NAWA: Journal of Japanese Studies
Volume 2(1), March 2025, 40 – 51
e-ISSN 3062-6544
p-ISSN 3063-6773

Pembentukan dan Makna *Gairaigo* dalam Anime *Yuru Camp Season 1* (2018)

Aldi Bisma Ayudya[1], Yanti Hidayati[1], Aulia Arifbillah Anwar[1*]
[1]Institut Prima Bangsa
billahsensei.stibainvada@gmail.com

Received: 9-2-2025	Revised: 22-3-2025	Accepted: 25-3-2025

ABSTRACT

In the era of globalization, the Japanese language has increasingly absorbed foreign vocabulary, particularly English, a phenomenon known as *Gairaigo*. This can be observed across various fields, including in the dialogues of the anime *Yuru Camp Season 1* (2018), which depicts the use of *Gairaigo* in outdoor activities. This study aims to analyze the formation and meaning of *gairaigo* in *Yuru Camp Season 1* (2018) through a morphosemantic approach based on Nomoto's (2019) theory of *gairaigo* formation. *Gairaigo* refers to vocabulary borrowed from foreign languages, particularly English, into the Japanese language. In this research, the researcher uses a descriptive qualitative method to describe and analyze the formation patterns and semantic shifts of *gairaigo* in the anime. Data were collected through the observation and note-taking technique from the dialogues of 12 episodes of the anime under analysis. The results show that there are 20 *gairaigo* data points, encompassing various formation categories such as grammatical adaptation, abbreviation, creation (*wasei-gairaigo*), and *konshugo* (a combination of *wago* or *kango* with *gairaigo*). The findings suggest that *gairaigo* in *Yuru Camp* is not only used in everyday conversation but also undergoes various shifts in meaning depending on the context and usage within popular culture. This study is expected to provide new insights into the role of *gairaigo* in audiovisual media and how its adaptation process occurs in modern Japanese language.

Keywords: *gairaigo*; word formation; anime; morphology; linguistic

https://journal.unhas.ac.id/index.php/nawa

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki beberapa fungsi yang salah satunya adalah sebagai alat komunikasi. Rasyid *et al.* (2009:126) menyatakan bahwa bahasa merupakan sistem yang memiliki struktur dan makna yang tidak selalu bergantung pada individu penggunanya. Sebagai sistem tanda, bahasa digunakan untuk menyampaikan makna tertentu dan mencapai tujuan komunikasi. Bahasa merupakan salah satu alat komunikasi terpenting di bidang apa pun dalam hidup keseharian. Pada bidang sosial contohnya, bahasa digunakan manusia dalam bentuk kegiatan mengobrol, berbicara, bercerita, dan lain sebagainya.

Manusia dalam berbahasa menggunakan lambang-lambang berupa kata dan gabungan kata sebagai konsep yang bermakna. Dalam Linguistik, Morfologi merupakan salah satu cabang linguistik yang menyelidiki struktur kata dan pengaruh perubahan struktur terhadap arti dan golongan kata. Mulyana (2007: 5), menyatakan bahwa istilah 'morfologi' diturunkan dari bahasa Inggris *morphology*, artinya cabang linguistik yang mempelajari susunan atau bagian-bagian kata secara gramatikal. Seiring dengan perkembangan zaman dan interaksi antar bangsa, terjadilah sentuhan antar-bahasa yang satu dengan yang lain, sehingga dalam suatu bahasa tertentu tidak hanya memiliki kosakata murni tetapi juga kosakata serapan dari bahasa asing. Hal ini dapat disebut juga dengan kontak bahasa. Lebih lanjut, Thomason (2001:1), kontak bahasa adalah penggunaan lebih dari satu bahasa dalam tempat dan waktu yang sama. Adanya kontak bahasa ini dapat mengakibatkan transfer bahasa, yaitu peminjaman unsur-

DOI: https://doi.org/10.69908/nawa.v2i1.43171

This work is licensed under a CC by-NC 4.0 International License.

unsur dari satu bahasa ke bahasa lain. Dengan demikian, terdapat peminjaman unsur-unsur dari satu bahasa ke bahasa lain.

Peminjaman unsur-unsur satu bahasa ke bahasa yang lainnya disebut juga dengan *borrowing*. *Borrowing* menurut Haugen (1950 : 212) adalah upaya mengadopsi suatu ekspresi linguistik dari satu bahasa ke bahasa lain ketika tidak ada istilah yang ada untuk objek atau konsep baru. Lebih lanjut, *Borrowing* atau peminjaman terjadi melalui berbagai cara, dimulai dari perdagangan hingga melalui perang. Interaksi antar manusia dari suatu daerah dengan manusia dari daerah lain mengakibatkan adanya percampuran bahasa dan budaya antar keduanya. Lebih lanjut, Pateda (2010:158-159) mengemukakan bahwa masuknya pengaruh bahasa asing seperti kosakata peminjaman ini merupakan salah satu faktor terjadinya perubahan makna. Dalam perkembangannya, kosakata serapan tidak hanya mempertahankan bentuk dan makna asli dari bahasa sumber, tetapi juga mengalami modifikasi sesuai dengan sistem linguistik dan kebutuhan komunikasi dalam bahasa penerima.

