

Pembentukan Gairaigo dalam Terminologi Bola Voli: Studi pada Anime *Haikyuu!!*

Nurhikmah Nurhikmah¹, Taqdir Taqdir²

Universitas Hasanuddin
taqdir@unhas.ac.id

Received: 02/18/2026

Revised: 03/15/2026

Accepted: 03/17/2026

ABSTRACT

This study investigates the morphological formation of *gairaigo* in volleyball terminology as used in the anime *Haikyuu!!* by Haruichi Furudate. The research aims to identify the types of word formation processes and the changes in word class that occur in loanwords adapted into Japanese. Employing a descriptive qualitative method, data were collected through observation and note-taking of dialogues in the first season of *Haikyuu!!*. The data were analysed using a distributional approach to classify the forms and structural changes of *gairaigo*. The study identified 104 *gairaigo* items, most of which originated from English, with a smaller portion derived from Italian. The findings show that the dominant word formation processes include compounding, borrowing, affixation, and abbreviation. Furthermore, several *gairaigo* exhibited a shift in word class from nouns to verbs through the addition of *suru* and its conjugated forms. These results demonstrate the productivity of Japanese morphology in adapting foreign terminology, especially within the domain of modern sports. The study highlights how anime serves as a linguistic medium that reflects lexical innovation and the integration of global cultural elements into Japanese vocabulary.

Keywords: *gairaigo*; morphology; anime; Japanese linguistics; word formation

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

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem yang senantiasa berkembang mengikuti perubahan zaman. Salah satu wujud perkembangan tersebut tampak pada meningkatnya jumlah kosakata serapan (loanwords) yang muncul akibat kemajuan teknologi, arus informasi global, serta intensitas kontak antarbahasa (Nishfullayli, 2013; Yani, 2018). Dalam konteks ini, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang paling aktif menyerap kosakata asing. Sejak periode Restorasi Meiji, interaksi Jepang dengan negara Barat memicu masuknya ribuan kosakata dari bahasa Eropa, terutama bahasa Inggris yang kemudian diadaptasi ke dalam sistem fonologi dan ortografi bahasa Jepang melalui aksara katakana (Taqdir, 2017). Kosakata serapan tersebut dikenal dengan istilah *gairaigo*.

Secara umum, *gairaigo* merujuk pada kata-kata yang berasal dari bahasa asing (selain bahasa Mandarin) yang telah melalui proses adaptasi fonologis dan morfologis agar sesuai dengan kaidah bahasa Jepang (Sudjianto & Dahidi, 2009). Selain berfungsi memperkaya kosakata, *gairaigo* juga mencerminkan perkembangan sosial dan budaya masyarakat Jepang. Perkembangan sosial tersebut turut tercermin dalam berbagai bentuk media populer yang merepresentasikan dinamika bahasa dalam masyarakat kontemporer. Oleh karena itu, media populer Jepang menyajikan fenomena kebahasaan yang kompleks dan dinamis serta menjadi ruang penting bagi eksplorasi fenomena linguistik kontemporer (Yusri & Taqdir, 2025). Seiring meningkatnya globalisasi, penggunaan *gairaigo* semakin meluas, termasuk dalam media hiburan modern seperti anime. Dalam media ini, *gairaigo* tidak hanya digunakan untuk mengisi kekosongan leksikal, tetapi juga untuk menciptakan nuansa modern, yang merepresentasikan gaya hidup urban, perkembangan teknologi, dan pengaruh budaya global, sekaligus

memperkuat karakterisasi tokoh, dan menggambarkan realitas sosial yang kosmopolitan. Anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wadah representasi linguistik dan budaya yang kompleks (Asri & Taqdir, 2025).

