

Analisis Morfosemantik Wasei Eigo dalam Anime Wotaku Ni Koi Wa Muzukashii (Wotakoi)

Rahtu Nila Sepni¹

¹Andalas University, Padang, Indonesia, rahtuniasepni@hum.unand.ac.id

*Email of Author (Book Antiqua-11pt): email@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:
23-04-2026	26-05-2026	15-06-2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the phenomenon of wasei eigo (English loanwords modified in Japan) contained in the anime series Wotaku ni Koi wa Muzukashii (WotaKoi). This anime was chosen because it reflects the otaku culture which is rich in specific terminology. The main objectives of this study are to identify the classification of wasei eigo and analyze the semantic changes that occur in these words. This research uses a descriptive qualitative approach with a morphosemantic analysis method. Data were obtained from the dialogue and narration in the anime, then classified using the theory of Shibasaki, Tamaoka, and Takatori (2007) for wasei eigo types and the theory of Irwin, H. R. (2011) for semantic changes. The results show that all classification types of wasei eigo (namely *Imizurekata*, *Tanshukukata*, *Junwaseikata*, and *Eigo Hyougen Fuzaikata*) and all types of semantic changes (Narrowing, Broadening, and Shifting) were found in the data. These findings contribute to a broader understanding of linguistic dynamics and new vocabulary formation in the Japanese language, especially those driven by popular subcultures.

Keywords; *Broadening, Narrowing, Morphosemantic, Shifting, Wasei Eigo*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang dikenal memiliki sistem penyerapan kosakata asing (*gairaigo*) yang kompleks. Penyerapan bahasa asing tersebut mengalami berbagai proses sehingga bisa diterima oleh masyarakat Jepang dan menjadi bahasa milik Jepang itu sendiri. Mulai dari penyerapan yang harus disesuaikan dengan struktur bunyi bahasa Jepang hingga penyerapan yang harus disesuaikan dengan penulisan aksara Jepang. Proses penyerapan bahasa asing ini memiliki kaidah-kaidah tertentu yang sudah ditetapkan oleh linguist Jepang dalam badan yang memang bertugas untuk menetapkan bahasa asing tersebut menjadi milik bahasa Jepang. Setelah melalui proses tersebut maka bahasa serapan baru dianggap layak dan dimasukkan dalam kamus besar Bahasa Jepang. Meskipun sudah dimasukkan dalam kamus Bahasa Jepang, namun kita tetap bisa mengetahui dan mengidentifikasi apakah bahasa tersebut merupakan Bahasa Jepang asli atau tidak dari bentuk aksara yang digunakan. Sudah barang tentu aksara yang digunakan adalah aksara katakana. Selain mengalami proses yang panjang dan baru diterima sebagai Bahasa Jepang, namun dalam kehidupan sosial bermasyarakat, penerimaan bahasa tentu tidak sekompleks itu. Bahasa yang dituturkan tentunya lebih kaya dibandingkan dengan yang tertera di kamus-kamus.



Selain itu, Bahasa yang dituturkan mengalami perubahan yang cepat dan variasi yang banyak. Kadangkala bahasa yang sedang atau telah berkembang di tengah masyarakat telah berganti dalam artian hilang begitu saja sebelum masuk dalam kamus Bahasa Jepang. Artinya Bahasa tersebut hanya muncul diwaktu itu saja dan hilang begitu saja. Katakanlah Bahasa-bahasa yang muncul Ketika zaman pandemi virus korona. Banyak Bahasa baru bermunculan dan kemudian menghilang seiring dengan menghilangnya wabah penyakit tersebut tanpa tercantum di kamus Bahasa Jepang itu sendiri. Tidak hanya itu, bahasa-bahasa anak muda yang bermunculan dengan maraknya akses media sosial yang memungkinkan interaksi antar negara dan masuknya film, drama, lagu dan sebagainya membuat interaksi Bahasa pun meningkat. Hal ini berbanding lurus dengan perkembangan Bahasa.