Dewasa ini dalam konteks pergaulan global, produktif digunakan kata-kata yang diserap dari bahasa Inggris. Penggunaan ini dimaksudkan agar pemakainya terlihat lebih modern karena bahasa Inggris merupakan bahasa utama pergaulan Internasional. Hal ini juga menyebabkan bahasa Inggris telah dipelajari sejak dini di berbagai negara. Contoh, salah satu negara yang produktif menyerap kosakata bahasa asing termasuk bahasa Inggris, yakni negara Jepang. Jika dideskripsikan berdasarkan asal-usulnya, Tanimitsu dalam Sudjianto dan Dahidi (2004:99) menyatakan bahwa kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi 3 macam yaitu *wago*, *kango*, dan *gairaigo*. *Wago* merupakan kosakata asli dari bahasa Jepang yang biasa disebut *yamato kotoba*. Lalu, *Kango* merupakan kosakata yang diserap dari bahasa Cina. Sedangkan *gairaigo* merupakan kosakata yang diserap dari bahasa Inggris dan bahasa lain selain bahasa Cina.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan *gairaigo* dalam bahasa Jepang, berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi pola, makna, serta perubahan yang terjadi pada kosakata serapan ini. Beberapa studi terdahulu telah membahas fenomena *gairaigo* dalam berbagai media, mulai dari majalah, situs web, hingga publikasi cetak lainnya, yang menunjukkan bahwa *gairaigo* tidak hanya menjadi bagian dari komunikasi sehari-hari, tetapi juga mengalami perkembangan makna yang dinamis. Bahkan, *gairaigo* telah merambah ke bidang hiburan, seperti film animasi atau *anime*, dan juga ke dalam aktivitas luar ruangan (*outdoor*), menunjukkan bagaimana kosakata serapan ini semakin produktif penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari dan budaya populer Jepang modern. Salah satu contoh penggunaan *gairaigo* yang signifikan terlihat dalam anime *Yuru Camp Session 1* (2018), yang berlatar aktivitas luar ruangan (*outdoor*), seperti kosakata キャンプする (*kyanpu suru*), キャンプやる (*kyanpu yaru*), dan 冬キャンプ (*fuyu kyanpu*).

Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Elisabeth dkk (2016), yang menganalisis *gairaigo* dalam rubrik fashion majalah *Seventeen* edisi Desember 2014. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *gairaigo* dalam majalah tersebut tidak hanya berbeda makna dengan *wago*, tetapi juga mengalami perubahan makna dalam tiga bentuk: perluasan, penyempitan, dan perubahan total. Dari sejumlah *gairaigo* yang ditemukan, penelitian ini menganalisis tiga kata untuk kesan makna (グリーン (*gurīn*), ウール (*ūru*), dan カラー (*karā*)) serta tiga kata untuk perubahan makna (スタイル (*sutairu*), デート (*dēto*), dan ブーム (*būmu*)). Studi ini menunjukkan bahwa *gairaigo* digunakan untuk memberikan penekanan makna, menyesuaikan dengan pemahaman masyarakat, serta mencerminkan pengaruh budaya asing dalam terminologi fashion Jepang.

Penelitian berikutnya, dilakukan oleh Wilistyani dkk. (2018) menganalisis perubahan makna *gairaigo* dalam majalah *Garuda Holidays*. Studi ini menemukan bahwa perubahan makna *gairaigo* terjadi dalam dua aspek utama, yaitu kebahasaan dan nilai rasa bahasa. Dalam aspek kebahasaan, terdapat tiga jenis perubahan makna, yakni generalisasi (perluasan makna), spesialisasi (penyempitan makna), dan perubahan makna total, dengan spesialisasi sebagai yang paling dominan. Dari segi nilai rasa bahasa, ditemukan hanya satu jenis perubahan, yaitu peninggian makna (ameliorasi), yang menunjukkan bahwa *gairaigo* sering kali memiliki makna yang lebih positif dibandingkan dengan padanan bahasa Jepangnya.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Elkhaima dkk (2021) berfokus pada perubahan makna *gairaigo* dalam situs web *Marisol*. Dari 39 data yang dianalisis, ditemukan bahwa 14 data mengalami perluasan makna, 24 data mengalami penyempitan makna, dan 1 data mengalami perubahan makna total. Temuan ini menunjukkan bahwa makna *gairaigo* tidak selalu statis, tetapi dapat mengalami transformasi sesuai dengan konteks penggunaannya dalam bahasa Jepang.