Dalam genre anime olahraga, penggunaan gairaigo sangat menonjol karena banyak istilah olahraga modern berasal dari bahasa asing, terutama bahasa Inggris. *Haikyuu!!*, sebuah anime bertema bola voli, menghadirkan berbagai terminologi olahraga yang berasal dari bahasa Inggris dan telah mengalami adaptasi dalam bahasa Jepang, sehingga menjadi korpus yang relevan untuk mengkaji penggunaan gairaigo. Sebagai olahraga yang diperkenalkan dari Barat ke Jepang, bola voli mempertahankan banyak istilah teknis berbahasa Inggris. Istilah seperti *block*, *receive*, *quick*, dan *service* mengalami adaptasi fonologis dan morfologis yang khas. Selain itu, beberapa gairaigo tidak hanya dipinjam, tetapi juga mengalami proses pembentukan kata (misalnya afiksasi, abreviasi, dan komposisi) serta perubahan kelas kata, terutama ketika bergabung dengan verba する yang mengubah nomina menjadi verba.

Kajian terdahulu mengenai gairaigo telah dilakukan dalam berbagai konteks media dan teks, seperti analisis pembentukan dan makna dalam anime *Charlotte* (Lestari, 2022), *Yuru Camp* (Ayudya et al., 2025), novel Jepang (Repa, 2024), dan majalah remaja Jepang (Mulya, 2019). Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada identifikasi bentuk dan makna gairaigo dalam konteks penggunaan tertentu. Namun, kajian yang secara khusus menelaah proses morfologis gairaigo, termasuk pembentukan kata dan perubahan kelas kata, masih relatif terbatas, terutama dalam konteks terminologi olahraga. Padahal, dalam anime olahraga seperti *Haikyuu!!*, gairaigo tidak hanya berfungsi sebagai kosakata teknis, tetapi juga menunjukkan proses adaptasi morfologis yang produktif dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kebutuhan untuk meneliti gairaigo secara lebih mendalam dalam konteks khusus, yaitu ranah olahraga bola voli dalam anime *Haikyuu!!*. Ranah ini memiliki karakteristik unik karena didominasi oleh terminologi teknis permainan bola voli, seperti *block*, *receive*, *quick*, dan *service*, yang sebagian besar merupakan kata pinjaman, sehingga memungkinkan identifikasi pola adaptasi fonologis, morfologis, dan perubahan kelas kata yang lebih kompleks.

Penelitian ini secara khusus mengkaji gairaigo dalam ranah olahraga bola voli—sebuah ranah yang masih relatif jarang menjadi fokus kajian sebelumnya—serta mengintegrasikan analisis proses pembentukan kata dengan perubahan kelas kata secara terpadu. Penelitian terdahulu umumnya hanya menelaah aspek pembentukan kata atau perubahan makna gairaigo secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti hubungan antara struktur morfologis gairaigo dan pergeseran fungsi kategorinya dalam bahasa Jepang modern, khususnya sebagaimana direpresentasikan dalam media anime.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembentukan gairaigo dan perubahan kelas kata yang digunakan dalam anime *Haikyuu!!*, serta mengidentifikasi karakteristik linguistik gairaigo dalam terminologi olahraga bola voli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian morfologi bahasa Jepang, khususnya terkait produktivitas gairaigo dalam media populer.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif karena tujuan utamanya adalah mendeskripsikan proses pembentukan *gairaigo* dan perubahan kelas kata yang terdapat dalam anime *Haikyuu!!*. Pendekatan ini dipilih karena data penelitian berupa unsur bahasa yang digunakan dalam dialog anime, sehingga analisis dilakukan melalui interpretasi linguistik

