishi*) setelah mengalami proses afiksasi.

b. Penggabungan (*Compound*)

- (6) 大和ホテル、ディナーグレートよ～
***Yamato hoteru**, dinaa gureetoyo*
～
‘Makan malam di **Hotel Yamato** luar biasaya.’
(Iowa, dialog *hourly*)

Di dalam data ini, *gairaigo* yang mengalami proses penggabungan atau *compound* ditemukan. *Gairaigo* dalam data 6 merupakan perpaduan dari dua kata yakni, bahasa Inggris *hoteru* yang berarti ‘hotel’ dan bahasa

Jepang *Yamato* yang berarti ‘Hotel Yamato’. *Gairaigo* ini memiliki arti ‘Hotel Yamato.’

- (7) お疲れ様です。Fletcher 級駆逐艦 ネームシップ、Fletcher、配置に着いています。
Otsukaresama desu. Fletcher kyuu kuchikukan neemushippu, Fletcher, haichini Tsuiteimasu.
‘Terima kasih atas kerja kerasnya. Saya merupakan kapal nama dari kelas Fletcher, Fletcher. Telah tiba.’

(Fletcher, dialog *library*)

Dalam data ini, *gairaigo* yang mengalami proses penggabungan atau *compound* terjadi. Penggabungan ini terbentuk oleh dua *gairaigo* dari bahasa Inggris. Pertama adalah *name* yang memiliki arti ‘nama’ dan kedua adalah *ship* yang berarti ‘kapal’. *Gairaigo* ini memiliki arti ‘kapal nama’.

- (8) 丑三つタイムって言ったか…
さて、なにかやることはないか？
Ushimitsu taimu to ittaka...sate, nanikayarukotowanai ka?
‘Jadi inikah yang disebut waktu ushimitsu, adakah yang dapat aku lakukan?’

(South Dakota, dialog *hourly*)

Dalam data ini, *gairaigo* yang mengalami proses penggabungan atau *compound* ditemukan. *Gairaigo*

ini merupakan campuran antara bahasa Inggris *taimu* yang berarti ‘waktu’ dan bahasa Jepang *ushimitsu* yang merupakan istilah yang sering digunakan orang Jepang saat mengucapkan pukul 2 malam. Apabila digabungkan, *gairaigo* ini memiliki arti ‘tengah malam’.

- (9) ティータイムは大事にしないとね。

Tiitaimu wa daiji ni shinaito ne.

‘Sangat penting untuk melakukan tea time.’

(Kongou, dialog *docking*)

Dalam data ini, *gairaigo tiitaimu* yang mengalami proses penggabungan atau *compound* ditemukan. Penggabungan ini terbentuk oleh dua *gairaigo* dari Bahasa Inggris. *Gairaigo* yang pertama adalah *tii-* yang berasal dari bahasa Inggris *tea* yang memiliki arti ‘teh’. Kedua adalah *taimu* yang juga berasal dari bahasa Inggris *time* yang berarti ‘waktu’. Jadi, *gairaigo* ini memiliki arti ‘waktu minum teh’.

- (10) チョコ失敗しちゃったのに…
ええ、珍しいホットチョコのお礼、ですか？

Choco shippai shicatta noni... ee, mezurashii hotochoko no orei, desuka?

‘Kau mau memberikan ungkapan terima kasih atas coklat panas yang tidak biasa ini? Padahal coklatnya gagal.’

(Fubuki, dialog *valentine*)

Dalam data ini, *gairaigo* *hottochoko* yang mengalami proses penggabungan atau *compound* ditemukan. Penggabungan ini terbentuk oleh dua *gairaigo* dari bahasa Inggris. *Gairaigo* yang pertama adalah *hotto* yang berasal dari bahasa Inggris *hot* yang memiliki arti ‘panas’. Kedua adalah *choko* yang juga berasal dari bahasa Inggris *choco* yang berarti ‘cokelat’. *Gairaigo* ini memiliki arti ‘cokelat panas’.

c. Pemenggalan (Abreviasi)

(11) 正午 12 時をアナウンスする
です。ランチの時間で
す!

*Shougo juuniji wo anaunsusuru
deesu. Ranchi no jikan deesu!*

‘Pengumuman jam 12 siang.
Saatnya makan siang!’

(Kongou, dialog *hourly*)

Dalam data ini, abreviasi pada *gairaigo* telah terjadi. *Gairaigo* yang terbentuk berasal dari bahasa Inggris yaitu *announcement* dan diserap menjadi bahasa Jepang dengan cara pemendekan. Pemendekan dilakukan dengan memenggal suku kata pada

leksem asalnya. Suku kata yang digunakan adalah *announcement* yang kemudian dalam bahasa Jepang berubah dan dibaca *anaunsu*. *Anaunsu* sendiri juga berarti ‘pengumuman’.

(12) 司令官!今日はバレンタイン
ですね!大きなハートのチョコ
コ、作ったんですよ!