Ada lagi salah satu fenomena kebahasaan terbaru yang sedang berkembang di Jepang saat ini. Fenomena linguistik tersebut adalah *wasei eigo*. *Wasei eigo* merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga penutur asli bahasa Inggris tidak mengenali hasil modifikasi tersebut. Perubahan ini bukan sekadar adaptasi fonologis, melainkan juga adaptasi morfologis dan semantik yang menghasilkan makna baru sesuai dengan konteks budaya Jepang. Yang membedakannya dengan serapan dari Bahasa Inggris lainnya adalah, bagaimana orang Jepang menyerap tanpa mempertahankan bentuk dan makna Bahasa aslinya. Sehingga yang muncul kemudian adalah bahasa baru, yang masyarakat penutur Bahasa Inggris itu sendiri tidak mengenalinya. Yang dimaksud tidak kenal dalam hal ini bisa saja tidak dikenali secara bentuk karena bentuknya telah diubah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat Jepang selaku penuturnya. Kebutuhan menyerap Bahasa asing tersebut bisa terjadi karena kekosongan Bahasa Jepang terhadap istilah yang diserap itu. Bisa juga karena kebutuhan fonologis mereka. Kekurangan unsur fonologis orang Jepang terhadap Bahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, menyebabkan masyarakat Jepang tidak dapat menerima Bahasa asing itu secara mentah-mentah. Maka disesuaikanlah dengan unsur fonologis orang Jepang, yang menjadikan bentuk Bahasa aslinya tidak terlihat lagi. Selain itu karena adanya keinginan terlihat berstatus sosial lebih tinggidengan menggunakan Bahasa asing. Mereka mengadaptasi bentuk Bahasa asing yang kadangkala secara makna menjadi berbeda dengan Bahasa asing yang diserap itu sendiri. Inilah fenomena *wasei eigo* yang banyak terjadi di Jepang saat ini.

Banyak istilah *wasei eigo* yang muncul di komunitas atau kelompok sosial masyarakat tertentu di Jepang. Kelompok sosial tersebut secara spesifik memperlihatkan hobi terhadap *game* dan budaya populer Jepang. Hal ini menjadikannya kata kunci untuk memahami subkultur tertentu. Ada sebuah anime yang menceritakan tentang komunitas pecinta *game*, yang tentu saja dalam komunikasinya bermunculan istilah-istilah baru seperti istilah *wasei eigo* tersebut. Anime tersebut adalah *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* (*WotaKoi*). Anime ini menjadi sumber data dan merupakan studi kasus yang ideal karena seluruh latar belakang cerita berpusat pada kehidupan para *otaku* dewasa di kantor, di mana mereka secara rutin menggunakan terminologi khusus yang merupakan *wasei eigo* untuk mendeskripsikan aktivitas, hubungan, dan perasaan mereka terkait hobi mereka terhadap *game* dan budaya populer Jepang lainnya, seperti *costplay*.

Dari anime ini kita dapat melihat dan menelisik bagaimana penggunaan Bahasa para *otaku*. Istilah *otaku* itu sendiri merujuk pada seseorang yang memiliki minat yang

sangat mendalam dan obsesif terhadap subjek tertentu yang seringkali dalam bidang budaya populer Jepang. Fenomena *wasei eigo* yang terdapat dalam anime ini dapat diteliti dengan teori-teori morfologi untuk melihat proses terbentuknya kata *wasei eigo*nya. Sejalan dengan itu, kita dapat pula melihat perubahan makna yang terjadi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi tipe-tipe *wasei eigo* yang digunakan dalam *WotaKoi*.
2. Menganalisis perubahan makna yang dialami *wasei eigo* menggunakan teori semantik.

Penelitian ini penting untuk menguraikan kontribusi leksikal dari budaya populer terhadap perkembangan bahasa Jepang dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kreativitas linguistik di balik pembentukan *wasei eigo*.

Untuk menganalisis bentuk dan makna *wasei eigo* yang terdapat dalam sumber data *wotakoi*, digunakan teori shibasaki, tamaoka dan takatori (2007) yang menyatakan bahwa:

和製英語は、意味ずれ型、短縮型、純和製型、そして英語表現不在型 (組み合わせ型) の4つに分類されている。

Wasei Eigo wa, imizurekata, tanshukukata, junwaseikata, soshite Eigohyougenfuzaikata (kumiwasekata) no yotsu ni bunrui sarete iru.

‘*Wasei Eigo* diklasifikasikan menjadi empat tipe: tipe pergeseran makna (*imizurekata*), tipe penyingkatan (*tanshukukata*), tipe murni buatan Jepang (*junwaseikata*), dan tipe tidak ada ekspresi Inggris (tipe kombinasi)’.