sesuai dengan konteks penggunaannya (Sutedi, 2018). Sumber data penelitian adalah kalimat-kalimat dalam dialog anime *Haikyu!!* musim pertama yang mengandung *gairaigo*. Pemilihan sumber data ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anime tersebut menampilkan banyak istilah serapan yang berkaitan dengan permainan bola voli sehingga memungkinkan analisis morfologis yang lebih mendalam. Data yang dianalisis terbatas pada *gairaigo* yang muncul dalam dialog karakter, sedangkan nama diri dan istilah asing yang tidak mengalami proses adaptasi ke dalam bahasa Jepang tidak dimasukkan dalam analisis.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik catat. Metode simak digunakan karena data diperoleh dengan menyimak penggunaan bahasa secara langsung dalam dialog, sedangkan teknik catat digunakan untuk mencatat secara sistematis setiap bentuk *gairaigo* beserta konteks pemakaiannya (Sudaryanto, 2015). Melalui metode ini, peneliti menyimak seluruh episode, menandai kemunculan *gairaigo*, kemudian mencatatnya untuk dianalisis lebih lanjut. Setelah data terkumpul, proses analisis dilakukan menggunakan metode agih, yakni teknik analisis yang alat penentunya berasal dari struktur bahasa yang diteliti itu sendiri (Sudaryanto, 2015). Metode ini sesuai dengan tujuan penelitian karena memungkinkan peneliti mengurai bentuk *gairaigo* untuk mengidentifikasi proses morfologis seperti afiksasi, abreviasi, komposisi, dan bentuk adaptasi fonologis. Selain itu, metode agih digunakan untuk menelaah perubahan kelas kata, khususnya ketika *gairaigo* mengalami pergeseran fungsi melalui penambahan unsur bahasa Jepang, misalnya verba する yang mengubah nomina serapan menjadi verba.

Ketelitian analisis dijaga dengan memutar ulang bagian-bagian dialog untuk memastikan kesesuaian data yang dikumpulkan. Selain itu, pemeriksaan sejawat juga dilakukan untuk memastikan konsistensi klasifikasi dan hasil analisis. Prosedur ini membantu meningkatkan reliabilitas temuan dan memastikan bahwa hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembentukan Kata

Hasil analisis menunjukkan bahwa *gairaigo* dalam anime *Haikyu!!* mengalami berbagai proses pembentukan kata yang mencerminkan produktivitas morfologis dalam bahasa Jepang. Berdasarkan data yang diperoleh dari *Haikyu!!* karya Haruichi Furudate (season 1), ditemukan 104 *gairaigo* yang mengalami berbagai proses pembentukan kata dengan klasifikasi sebagai berikut.

TABEL 1 Pembentukan kata

No.	Pembentukan Kata	Jumlah
1	Afiksasi	11
2	Komposisi	58
3	Abreviasi	8
4	Peminjaman	27

Proses pembentukan *gairaigo* tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

a. Afiksasi

Dalam anime *Haikyu!!* terdapat sekitar 11 data yang terbentuk melalui proses afiksasi, yaitu:

Data 1

中学は黒に言われてなんとなくバレー部に入った

Chuugaku wa Kuroo ni iwarete nantonaku baree-bu ni haitta

(EPS 12, 13.25)

- | | | |
|-----------------------|---|-----------------------|
| (1) <i>volleyball</i> | → | バレーボール
(bareebōru) |
| (2) バレーボール | → | バレー |
| <i>bareebōru</i> | → | <i>baree</i> |
| (3) バレー + 部 | → | バレー部 |
| <i>baree + bu</i> | → | <i>bareebu</i> |

Kata *gairaigo* pada data di atas terbentuk melalui tiga tahap proses. Pertama, kata *volleyball* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi バレーボール (*bareebōru*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, terjadi proses abreviasi atau pemendekan dari バレーボール (*bareebōru*) menjadi バレー (*baree*). Ketiga, kata tersebut mengalami proses komposisi dengan morfem bahasa Jepang 部 (*bu*) yang berarti “bagian” atau “klub”, sehingga membentuk kata baru バレー部 (*bareebu*) yang bermakna “klub voli”. Contoh adaptasi bentuk *volleyball* ke dalam bentuk バレーボール dapat ditemukan dalam kajian serapan bahasa Jepang (Kawarazaki, 1978).

Proses ini menunjukkan bahwa pembentukan *gairaigo* tidak hanya melibatkan adaptasi fonologis, tetapi juga proses morfologis yang bersifat produktif melalui pemendekan dan komposisi dengan morfem bahasa Jepang.

Data 2

コート上の王様
Kootojou no ousama

(EPS 6, 02.32)

Kata コート上 (*kootojō*) terbentuk dari unsur *gairaigo* コート (*kooto*), yang diserap dari bahasa Inggris *court*, serta morfem bahasa Jepang 上 (*jō*) yang berarti “atas” (Matsuura, 1994, p. 372).