*Shireikan! Kyou wa barentain
desune! Ookina haato no choko,
tsukuttan desuyo!*

‘Laksamana! Hari ini hari
valentine! Aku membuat cokelat
berbentuk hati yang besar loh’

(Fubuki, dialog *valentine*)

Dalam data ini, abreviasi pada *gairaigo* telah terjadi. *Gairaigo* yang terbentuk dari bahasa Inggris dibaca *chokoreeto* yang diserap ke dalam bahasa Jepang dengan proses pemendekan. Pemendekan dilakukan dengan memenggal suku kata pada leksem asalnya. Suku kata yang digunakan adalah *chokoreeto* yang dalam bahasa Jepang dibaca *choko*. *Choko* sendiri berarti ‘cokelat’.

(13) Fletcher 特製、BLT サンドを
ご用意しました! コーヒーは
ここに。

*Fletcher tokusei, BLT sando o go
youishimashita! Koohee wa
kokoni.*

‘Aku telah menyiapkan sandwich blt spesial buatan Fletcher. Dan ini kopinya’
(Fletcher, dialog *hourlies*)

Dalam data ini, *gairaigo* yang terbentuk berasal dari bahasa Inggris *sandwich* kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang dengan proses pemendekan. Pemendekan dilakukan dengan memenggal suku kata pada leksem asalnya. Suku kata yang digunakan adalah sand*wich* yang dalam bahasa Jepang dibaca sando*wicchi*. *Sando* sendiri berarti ‘roti lapis’.

D. Simpulan

Gairaigo yang paling banyak ditemukan dalam *game Kantai Collection* berasal dari bahasa Inggris. Setelah melakukan penelitian terhadap *gairaigo* dalam data tersebut, peneliti menyimpulkan sebagai berikut.

1. Hasil analisis data berdasarkan proses morfologis dari 57 data *gairaigo* dapat diklasifikasi menjadi 3, yaitu afiksasi sebanyak 48 *gairaigo*, penggabungan sebanyak 6 *gairaigo* dan pemenggalan sebanyak 3 *gairaigo*. Dari 3 klasifikasi

tersebut, proses reduplikasi dan peminjaman pada *gairaigo* tidak ditemukan.

2. Proses morfologis pada *gairaigo* yang terjadi pada sumber data *game Kantai Collection* terdiri atas 3 proses dengan temuan sebagai berikut.

a. Afiksasi. Pada proses afiksasi, *gairaigo* yang kelas katanya berubah tidak ditemukan. *Gairaigo* dalam afiksasi ditemukan dalam kata-kata: リペアーさせて, サンドイッチ持ってきた, ロマンティックな, ヴィッカーズ社, 美味しいクスクス.

b. Penggabungan. *Gairaigo* dalam penggabungan ditemukan dalam kata-kata: 大和ホテル, ネームシップ, 丑三つタイム, ティータイム, ホットチョコ.

c. Pemenggalan. *Gairaigo* dalam proses pemenggalan ditemukan dalam kata: アナウンス, チョコ, サンド.

Terakhir, saran untuk peneliti selanjutnya yakni agar dapat meneliti

lebih banyak dialog dari karakter lain pada *game Kantai Collection* ini, karena kemungkinan masih banyak *gairaigo* yang dapat ditemukan.

Daftar Pustaka

- Kantai Collection*. Melalui <https://games.dmm.com/> [Diakses pada 5/2023]
- Kridalaksana, Harimukti. 2010. *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Teknik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nishfullayli, S. I. (2013). Pembentukan Kata: Proses Morfologis pada *Gairaigo*. *Izumi*, 1(1). Melalui, <https://doi.org/10.14710/izumi.1.1> [Diakses pada 20/6/2023.]
- Otake, M. P. (2008). *Gairaigo-Remodelling Language to Fit Japanese*. Tokyo: Seitoku University Faculty of Humanities Bulletin, 15, 87-101. Melalui, <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=7807e8cd94b93ebca7c9fdac04be42046cd0faaa> [Diakses pada 20/6/2023.]
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Appti.
- Tsujimura, Natsuko. 2000. *The Basics of Japanese Linguistics*. Blackwell Publishers Ltd., Oxford.
- Wulandari, R., Fawaid, F. N., Hieu, H. N., & Iswatiningsih, D. (2021). Penggunaan Bahasa Gaul pada Remaja Milenial di Media Sosial. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 5(1), 64-76. Melalui <http://dx.doi.org/10.25157/Literasi.v5i1.4969> [Diakses pada 10/9/2023]
- Yani, D. (2018). Proses Pembentukan *Gairaigo* dalam Buku Teks *Minna no Nihongo: Kajian Morfologi*. *linguistics, 2 Journal of Japanese Language Education* (2), 238-248. Melalui, <https://doi.org/10.18196/jjlel.2215> [Diakses pada 15/6/2023.]