Penelitian terkait *gairaigo* dalam bahasa Jepang telah banyak dilakukan dengan sumber data dan pendekatan teori yang beragam. Misalnya dari penelitian terdahulu, Elisabeth dkk (2016) meneliti *gairaigo* dalam majalah *Seventeen*, sementara Wilistyani dkk. (2018) mengkaji perubahan makna *gairaigo* dalam majalah *Garuda Orient Holidays*, dan Elkhaima dkk(2021) meneliti *gairaigo* pada website *Marisol*. Di sisi lain, dari segi pendekatan teori, penelitian Elisabeth, dkk (2016) mengambil kajian morfosemantik, mengacu pada teori struktur *gairaigo* dalam bahasa Jepang oleh Masami dan Masako (1982) dan makna leksikal oleh Chaer (2009), kemudian Wilistyani, dkk (2018) mengambil kajian semantik mengacu pada teori perluasan makna Chaer (2009) dan makna kontekstual oleh Suwandi (2008), dan kemudian penelitian yang dilakukan oleh Elkhaima dkk (2021) juga mengambil kajian semantik mengacu pada teori perluasan makna Chaer (2009). Berdasarkan pertimbangan terkait sumber data dan kajian teori, penelitian ini mengambil data *gairaigo* dalam anime sebagai media audio-visual karena masih terbatasnya penelitian yang mengambil sumber data dari Anime dan media audio-visual. Lebih lanjut, anime sebagai produk budaya populer memiliki peran besar dalam penyebaran bahasa karena penggunaan bahasanya yang tidak terlalu formal serta mudah diakses, sehingga dapat mencerminkan penggunaan *gairaigo* dalam percakapan sehari-hari. Penelitian ini mengkaji *gairaigo* dengan pendekatan morfosemantik oleh Nomoto (2019) yang membahas mengenai klasifikasi dan pembentukan gairaigo dalam Bahasa Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji *gairaigo* dalam anime *Yuru Camp Season 1* (2018) untuk memberikan sumbangsih kebaruan mengenai dinamika penggunaan *gairaigo* dalam Bahasa Jepang pada media audio-visual kontemporer.

Sebagai contoh, dalam anime *Yuru Camp Season 1* (2018), ditemukan penggunaan *gairaigo* berikut;

スープ飲みすぎた。
suupu nomisugita.
"Aku terlalu banyak meminum sup"

(*Yuru Camp Season 1* Episode 1 menit 12.22)

Dalam contoh tersebut, Kata スープ '*suupu*' berasal dari kata *soup* dalam bahasa Inggris. Soup bermakna "masakan berkuah dari kaldu yang diberi bumbu pala, lada, dan sebagainya." Terdapat kata dalam bahasa Jepang yang juga bermakna serupa, yaitu kata 汁 '*shiru*'. Namun, 汁 '*shiru*' lebih sempit daripada スープ '*suupu*'. スープ '*suupu*' adalah masakan yang memiliki

kuah kaldu, sedangkan 汁 '*shiru*' hanya mencakup kuahnya saja. Hal ini mengapa スープ '*suupu*' digunakan dalam kalimat.

Berdasarkan fenomena ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis bentuk dan makna *gairaigo* dalam anime *Yuru Camp* Season 1 (2018) dengan kajian morfosemantik. Morfosemantik adalah cabang ilmu bahasa yang menggabungkan cabang ilmu morfologi dan semantik. Morfologi bagian dari ilmu bahasa yang bidangnya menyelidiki seluk-beluk bentuk kata, dan kemungkinan adanya perubahan golongan dari arti kata yang timbul sebagai akibat perubahan bentuk kata (Ramlan, 1987:21). Dalam konteks penelitian ini, akan ditilik bagaimana proses penyerapan Bahasa Inggris sehingga membentuk *Gairaigo* beserta maknanya di dalam Bahasa Jepang. Lebih lanjut, teori pembentukan *gairaigo* mengacu dari Nomoto (2019). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai pola adaptasi *gairaigo* dalam bahasa Jepang serta bagaimana maknanya dalam media populer seperti anime.

Nomoto (2019:288-292) mengklasifikasikan pembentukan *gairaigo* sebagai berikut:

1. Adaptasi (*Adaptation*)

(1) Adaptasi Gramatikal

Contoh : ダイエットする (*daiettosuru*) dari *diet* → "melakukan diet"

シンプルに (*shimpuruni*) dari *simple* → "dengan sederhana"

(2) Adaptasi Penghilangan

Contoh : スリッパ (*surippa*) dari *slippers* → "sandal" (penghilangan *-s*)

アニメ (*anime*) dari *animation* → "animasi" (penghilangan tiga mora)mah

(3) Adaptasi Tanpa Penghilangan

Contoh : パンツ (*pantsu*) dari *pants* → "celana pendek" (mempertahankan morfem *-s*)

フライドポテト (*furaido poteto*) dari *fried potato* → "kentang goreng"