- | | | |
|-------------------|---|-------------------------|
| (1) <i>court</i> | → | コート
(<i>kooto</i>) |
| (2) コート + 上 | → | コート上 |
| <i>kooto + jō</i> | → | <i>kootojō</i> |

Kata *gairaigo* pada data di atas terbentuk melalui dua tahap proses. Pertama, kata *court* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi コート (*kooto*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, kata tersebut mengalami proses komposisi dengan morfem bahasa Jepang 上 (*jō*), sehingga membentuk kata baru コート上 (*kootojō*) yang bermakna “atas lapangan”.

Proses ini menunjukkan bahwa pembentukan *gairaigo* tidak hanya melibatkan adaptasi fonologis dari bahasa sumber, tetapi juga memungkinkan pembentukan kosakata baru

melalui penggabungan dengan morfem bahasa Jepang. Dengan demikian, *gairaigo* dapat berfungsi sebagai dasar pembentukan kata yang produktif dalam bahasa Jepang, termasuk dalam konteks terminologi olahraga.

b. Komposisi

Pada proses komposisi atau penggabungan, terdapat tiga macam penggabungan, yaitu:

1) *Gairaigo* + *gairaigo*

Data 3

ミドルブロッカーってノッポ野郎月島と同じポジション
Midoru burokkaa tte noppo yarō Tsukishima to onaji pojishon

(EPS 5, 14.42)

Kata ミドルブロッカー (*midoru burokkaa*) berasal dari bahasa Inggris *middle blocker* dan terbentuk melalui penggabungan dua kata serapan, yaitu ミドル (*midoru*) dan ブロッカー (*burokkaa*).

- | | | |
|--------------------------|---|------------------------|
| (1) <i>middle</i> | → | ミドル |
| | | (<i>midoru</i>) |
| (2) <i>blocker</i> | → | ブロッカー |
| | | (<i>burokkaa</i>) |
| (3) ミドル + ブロッカー | → | ミドルブロッカー |
| <i>midoru + burokkaa</i> | → | <i>midoru burokkaa</i> |

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui dua tahap proses. Pertama, kata *middle* dan *blocker* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi ミドル (*midoru*) dan ブロッカー (*burokkaa*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, kedua bentuk tersebut mengalami proses komposisi, yaitu penggabungan dua nomina *gairaigo* sehingga menghasilkan nomina majemuk ミドルブロッカー (*midoru burokkaa*) yang bermakna “pemblokir tengah”.

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* dapat berfungsi sebagai unsur pembentuk kata majemuk dalam bahasa Jepang, khususnya dalam terminologi olahraga, sehingga memperlihatkan produktivitas morfologis dalam pembentukan kosakata baru.

2) *Kango* + *gairaigo*

Data 4

あっ、それと男子バレーは部活じゃなくて愛好会ね
A, sore to danshi barē wa bukatsu janakute aikōkai ne

(EPS 1, 10.04)

Kata 男子バレー (*danshi baree*) terbentuk melalui penggabungan kata kango dan *gairaigo*, yaitu 男子 (*danshi*) dan バレー (*baree*). Kata 男子 (*danshi*) merupakan kango yang berarti “putra” atau “laki-laki” (Matsuura, 1994, p. 134), sedangkan バレー (*baree*) merupakan bentuk abreviasi dari バレーボール (*bareebōru*), yang berasal dari bahasa Inggris *volleyball*.

(1) <i>Volleyball</i>	→	バレーボール (bareebōru)
(2) バレーボール bareebōru	→	バレー baree
(3) 男子 + バレー danshi + baree	→	男子バレー danshi baree

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui tiga tahap proses. Pertama, kata *volleyball* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi バレーボール (bareebōru) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, terjadi proses abreviasi atau pemendekan dari バレーボール (bareebōru) menjadi バレー (baree). Ketiga, bentuk tersebut mengalami proses komposisi dengan kata kango 男子 (danshi), sehingga membentuk nomina majemuk 男子バレー (danshi baree) yang bermakna “voli putra”.