Dari teori di atas, jelas terlihat bahwa *wasei eigo* tersebut terdiri dari 4 jenis. Secara rinci, satu persatu arti dari masing-masing klasifikasi atau tipe *wasei eigo* adalah sebagai berikut:

1. Imizurekata.

Shibasaki, Tamaoka dan Takatori (2007), menyatakan sebagai berikut:

和製英語の場合は、意味的に英語と日本語とが異なることで、英語の知識がむしろ和製英語の理解を阻害する可能性も考えられよう。

Wasei Eigo no baai wa, imiteki ni Eigo to Nihongo to ga kotonaru koto de, Eigo no chishiki ga mushiro Wasei Eigo no rikai o sogai suru kanōsei mo kangaerareyou.

‘Dalam kasus *Wasei Eigo*, makna bahasa Inggris dan Jepang berbeda secara semantik, dan ada kemungkinan pengetahuan Bahasa Inggris justru akan menghambat pemahaman *Wasei Eigo* itu sendiri’.

Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa terdapat makna leksikal yang berbeda antara *wasei eigo* dengan Bahasa Inggris itu sendiri. Seseorang yang memiliki pemahaman atau kemampuan berbahasa Inggris yang baik dianggap dapat menjadi penghambat dalam memahami *wasei eigo* karena adanya perbedaan makna walaupun berasal dari kata yang sama. Kosakata bahasa Inggris yang ada di bahasa sumber, tetapi ketika digunakan dalam bahasa Jepang, maknanya bergeser (berbeda, meluas, atau menyempit) secara signifikan dari makna aslinya. Hal ini dapat terlihat pada kata マンション (*manshon*) dari *mansion*. Makna asli dalam Bahasa Inggris adalah ‘Rumah besar’

dan ‘mewah’. Sementara itu, makna *manshion* sendiri dalam Bahasa Jepang adalah ‘kondominium atau apartemen biasa’. Dari sini terlihat adanya perbedaan makna dengan asal katanya. Selanjutnya adalah jenis *wasei eigo* yang kedua.

2. Tanshukukata

Yang dimaksud dengan *tanshukukata* adalah kata atau frasa bahasa Inggris yang dipendekkan atau diringkas menjadi bentuk yang lebih pendek dan praktis dalam bahasa Jepang, biasanya melalui pemotongan suku kata. Contohnya terlihat dari kata berikut: パソコン *pasokon* yang berasal dari kata *personal computer*, yang berarti ‘laptop’. Jika dituturkan kepada penutur Bahasa Inggris, mereka sendiri juga tidak mengetahui atau menyadari bahwa yang dimaksud dengan *pasokon* adalah *personal computer*. Hal ini berlaku juga pada kata リモコン *rimokon* yang berasal dari frasa *remote controller* dan アポ *apo* dari *appointment* atau ‘janji temu’. Fenomena *tanshukukata* ini selanjutnya akan kita lihat pada sumber data pada penelitian ini. Berikutnya kita bahas jenis *wasei eigo* yang ketiga, yaitu: *junwaseikata*.

3. Junwaseikata

Junwaseikata merupakan kata yang terbentuk dari Bahasa asing yang bukan Bahasa Inggris, namun sering kali dianggap atau terdengar seperti Bahasa Inggris. Hal tersebut terjadi karena pengucapannya dibuat mirip dengan Bahasa Inggris. Contohnya adalah kata パン *pan* yang sesungguhnya berasal dari bahasa Portugis yaitu *pão*. Namun seiring dengan perkembangannya dianggap sebagai *gairaigo* yang berasal dari Bahasa Inggris. *Wasei eigo* yang terakhir adalah *eigo hyogen fuzai kata* atau sering juga disebut dengan *kumiawasekata*. Berikut ini adalah penjelasannya;

4. Eigo hyogen fuzai kata atau kumiawasekata

Maksud dari klasifikasi *wasei eigo* yang keempat ini adalah, kata yang dibentuk dengan menggabungkan dua atau lebih kata bahasa Inggris, misalnya, nomina + nomina. Sementara itu, di Bahasa Inggris itu sendiri tidak ada atau tidak lazim terjadinya penggabungan antara dua kata tersebut. Dalam kata lain, kata atau frasa baru yang terbentuk menghasilkan sebuah frasa yang tidak digunakan atau tidak memiliki makna yang sama dalam bahasa Inggris aslinya. Hal itu dapat kita lihat dari contoh berikut ini; サラリーマン *sarariiman* berasal dari 2 kata yaitu; *salary* ‘gaji’ + *man* ‘laki’. Dua kata yang berasal dari bahasa Inggris ini tidak digabungkan oleh penutur aslinya atau orang Inggris itu sendiri. Atau tidak ada frasa *salary man* dalam bahasa Inggris. Sementara itu, dalam Bahasa Jepang gabungan dari dua kata ini berterima dan bermakna ‘pegawai kantor laki-laki’.