(4) Adaptasi Penyingkatan

Contoh : チョコパ (*chokopa*) dari *chocolate parfait* → "parfait coklat"

ランチ (*ranchi*) dari *lunch* → "makan siang"

2. Kreasi (*Creation*)

(5) *Wasei-Gairaigo*

Contoh : ロールパン (*roorupan*) dari *roll* (Inggris) + *pao* (Portugis) → "roti gulung"

アルバイトサロン (*arubaito saron*) dari *Arbeit* (Jerman) + *Salon* (Prancis) → "kerja paruh waktu di salon"

(6) *Wasei-Eigo*

Contoh : サラリーマン (*sarariiman*) dari *salary man* → "pekerja kantoran"

リゾートステイ (*rizootosutei*) dari *resort* + *stay* → "tinggal di resort"

(7) *Konshugo* (Gabungan *Gairaigo* dengan *Wago/Kango*)

Contoh : ペン先 (*pensaki*) dari *pen* + *saki* (ujung) → "ujung pena"

黒パン (*kuropan*) dari *kuro* (hitam) + *pan* (roti) → "roti hitam"

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia (Sukmadinata, 2017: 73). Metode ini diterapkan untuk menganalisis dan mendeskripsikan jenis dan pembentukan *gairaigo* serta mendeskripsikan bentuk-bentuk *gairaigo* dalam anime *Yuru Camp* Season 1 (2018).

Dalam pengumpulan data, peneliti menerapkan metode simak dengan teknik catat (Mahsun, 2005: 92). Metode simak digunakan untuk menyimak penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tertulis, sedangkan teknik catat dilakukan dengan mencatat bentuk-bentuk *gairaigo* yang relevan dari dialog dalam anime. Data dikumpulkan dengan mencari seluruh *gairaigo* dalam *Yuru Camp Season 1*, kemudian direduksi dan dipilih sebagai sampel penelitian.

Analisis data dilakukan sejak tahap pengumpulan data. Peneliti mengidentifikasi pembentukan gairaigo dalam anime dengan mengklasifikasikan berdasarkan kelas katanya. Proses analisis melibatkan beberapa tahapan. Pertama, penulis menyimak anime *Yuru Camp* Season 1 dari episode 1 hingga 12. Kedua, data berupa *gairaigo* dikumpulkan dari dialog dalam anime. Ketiga, data yang telah dikumpulkan kemudian direduksi untuk menghindari duplikasi. Keempat, kosakata *gairaigo* yang telah teridentifikasi kemudian direduksi menjadi 20 data yang representatif. Kelima, data dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan pola pembentukannya. Keenam, makna setiap *gairaigo* kemudian dicari berdasarkan kamus digital ディジタル大辞泉 (*diijitaru daijisen*).

Dengan metode dan teknik ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan *gairaigo* dalam anime *Yuru Camp Season 1* serta pola pembentukan dan maknanya dalam bahasa Jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dari 12 episode Anime Yuru Camp Season 1 (2018), ditemukan 20 data representatif, dan mewakili setiap kategori *gairaigo* menurut Nomoto (2019) sebagai berikut;

No.	Kosakata	Transliterasi	Pembentukan	Kategori (Nomoto, 2019)
1	キャンプする	*Kyanpu suru*	**Asal Kata:** Camp (Eng) → キャンプ + する	Adaptasi Gramatikal (Verba)
2	カットして	*Katto shite*	**Asal Kata:** Cut (Eng) →カット + する (Konjugasi して)	Adaptasi Gramatikal (Verba)
3	ナイスな	*Naisu-na*	**Asal Kata:** Nice (Eng) → ナイス + な	Adaptasi Gramatikal (Adjektiva)