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* tidak hanya dapat bergabung dengan sesama *gairaigo*, tetapi juga dengan unsur kango, sehingga menghasilkan variasi bentuk komposisi yang memperkaya kosakata dalam bahasa Jepang, khususnya dalam konteks olahraga.

3) *Gairaigo + kango*

Data 5

いよいよ明日デビュー戦じゃねえか日向
Iyoiyo ashita debyū-sen ja nē ka, Hinata

(EPS 5, 18.43)

Kata デビュー戦 (debyūsen) terbentuk melalui penggabungan *gairaigo* dan kango, yaitu デビュー (debyū) dan 戦 (sen). Kata デビュー (debyū) berasal dari bahasa Inggris *debut* yang berarti “debut”, sedangkan 戦 (sen) merupakan kango yang bermakna “pertandingan” (Matsuura, 1994, p. 881).

(1) <i>debut</i>	→	デビュー (debyū)
(2) デビュー + 戦 debyū + sen	→	デビュー戦 debyūsen

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui dua tahap proses. Pertama, kata *debut* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi デビュー (debyū) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, bentuk tersebut mengalami proses komposisi dengan kango 戦 (sen), sehingga membentuk nomina majemuk デビュー戦 (debyūsen) yang bermakna “pertandingan debut”.

Analisis ini menunjukkan bahwa *gairaigo* tidak hanya mengalami adaptasi fonologis dari bahasa sumber, tetapi juga berfungsi sebagai unsur pembentuk kata melalui proses komposisi dengan kango. Proses tersebut menghasilkan bentuk nomina majemuk yang memperkaya kosakata bahasa Jepang, khususnya dalam konteks olahraga.

c. Abreviasi

Beberapa kata *gairaigo* mengalami proses abreviasi diantaranya:

Data 6

烏野にピンサ
Karasuno ni pinsa

(EPS 23, 15.10)

Kata ピンサ (*pinsa*) merupakan bentuk abreviasi dari ピンチサーバー (*pinchi sībā*), yang berasal dari bahasa Inggris *pinch server*.

- | | | |
|-----------------------------------|---|-----------------------------------|
| (1) <i>pinch server</i> | → | ピンチサーバー
(<i>pinchi sībā</i>) |
| (2) ピンチサーバー
<i>pinchi sībā</i> | → | ピンサ
<i>pinsa</i> |

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui dua tahap proses. Pertama, frasa *pinch server* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi ピンチサーバー (*pinchi sībā*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, terjadi proses abreviasi dengan mempertahankan bagian awal dari masing-masing unsur kata, sehingga terbentuk bentuk singkat ピンサ (*pinsa*).

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* dalam bahasa Jepang tidak hanya mengalami adaptasi fonologis, tetapi juga mengalami pemendekan bentuk melalui abreviasi yang bersifat produktif, khususnya dalam konteks komunikasi yang bersifat informal dan efisien, seperti dalam dialog anime.

Data 7

今のローテだったら十分ありえるな
Ima no rōte dattara jūbun arieru na

(EPS 8, 10.09)

Kata ローテ (*rōte*) merupakan bentuk abreviasi dari ローテーション (*rōtēshon*), yang berasal dari bahasa Inggris *rotation*.

- | | | |
|--------------------------------|---|--------------------------------|
| (1) <i>rotation</i> | → | ローテーション
(<i>rōtēshon</i>) |
| (2) ローテーション
<i>rōtēshon</i> | → | ローテ
<i>rōte</i> |

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui dua tahap proses. Pertama, kata *rotation* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi ローテーション (*rōtēshon*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang. Kedua, terjadi proses abreviasi dengan mempertahankan bagian awal kata dan menghilangkan bagian akhirnya, sehingga terbentuk bentuk singkat ローテ (*rōte*).

Fenomena abreviasi seperti ini umum ditemukan dalam *gairaigo* bahasa Jepang karena menghasilkan bentuk yang lebih ringkas dan efisien dalam penggunaan sehari-hari.

d. Peminjaman

Data 8

あいつセッターだったんだ
Aitsu settā dattan da

(EPS 1, 08.39)

Kata セッター (*settā*) merupakan *gairaigo* yang berasal dari bahasa Inggris *setter*.