Selanjutnya adalah teori makna yang digunakan untuk menganalisis perbedaan makna yang terjadi dalam proses terbentuknya *wasei eigo*. Teori yang digunakan adalah teori dari H.R Irwin (2011) yang sering diadaptasi oleh linuis bidang semantic lainnya. Jika diringkas teori perubahan makna dari Irwin menyatakan perubahan makna dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama yaitu: Penyempitan, Perluasan, dan Pergeseran (atau Perubahan Total). Teori ini mengklasifikasikan evolusi makna suatu kata dari makna aslinya (*original meaning*) ke makna barunya (*new meaning*) berdasarkan relasi antara kedua makna tersebut. Secara detail dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penyempitan (*Narrowing* atau *Specialization*)

Sebuah kata atau frasa mengalami penyempitan makna ketika suatu kata menjadi lebih spesifik, terbatas, atau khusus dibandingkan dengan makna aslinya yang lebih umum. Irwin menyatakan arah perubahannya bergerak dari kategori superordinat (umum) ke kategori subordinat (khusus). Contohnya terdapat pada kata 'madrasah'. Kata ini dulunya bermakna sekolah secara umum. Namun, sekarang maknanya menyempit hanya mengacu pada sekolah berbasis agama Islam saja. Sebaliknya terdapat perluasan makna (*broadening*).

2. Perluasan makna (*broadening*)

Sebagaimana yang diuraikan di atas, pada perluasan makna terjadi hal yang sebaliknya yaitu ketika makna suatu kata menjadi lebih luas, umum, atau mencakup lebih banyak referensi daripada makna aslinya yang lebih spesifik. Arah Perubahannya adalah: Makna bergerak dari kategori subordinat (khusus) ke kategori superordinat (umum). Kata yang dapat dijadikan contoh adalah kata 'ibu'. Sebelumnya kata 'ibu' berarti orang yang telah melahirkan kita. Namun sekarang ini kata 'ibu' bermakna luas, yaitu dapat dipakai pada perempuan dewasa yang dihormati seperti guru, tamu perempuan dan lain-lain. Perubahan makna yang terakhir adalah perubahan total atau pergeseran makna (*shifting*). Perubahan dimana makna kata bergeser total atau berubah sama sekali dari makna aslinya. Hal ini sering kali terjadi karena adanya asosiasi atau penggunaan secara kontekstual. Contohnya kata 'mentok' yang berarti terhambat atau terhalang. Sementara itu, dalam konteks berpikir, apabila dikatakan 'mentok', hal ini berarti tidak dapat memikirkan jawaban atau tidak punya ide dalam pemikiran seseorang. Dari contoh ini terlihat bahwa makna suatu kata berubah total atau bergeser sehingga makna barunya tidak memiliki kaitan langsung yang jelas atau logis dengan makna aslinya. Pergeseran ini sering dipicu oleh faktor asosiasi budaya, sosial, atau kontekstual. Arah Perubahan maknanya berpindah ke domain atau bidang yang berbeda. Dalam banyak kasus akademis, ini juga sering disebut Perubahan Total (*Transformation*).