4	リッチな	*Ricchi-na*	**Asal Kata:** Rich (Eng) → リッチ + な	Adaptasi Gramatikal (Adjektiva)
5	スマホ	*Sumaho*	**Asal Kata:** Smartphone (Eng) → スマートフォン → スマホ	Adaptasi Penghilangan (Penyingkatan)
6	スーパー	*Suupaa*	**Asal Kata:** Supermarket (Eng) → スーパーマーケット → スーパー	Adaptasi Penghilangan (Penyingkatan)
7	リモコン	*Rimokon*	**Asal Kata:** Remote Control (Eng) → リモートコントロール → リモコン	Adaptasi Penyingkatan (Kata Majemuk)
8	アルミフォイル	*Arumifoiru*	**Asal Kata:** Aluminium Foil (Eng) → アルミニウムフォイル → アルミフォイル	Adaptasi Penyingkatan (Kata Majemuk)
9	ココア	*Kokoa*	**Asal Kata:** Cocoa (Eng) → ココア	Adaptasi Tanpa Penghilangan
10	アウトドア	*Autodoa*	**Asal Kata:** Outdoor (Eng) → アウトドア	Adaptasi Tanpa Penghilangan
11	段ボール	*Danbooru*	**Asal Kata:** 段 (*Dan*) + *Board* (Eng) → 段ボール	*Wasei-Gairaigo*
12	リビングスペース	*Ribingu supeesu*	**Asal Kata:** *Living Space* (Eng) → リビングスペース	*Wasei-Gairaigo*
13	でかいテント	*Dekai tento*	**Asal Kata:** でかい (*Wago*) + *Tent* (Eng) → でかいテント	*Konshugo (Wago* + *Gairaigo*)
14	熊ヘア	*Kuma hea*	**Asal Kata:** 熊 (*Wago*) + *Hair* (Eng) → 熊ヘア	*Konshugo* (*Wago* + *Gairaigo*)
15	冬キャンプ	*Fuyu kyanpu*	**Asal Kata:** 冬 (*Wago*) + *Camp* (Eng) → 冬キャンプ	*Konshugo* (*Wago* + *Gairaigo*)
16	キャンプやる	*Kyanpu yaru*	**Asal Kata:** *Camp* (Eng) + やる (*Wago*) → キャンプやる	*Konshugo* (*Gairaigo* + *Wago*)
17	キャンプ少女	*Kyanpu shoujo*	**Asal Kata:** *Camp* (Eng) + 少女 (*Wago*) → キャンプ少女	*Konshugo* (*Gairaigo* + *Wago*)
18	ピンク色	*Pinku-iro*	**Asal Kata:** *Pink* (Eng) + 色 (*Wago*) → ピンク色	*Konshugo* (*Gairaigo* + *Wago*)
19	野外活動サークル	*Yagaikatsudou saakuru*	**Asal Kata:** 野外活動 (*Kango*) + *Circle* (Eng) → 野外活動サークル	*Konshugo* (*Kango* + *Gairaigo*)
20	木製ローチェアー	*Mokusei roocheaa*	**Asal Kata:** 木製 (*Kango*) + *Low Chai*r (Eng) → 木製ローチェアー	*Konshugo* (*Kango* + *Gairaigo*)

B. Pembahasan

Pembentukan dan Makna Gairaigo

1. Adaptasi Gramatikal

Data (1) キャンプする (*Kyanpu suru*) – 'Berkemah'

Data (1) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, menit 15:33. Pada data (1), kata *camp* berasal dari bahasa Inggris. Dalam bahasa Jepang, kata ini diubah menjadi キャンプ *(kyanpu)*, lalu ditambahkan sufiks 〜する (*suru*) untuk menjadikannya verba. Sufiks 〜する (*suru*) berfungsi sebagai kata kerja yang menandakan bahwa kegiatan tersebut sedang dilakukan. Kemudian, makna verba キャンプする bermakna 「テントを張って野営すること」 (*tento o hatte yaei suru koto*) yakni 'mendirikan tenda lalu berkemah' .

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Camp → キャンプ → キャンプする *(Kyanpu suru)*

Data (2) カットして (*Katto shite*) – 'Memotong'

Data (2) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, menit 00:12. Pada data (2), kata *cut* dari Bahasa Inggris diadaptasi menjadi カット *(katto)* dalam bahasa Jepang. Kata ini kemudian diberi sufiks 〜する (*suru*) yang dalam bentuk konjugasi berubah menjadi 〜して (*shite*), menunjukkan bahwa tindakan sedang dilakukan. Dengan demikian, verba

カットして yang berasal dari verba カットする bermakna 「切ること。切断すること」(*Kiru koto. Setsudan suru*) bermakna 'memotong atau menyayat.'

Alur Pembentukan Gairaigo:
Cut → カット → カットして (Katto shite)

Data (3) ナイスな (*Naisu-na*) – 'Bagus sekali'

Data (3) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 4, menit 11:46. Pada data (3), kata *nice* dari bahasa Inggris diserap menjadi ナイス *(naisu)*. Dalam bahasa Jepang, kata sifat yang merupakan serapan dari bahasa asing sering mendapatkan akhiran 〜な (*na*), sehingga terbentuklah ナイスな *(naisu-na)* yang berfungsi sebagai adjektiva. Lebih lanjut makna adjektiva ナイスな bermakna 「見事なさま。かっこいいさま。すてき。すばらしい」(*Migotona sama. Kakkoii sama. Suteki. Subarashi*) bermakna 'Agung. Keren. Bagus sekali, atau Luar biasa'

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Nice → ナイス → ナイスな *(Naisu-na)*

Data (4) リッチな (*Ricchi-na*) – 'Kaya atau Makmur'

Data (4) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 8, menit 18:27. Pada data (4), kata *rich* dari bahasa Inggris diadaptasi menjadi リッチ (*ricchi)*. Penambahan 〜な (*na*) membuatnya menjadi adjektiva ~na dalam Bahasa Jepang. Lebih lanjut, makna adjektiva リッチな bermakna 「金銭があって物質的に恵まれているさま。裕福なさま」（*Kinsen ga atte butsushitsuteki ni megumarete iru sama. Yuufukuna sama*）yakni 'menjadi kaya dan berkecukupan secara materi atau makmur.'