(1) *setter* → セッター
(*settā*)

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui proses adaptasi fonologis. Kata *setter* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi セッター (*settā*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang, sehingga menghasilkan bentuk yang sesuai dengan sistem bunyi bahasa Jepang.

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* mengalami penyesuaian fonologis agar dapat diintegrasikan ke dalam sistem bahasa Jepang tanpa mengubah makna dasarnya.

Data 9

おばちゃんたちのサーブでさんざん練習してきたんだから
Obachan-tachi no sābu de sanzan renshū shite kitan dakara

(EPS 2, 07.11)

Kata サーブ (*sābu*) merupakan *gairaigo* yang berasal dari bahasa Inggris *serve*.

(1) *serve* → サーブ
(*sābu*)

Kata *gairaigo* pada data ini terbentuk melalui proses adaptasi fonologis. Kata *serve* diadaptasi ke dalam bahasa Jepang menjadi サーブ (*sābu*) melalui penyesuaian bunyi yang mengikuti pola fonotaktik bahasa Jepang, sehingga menghasilkan bentuk yang sesuai dengan sistem bunyi bahasa Jepang.

Peminjaman kata seperti ini menunjukkan bahwa bahasa Jepang memperkaya kosakatanya melalui adopsi istilah asing, khususnya dalam bidang olahraga. Dalam proses ini, makna kata umumnya dipertahankan, sementara bentuk bunyinya disesuaikan agar sesuai dengan struktur fonologis bahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa istilah olahraga cenderung dipinjam secara langsung sebagai *loanwords* tanpa mengalami perubahan makna yang signifikan.

2. Perubahan Kelas Kata

Berdasarkan data yang ditemukan dalam anime *Haikyu!!*, terdapat sejumlah *gairaigo* yang mengalami proses verbalisasi melalui penambahan verba する. Dalam hal ini, *gairaigo* yang semula berfungsi sebagai nomina dapat berfungsi sebagai verba setelah dikombinasikan dengan する. Fenomena ini menunjukkan produktivitas *gairaigo* dalam sistem morfologi bahasa Jepang, khususnya dalam pembentukan verba.

Beberapa contoh perubahan kelas kata tersebut disajikan pada Tabel 2.

TABEL 2 Perubahan kelas kata

No.	Asal Kata	Proses	Bentuk Verba
1.	<i>Jump</i>	+する	ジャンプする
2.	<i>Block</i>	+される	ブロックされた
3.	<i>Spike</i>	+する	スパイクする

Data 10

ジャンプする瞬間からスイングするまでの間日向は目をつぶってた
Janpu suru shunkan kara suingu suru made no aida Hinata wa me o tsubutteta
 (EPS 4, 18.49)

Kata ジャンプする (*janpu suru*) terbentuk dari *gairaigo* ジャンプ (*janpu*), yang berasal dari bahasa Inggris *jump*, kemudian dikombinasikan dengan verba する. Dalam hal ini, ジャンプ yang semula berfungsi sebagai nomina mengalami proses verbalisasi sehingga membentuk verba ジャンプする.

(1) ジャンプ + する → ジャンプする
janpu + suru → janpu suru
 Nomina + verba → verba

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* dalam bahasa Jepang dapat berfungsi sebagai dasar leksikal yang fleksibel dalam pembentukan verba melalui kombinasi dengan verba する. Dalam konteks ini, verba ジャンプする digunakan untuk mengekspresikan tindakan secara langsung tanpa memerlukan bentuk verba asli dalam bahasa Jepang. Hal ini mencerminkan produktivitas morfologis *gairaigo*, terutama dalam domain olahraga, di mana istilah teknis cenderung dipertahankan dalam bentuk serapan dan diintegrasikan ke dalam sistem gramatikal bahasa Jepang.