METODE

Bagian ini menguraikan elemen-elemen kunci yang mendukung validitas dan keandalan penelitian. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis morfosemantik. Pendekatan ini dipilih untuk secara sistematis mengidentifikasi struktur morfologis dan menginterpretasikan perubahan makna leksikal yang dialami oleh *wasei eigo*. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah serial anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. Data dikumpulkan melalui observasi non-partisipatif pada transkrip dialog dan narasi anime, yang berfokus pada kosakata yang berasal dari bahasa Inggris (*katakana*) yang digunakan dalam konteks budaya *otaku*. Analisis data dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Klasifikasi Morfologis: Mengidentifikasi setiap istilah *wasei eigo* dan mengklasifikasikannya ke dalam empat tipe menurut Shibasaki, Tamaoka, dan Takatori (2007: 90).
2. Analisis Semantik: Menganalisis perubahan makna dari istilah yang teridentifikasi berdasarkan tiga jenis perubahan makna oleh Irwin, H. R. (2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan ini menguraikan temuan penelitian dan interpretasinya secara mendalam, merujuk kembali kepada tujuan penelitian. Setelah mengidentifikasi Tipe-Tipe *Wasei Eigo* yang terdapat pada sumber data, ditemukan semua tipe *wasei eigo* yang diklasifikasikan oleh Shibasaki, Tamaoka, dan Takatori (2007: 90). Hal ini menunjukkan bahwa anime *WotaKoi* menyajikan representasi komprehensif dari proses adaptasi bahasa Inggris di Jepang. Dalam pembahasan ini akan disajikan langsung antara pengelompokan atau klasifikasi *wasei eigonya* dengan perubahan makna yang terjadi pada kata tersebut. Berikut uraiannya:

1). *Imizurekata* (Pinjaman Murni)

Tipe ini melibatkan pinjaman kata asing yang diadaptasi fonologisnya ke dalam bahasa Jepang tanpa perubahan morfologis yang signifikan. Hal ini terlihat pada data;

[1] スペース *supēsu*

‘ruang, area, atau cakupan tak terbatas’

Kata ini berasal dari bahasa Inggris "Space" yang berarti ruang atau tempat. Pada sumber data terdapat penggunaan kata スペース *supēsu* yang dituturkan dalam konteks pameran komik. Dalam konteks *doujinshi* atau pameran komik, *supēsu* secara murni meminjam makna tersebut untuk merujuk pada "lokasi stan/meja" yang disewa oleh seorang kreator. Sebagaimana pengertian *imizurekata* ‘pergeseran makna’ yang telah disampaikan di atas, pada konteks ini terdapat pergeseran makna. Dari kata dasarnya *space* yang bermakna 'ruang' umum menjadi 'stan pameran' yang dialokasikan. Kata *space* ini berasal dari bahasa Inggris yang penggunaannya dapat terpakai dalam konteks manapun termasuk ruang angkasa, jarak, atau tempat umum. Namun ketika digunakan dalam konteks *doujinshi* penggunaannya terbatas atau menyempit, hanya digunakan untuk menyebutkan ruang untuk pameran saja. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kata スペース *supēsu* diklasifikasikan dalam kelompok *imizurekata* dan secara makna mengalami penyempitan/Spesialisasi (Narrowing). hal ini juga berlaku sama pada data berikut ini’

[2] イベント *ibento*

‘Acara, kejadian penting, atau kegiatan yang direncanakan’.

Kata イベント *ibento* pada data ini hanya merujuk pada kegiatan *cosplay* atau pertunjukan kostum saja. Sementara itu, pada kegiatan lainnya seperti pada acara perpisahan di sekolah atau kegiatan festival budaya kata イベント *ibento* dapat digunakan untuk merujuk pada kata yang berarti ‘kegiatan’. Dalam konteks komunitas otaku yang terdapat dalam penelitian ini, isitilah イベント *ibento* hanya berlaku untuk kegiatan *cosplay* ‘festival kostum’ saja. Oleh karena itu, dalam hal ini terjadi pergeseran makna kata atau *imizurekata* dan secara makna pengelompokannya dimasukkan pada penyempitan makna. Sebagaimana telah diuraikan di atas, bahwasanya kata yang termasuk dalam klasifikasi *imizurekata* tidak menunjukkan penyerapan unsur fonologis yang signifikan. Hal ini lah yang terjadi

pada data [1] dan [2] ini. Masih untuk pengklasifikasian data dengan tipe *imizurekata* atau pergeseran makna akan terlihat pada data [3] sebagai berikut;

[3] フィギュア *figyua*

‘Bentuk tubuh; sosok; patung; perhitungan/ angka’.