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Rich → リッチ → リッチな *(Ricchi-na)*

2. Adaptasi Penghilangan (Penyingkatan)

Data (5) スマホ (*Sumaho*) – 'Ponsel Pintar'

Data (5) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, menit 13:45. Pada data (5), kata *smartphone* dari bahasa Inggris mengalami pemendekan menjadi スマホ *(sumaho)*. Penyingkatan ini mengikuti pola umum dalam bahasa Jepang untuk menyederhanakan kata yang panjang. Dengan demikian, nomina スマホ bermakna 「スマートホン」atau bermakna 'ponsel pintar'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Smartphone → スマートフォン → スマホ (*Sumaho*)

Data (6) スーパー (*Suupaa*) – 'Pasar Swalayan'

Data (6) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, menit 13:27. Pada data (6), kata *supermarket* disingkat menjadi スーパー *(suupaa)* untuk mempermudah pengucapan. Lebih lanjut, nomina スーパー bermakna 「スーパーマーケットまたはスーパーストア」(*suupaa maaketto mata wa suupaa sutoa*) yakni 'supermarket' atau 'pasar swalayan'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Supermarket → スーパーマーケット → スーパー *(Suupaa)*

3. Adaptasi Penyingkatan (Kata Majemuk)

Data (7) リモコン (*Rimokon*) – 'Kontrol Jarak Jauh'

Data (7) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, menit 23:20. Pada data (7), kata *remote control* disingkat menjadi リモコン *(rimokon)* dengan mengambil bagian awal dari kedua kata dalam bahasa Inggris. Lebih lanjut, nomina リモコン bermakna 「リモートコントロール」(*rimooto kontorooru*) bermakna 'remote atau kontrol jarak jauh'

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Remote Control → リモートコントロール → リモコン (*Rimokon*)

Data (8) アルミフォイル (*Arumifoiru*) – 'Kertas Aluminium'

Data (8) diambil dari Anime *Yuru Camp* Season 1 Episode 4, menit 06:04. Pada data (8), kata *aluminium foil* dari Bahasa Inggris disingkat dengan menghilangkan bagian akhir *-nium* dan hanya mempertahankan bentuk dasar, dan menjadi nomina アルミフォイル dalam Bahasa Jepang. Lebih lanjut, nomina アルミフォイル bermakna 「アルミ箔」(*arumi haku*) atau 'Kertas Aluminium'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Aluminium Foil → アルミニウムフォイル → アルミフォイル (*Arumifoiru*)

4. Adaptasi Tanpa Penghilangan

Data (9) ココア (*Kokoa*) – 'Bubuk Kakao'

Data (9) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, menit 00:17. Pada data (9), kata *cocoa* dalam Bahasa Inggris diadaptasi tanpa perubahan bentuk selain transliterasi ke Bahasa

Jepang dengan huruf katakana. Lebih lanjut, nomina ココア bermakna 「カカオ豆から脂肪を一部取り除き、粉末にしたもの」（*Kakao mame kara shibō o ichibu torinozoki, funmatsu ni shita mono*）yakni 'biji kakao yang sebagian lemaknya telah dibuang dan digiling menjadi bubuk'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Cocoa → ココア (*Kokoa*)

Data (10) アウトドア (*Autodoa*) – 'Luar Ruangan'

Data (10) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, menit 02:56. Pada data (10), kata *outdoor* dalam Bahasa Inggris diserap secara utuh melalui proses transliterasi ke dalam bahasa Jepang dan penulisan dengan huruf katakana. Lebih lanjut, nomina アウトドアベ bermakna 「屋外または野外」（*Okugai matawa yagai*） yakni 'di luar rumah atau luar ruangan"

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Outdoor → アウトドア *(Autodoa)*

5. Kreasi (Wasei-Gairaigo)

Data (11) 段ボール (*Danbooru*) – 'Kotak Kardus'

Data (11) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 4, 07:07. Pada data (11), kata ini merupakan *Wasei-Gairaigo* karena merupakan gabungan dari karakter kanji 段 (*dan*) dan *board* dari bahasa Inggris. Lebih lanjut, nomina 段ボール bermakna 「波状に成形した中心紙の片面または両面に厚紙をはり合わせた板紙。包装の箱にする」 (*Hajoo ni seikei shita chūshinshi no katamen matawa ryoumen ni atsugami o hariawa seta itagami. Housou no hako ni suru*) atau bermakna 'karton yang dibuat dengan merekatkan kertas tebal pada satu atau kedua sisi inti bergelombang atau dibuat menjadi kotak kemasan.'