Data 11

今までたくさんブロックされたかもしれないけどそれよりもっといっぱいのス
 パイク決めてきたんですね
Ima made takusan burokkusareta kamo shirenai kedo sore yori motto ippai no
supaiku kimete kitan desu yo ne
 (EPS 8, 21.15)

Kata ブロックされた (*burokku sareta*) berasal dari bentuk dasar ブロックする (*burokku suru*), yang terbentuk dari *gairaigo* ブロック (*burokku*) dan verba する. Bentuk された merupakan konjugasi pasif lampau dari verba する, sehingga ブロックされた bermakna “diblokir”. Dengan demikian, perubahan yang terjadi tidak hanya berupa verbalisasi, tetapi juga melibatkan proses konjugasi gramatikal dalam bahasa Jepang.

(1) ブロック + する → ブロックする
burokku + suru → burokku suru
 Nomina + verba → verba

(2) ブロックする	→	ブロックされた
<i>burokku suru</i>	→	<i>burokku sareta</i>
verba	→	verba pasif lampau

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* tidak hanya mengalami verbalisasi melalui kombinasi dengan *verba* する, tetapi juga dapat mengikuti sistem konjugasi gramatikal bahasa Jepang, termasuk bentuk pasif. Hal ini menunjukkan bahwa *gairaigo* telah terintegrasi secara penuh ke dalam sistem morfologi bahasa Jepang, sehingga dapat berfungsi sebagai verba yang produktif dalam berbagai bentuk gramatikal. Dalam konteks olahraga, bentuk seperti ブロックされた digunakan untuk mengekspresikan tindakan yang dialami oleh subjek, sehingga memperlihatkan fungsi sintaktis dan semantis yang setara dengan verba asli bahasa Jepang.

Data 12

リベロはアタックラインよりも前でオーバーハンドでのトスを上げてそれを誰かがスパイクすると

Ribero wa atakku rain yori mo mae de obāhando de no tosu o agete sore o dareka ga supaiku suru to

(EPS 23, 03.25)

Kata スパイクする (*supaiku suru*) terbentuk dari *gairaigo* スパイク (*supaiku*), yang berasal dari bahasa Inggris *spike*, kemudian dikombinasikan dengan verba する. Dalam hal ini, スパイク yang semula berfungsi sebagai nomina mengalami proses verbalisasi sehingga membentuk verba スパイクする.

(1) スパイク	+	する	→	スパイクする
<i>supaiku</i>	+	<i>suru</i>	→	<i>supaiku suru</i>
Nomina	+	verba	→	verba

Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* dapat berfungsi sebagai dasar leksikal dalam pembentukan verba melalui kombinasi dengan verba する. Dalam konteks olahraga, bentuk seperti スパイクする digunakan untuk mengekspresikan tindakan teknis secara langsung, tanpa perlu menggunakan padanan verba asli bahasa Jepang. Hal ini mencerminkan produktivitas morfologis *gairaigo* dalam membentuk verba yang bersifat praktis dan efisien dalam komunikasi.

Selain スパイクする dan ジャンプする, terdapat pula bentuk lain yang menunjukkan pola serupa, seperti プレーする, カバーする, スイングする, マッチアップする, serta bentuk pasif seperti マークされる. Hal ini memperlihatkan bahwa *gairaigo* tidak hanya mengalami verbalisasi melalui する, tetapi juga dapat mengikuti proses konjugasi gramatikal dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar *gairaigo* dalam data berfungsi sebagai nomina. Namun, melalui penambahan verba する, *gairaigo* tersebut mengalami proses verbalisasi sehingga dapat berfungsi sebagai verba. Proses ini menunjukkan bahwa *gairaigo* memiliki produktivitas tinggi dalam sistem morfologi bahasa