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
段 *(Dan)* + *Board* → 段ボール *(Danbooru)*

Data (12) リビングスペース (*Ribingu supeesu*) – 'Ruang Tamu'

Data (12) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 5, 12:08. Pada data (12), kata ini terbentuk dari *living space*, atau yang dalam bahasa Inggris lebih umum disebut *living room*. Di dalam Bahasa Jepang, kata majemuk *living space* diserap menjadi nomina リビングスペース yang bermakna 'Ruang Tamu'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Living Space → リビングスペース (*Ribingu supeesu*)

6. Konshugo (Gabungan *Wago* atau *Kango* dengan *Gairaigo*)

Data (13) でかいテント (*Dekai tento*) – 'Tenda Besar'

Data (13) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, 20:47. Data (13) merupakan percampuran antara *wago* dan *gairaigo*. Kata でかい *(dekai)* merupakan *wago* yang berarti

"besar", sedangkan テント *(tento)* berasal dari bahasa Inggris "*tent*" yang berarti tenda. Dalam kombinasi ini, kata sifat dari *wago* でかい menerangkan nomina dari *gairaigo* テント. Dengan demikian, frasa でかいテント bermakna 'tenda besar'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
でかい + *Tent* → でかい + テント → でかいテント (*Dekai tento*)

Data (14) 熊ヘア (*Kuma hea*) – 'Gaya Rambut Beruang'

Data (14) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, 08:55. Data (14) merupakan gabungan dari *wago* 熊 *(kuma)* yang berarti "beruang" dan *gairaigo* ヘア *(hea)* yang merupakan serapan dari Bahasa Inggris "*hair*" yang bermakna 'rambut'. Gabungan kata ini menjadi frasa yang bermakna 'gaya rambut yang menyerupai telinga beruang'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
熊 + *Hair* → 熊 + ヘア → 熊ヘア *(Kuma hea)*

Data (15) 冬キャンプ (*Fuyu kyanpu*) – 'Kemah Musim Dingin'

Data (15) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, 22:49. Data (15) merupakan kombinasi dari *wago* 冬 *(fuyu)* yang berarti "musim dingin" dan *gairaigo* キャンプ *(kyanpu)* dari "*camp*" dari Bahasa Inggris yang berarti 'berkemah'. Dengan demikian, frasa ini bermakna 'kegiatan berkemah di musim dingin.'

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
冬 + *Camp* → 冬 + キャンプ → 冬キャンプ *(Fuyu kyanpu)*

Data (16) キャンプやる (*Kyanpu yaru*) – 'Tindakan Berkemah'

Data (16) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 1, 04:58. Data (16) terdiri dari *gairaigo* キャンプ *(kyanpu)* dari "*camp*" dan *wago* やる *(yaru)* yang berarti "melakukan". Dalam bahasa Jepang, verba やる meskipun sering disamakan dengan verba する akan tetapi terdapat perbedaan nuansa makna yaitu verba やる lebih terkesan 'santai' dan 'kasual' dibanding verba する yang 'formal'. Selain itu verba やる juga lebih bernuansa 'aktivitas yang konkret' dibandingkan verba する yang masih terkesan 'umum' dan 'abstrak'. Oleh karena itu verba キャンプやる meskipun secara garis besar bermakna sama dengan verba キャンプする tetapi lebih bernuansa makna 'tindakan berkemah' .

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
て+ *Camp* + やる → キャンプやる (*Kyanpu yaru*)

Data (17) キャンプ少女 (*Kyanpu shoujo*) – 'Gadis Pecinta Kemah'

Data (17) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, 04:40. Data (17) menggabungkan gairaigo キャンプ *(kyanpu)* dari "*camp*" dengan *wago* 少女 *(shoujo)* yang berarti "gadis". Gabungan ini menjadi nomina majemuk キャンプ少女 yang maknanya merujuk pada 'seorang gadis yang menyukai kegiatan berkemah'.

Alur Pembentukan Gairaigo:
Camp + 少女 → キャンプ少女 (Kyanpu shoujo)

Data (18) ピンク色 (*Pinku-iro*) – 'Warna Pink'

Data (18) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, 19:03. Data (18) merupakan gabungan dari *gairaigo* ピンク *(pinku)* dari "*pink*" dan *wago* 色 *(iro)* yang berarti "warna". Kombinasi ini membentuk nomina majemuk yang bermakna "warna pink".

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
Pink + 色 → ピンク色 *(Pinku-iro)*

Data (19) 野外活動サークル (*Yagaikatsudou saakuru*) – 'Klub Kegiatan Luar Ruangan'

Data (19) diambil dari Anime *Yuru Camp Season 1* Episode 2, 01:09. Data (19) merupakan kombinasi dari *kango* 野外活動 *(yagaikatsudou)* yang berarti "kegiatan luar ruangan" dan *gairaigo* サークル *(saakuru)* dari "*circle*" yang berarti "klub" atau "lingkaran komunitas" dalam konteks universitas di Jepang. Kombinasi dari kedua nomina tersebut membentuk nomina majemuk 野外活動サークル bermakna 'Klub Kegiatan Luar Ruangan'.

Alur Pembentukan *Gairaigo*:
野外活動 + *Circle* → 野外活動サークル (*Yagaikatsudou saakuru*)

Data (20) 木製ローチェアー (*Mokusei roocheaa*) – 'Kursi Rendah Berbahan Kayu'

Data (20) diambil dari Anime *Yuru Camp* Season 1 Episode 6, 16:45. Data (20) merupakan gabungan dari *kango* 木製 *(mokusei)* yang berarti "terbuat dari kayu" dan *gairaigo* ローチェアー *(roocheaa)* dari "*low chair*" dalam bahasa Inggris. Gabungan ini membentuk nomina majemuk 木製ローチェアー yang bermakna "kursi rendah berbahan kayu".

Alur Pembentukan Gairaigo:
木製 + Low Chair → 木製 + ローチェアー → 木製ローチェアー (Mokusei roocheaa)

KESIMPULAN

Dari hasil analisis pembentukan dan makna gairaigo dalam anime *Yuru Camp Season 1* (2018), teridentifikasi lima kategori utama dalam adaptasi kata asing, yaitu adaptasi gramatikal (4 data), penyingkatan (2 data), penyingkatan kata majemuk (2 data), adaptasi tanpa penghilangan (2 data), dan kreasi (*wasei-gairaigo*) (2 data). Proses adaptasi gramatikal terjadi ketika kata asing diubah menjadi bentuk verba atau konjugasi, seperti pada キャンプする (*Kyanpu suru*) yang berarti 'berkemah' dan カットして (*Katto shite*) yang berarti 'memotong'. Penyingkatan ditemukan pada スマホ (*Sumaho*) untuk 'ponsel pintar' dan スーパー (*Suupaa*) untuk 'pasar swalayan', yang mempermudah pengucapan kata panjang. Penyingkatan kata majemuk terlihat pada リモコン (*Rimokon*) untuk 'kontrol jarak jauh' dan アルミフォイル (*Arumifoiru*) untuk 'kertas aluminium', kombinasi kedua kata asing digabungkan menjadi bentuk yang lebih ringkas. Adaptasi tanpa penghilangan juga ditemukan pada kata ココア (*Kokoa*) untuk 'bubuk kokoa' dan アウトドア (*Autodoa*) untuk 'luar ruangan', yang hanya diserap melalui transliterasi. Dalam hal kreasi (*wasei-gairaigo*), contoh seperti 段ボール (*Danbooru*) untuk 'kotak kardus' dan リビングスペース (*Ribingu supeesu*) untuk 'ruang tamu' menunjukkan penciptaan istilah baru dengan menggabungkan elemen Jepang dan asing. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa Jepang mengadaptasi kata-kata

asing, terutama yang berhubungan dengan kegiatan luar ruangan dan perkemahan, dengan berbagai cara untuk menyesuaikan dengan sistem linguistik dan kebutuhan komunikatif masyarakat.

REFERENSI

C-Station. (2018). *Yuru Camp Season 1* [Serial Anime]. Crunchyroll.

Elisabeth, C., Artana, I. N. R., & Nie Nie, M. G. (2016). Kesan makna dan perubahan makna gairaigo dalam rubrik fashion majalah Seventeen. E-Jurnal *Humanis*, Fakultas Sastra dan Budaya Unud, 15(3), 8-14.

Elkhaima, dkk. (2022). Analisis perubahan makna gairaigo dalam website Marisol. *Omiyage Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 5(1), 28-38. https://doi.org/10.24036/omg.v5i1.411

Haugen, E. (1950). The analysis of linguistic borrowing. *Language*, 26, 210–231. https://doi.org/10.2307/410058

Mahsun, M. S. (2013). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mulyana, D. (2007). *Ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nomoto, K. (2019). *Gairaigo no keisei to imi no henka: Nihongo ni okeru eigo no juyou to bunpou teki tokusei* [The formation and meaning changes of gairaigo: The acceptance of English in Japanese and its grammatical characteristics]. NINJAL Kokusai Kenkyu Senta Kenkyu Houkoku, 16, 1–26. https://repository.ninjal.ac.jp/record/1856/files/kk_nkss_016.pdf

Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal* (Edisi Kedua).Jakarta: Rineka Cipta

Rasyid, H., Mansyur, & Suratno. (2009). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Ramlan, M. (1987). *Morfologi Satuan Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: CV. Karyono.

Sudjianto, & Dahidi, A. (2012). *Pengantar linguistik bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Shogakukan. (n.d.). *Dijitaru Daijisen*. Goo Dictionary. https://dictionary.goo.ne.jp

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Thomason, S. G. (2001). *Language contact: An introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd.

Wilistiyani, dkk. (2018). Analisis perubahan makna gairaigo dalam majalah *Garuda Holidays*.