Jepang, serta telah terintegrasi ke dalam sistem gramatikal bahasa Jepang, khususnya dalam pembentukan verba dalam konteks penggunaan sehari-hari dan terminologi olahraga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai proses pembentukan *gairaigo* dalam anime *Haikyuu!!* karya Haruichi Furudate serta analisis perubahan kelas katanya, ditemukan 104 *gairaigo*, yang terdiri atas 103 kata serapan dari bahasa Inggris dan satu dari bahasa Italia. Proses pembentukan kata yang teridentifikasi meliputi komposisi, peminjaman, afiksasi, dan abreviasi, dengan komposisi sebagai proses yang paling dominan, diikuti oleh peminjaman, afiksasi, dan abreviasi. Afiksasi muncul dalam bentuk penambahan sufiks kanji (部, 上, 中), sufiks honorifik (く ん), serta penggunaan verba ~する dan bentuk pasifnya. Komposisi mencakup pola *gairaigo* + *gairaigo*, *kango* + *gairaigo*, dan *gairaigo* + *kango*, sedangkan abreviasi menghasilkan bentuk yang lebih ringkas dan lazim dalam penggunaan sehari-hari. Sementara itu, peminjaman langsung terlihat pada istilah teknis bola voli yang mempertahankan makna aslinya dengan penyesuaian fonologis dalam bahasa Jepang.

Selain itu, ditemukan delapan *gairaigo* yang mengalami proses verbalisasi melalui penambahan verba する, yang menunjukkan produktivitas pola morfologis tersebut dalam bahasa Jepang modern. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *gairaigo* dalam anime *Haikyuu!!* tidak hanya berfungsi sebagai penanda istilah teknis dalam bidang olahraga, tetapi juga sebagai unsur leksikal yang produktif dalam sistem morfologi bahasa Jepang. Dominasi komposisi dan peminjaman mengindikasikan bahwa ranah olahraga—khususnya bola voli—merupakan sumber yang kaya bagi pembentukan kosakata serapan, sementara proses verbalisasi melalui する menunjukkan tingkat integrasi gramatikal *gairaigo* dalam membentuk konstruksi verbal yang sesuai dengan kebutuhan komunikatif penutur.

REFERENSI

- Asri, R. A., & Taqdir, T. (2025). Representasi Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Anime 'Dr. Stone': Analisis Semiotika Peirce. *NWA: Journal of Japanese Studies*, 2(2), 80–89. <https://doi.org/10.69908/nawa.v2i2.45798>
- Ayudya, A. B., Hidayati, Y., & Anwar, A. A. (2025). Pembentukan dan Makna *Gairaigo* dalam Anime Yuru Camp Season 1 (2018). *NWA: Journal of Japanese Studies*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.69908/nawa.v2i1.43171>
- Kawarazaki, Mikio. (1978). *Nibongo Kana Nyuumon*. Tokyo: The Japan Foundation Japanese Language Institute. 62-86
- Lestari, H. M. (2022). *Analisis Gairaigo Dalam Anime Charlotte* (Skripsi KODEPT043131#SekolahTinggiBahasaAsingIIA).
- Matsuura, Kenji. (1994). *Kamus Jepang-Indonesia*. Japan: Kyoto Sangyo University Press.
- Mulya, S. (2019). *Pembentukan Gairaigo Dalam Bahasa Jepang Pada Majalah Beanteen Edisi Ke-72* (Skripsi, Universitas Andalas).
- Nishfullayli, S. (2013). Pembentukan Kata: Proses Morfologis Pada *Gairaigo*. *IZUMI*, 1(1). <https://doi.org/10.14710/izumi.1.1>.
- Repa, N. A. (2024). *Analisis Pembentukan Kata Gairaigo Dalam Novel Uchi No Ko Ga Kekkon Shinainode Karya Kakiya Miu* (Skripsi, Universitas Andalas).
- Sudaryanto. (2015). *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. (2022). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesainc Blanc.

- Sutedi, Dedi (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* (Revisi 2019). Bandung: Humaniora.
- Taqdir. (2017). *Pengantar Morfologi Bahasa Jepang*. Makassar: Pusat Kajian Media dan Sumber Belajar LKPP Universitas Hasanuddin.
- Yani, D. (2018). Proses Pembentukan *Gairaigo* dalam Buku Teks Minna no Nihongo: Kajian Morfologi. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 2(2), 238–248. <https://doi.org/10.18196/jjlel.2215>
- Yusri, M. H., & Taqdir, T. (2025). Figurative Language and Its Emotional Impact in YOASOBI's The Book 1 Lyrics: A Semantic Approach. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, 2(1), 20–28. <https://doi.org/10.69908/nawa.v2i1.43302>