Kata フィギュア *figyua* berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai ‘Bentuk tubuh; sosok; patung; perhitungan/ angka’. Sementara itu dalam komunitas otaku, kata フィギュア *figyua* mengalami pergeseran makna atau dikenal dengan istilah *imizurekata*. *Imizurekata* yang terjadi adalah penyempitan makna. Dari bahasa Inggris sendiri istilah フィギュア *figyua* memiliki makna yang cukup luas mencakup bentuk tubu, sosok, patung hingga perhitungan angka. Sementara itu, setelah diserap oleh bahasa Jepang kata フィギュア *figyua* sendiri tidak berlaku pada pemaknaan sebanyak itu. Maknanya hanya berkisar pada bentuk patung berupa tiga dimensi seperti model plastik dan boneka yang menggambarkan tokoh kartun tertentu. Dan benda ini menjadi koleksi para *otaku* atau pencinta anime. Meskipun istilah フィギュア *figyua* ini pada mulanya hanya berlaku pada komunitas tertentu atau komunitas *otaku* saja, namun dewasa ini sudah berterima secara menyeluruh oleh masyarakat Jepang dan masyarakat lainnya dengan makna ‘benda tiga dimensi yang mewakili sosok di anime tertentu’. Oleh karena itu sudah dapat dipastikan bahwa kata フィギュア *figyua* berada pada klasifikasi *imizurekata*, dimana makna yang berubah tergolong pada penyempitan makna atau *narrowing*.

[4] カップリング ‘*kappuringgu*’

Penggabungan, penyatuan, atau koneksi dua hal (fisik, kimia, atau mekanis).

Data [4] ini masih berada pada kelompok *imizurekata*. Hal ini dikarenakan oleh adanya perbedaan makna yang terjadi antara bahasa asalnya dengan makna setelah digunakan dalam bahasa Jepang. Kata カップリング ‘*kappuringgu*’ dalam bahasa asalnya yakni bahasa Inggris, berarti penggabungan dua hal yang dapat bersifat kimia, fisika ataupun mekanik. Namun dalam bahasa Jepang apalagi dalam konteks komunitas *otaku*, kata ini berarti Perpaduan dua laki-laki yang dianggap menjalin hubungan romantis dalam sebuah karya kreasi dunia *otaku*. Maknanya dasarnya bergeser dari penyatuan fisik menjadi penyatuan romantis imajiner, khususnya antar dua pria. Kata ini hampir saja bisa dimasukkan pada bagian perubahan makna total. Namun karena masih berkaitan dengan penggabungan dua hal, maka masih dianggap sebagai penyempitan makna saja. Makna kata yang luas yaitu ‘penyatuan’, dipersempit hanya pada pasangan romantis fiksi dalam konteks *otaku*.

[5] レイヤー *reiyā*

Layer, Lapisan; tingkatan; orang yang menaruh sesuatu.

Istilah レイヤー *reiyā* dalam komunitas *otaku* digunakan untuk menunjukkan sebuah tingkatan dalam kelompok cosplayer. Cosplayer adalah salah satu dari sekian banyak hobi yang diminati oleh kelompok sosial *otaku*. *Otaku* merupakan salah satu kelompok sosial yang didalamnya diisi oleh orang-orang yang hobi dan maniak terhadap hal tertentu. Hal tersebut biasanya berkaitan dengan budaya populer Jepang. Seperti;

bermain *game*, *cosplay* (meniru gaya berpakaian tokoh dalam sebuah *anime*), menulis ataupun membaca *manga* (komik Jepang) dan lainnya. Dalam komunitas *cosplayer* tersebut terdapat tingkatan atau senioritas didalamnya. Meskipun dalam bahasa Jepang terdapat istilah untuk menyatakan tingkatan, namun komunitas *otaku* lebih memilih untuk menggunakan istilah dari bahasa Inggris yaitu レイヤー *reiyā* yang berarti layer, lapisan, tingkatan untuk seseorang menaruh sesuatu. Secara makna kata レイヤー *reiyā* dalam bahasa Jepang dan /layer/ dalam bahasa Inggris sama-sama memiliki arti tingkatan. Hanya saja konteks penggunaannya saja berbeda. Kata レイヤー *reiyā* hanya digunakan oleh komunitas tertentu dan digunakan untuk merujuk pada tingkatan tertentu dalam komunitas tertentu tersebut.

Sementara itu, untuk pengklasifikasian kelompok *wasei eigo* masih dimasukkan dalam *imizurekata* karena tidak terlihat perubahan bentuk yang signifikan yang berarti secara bentuk masih meminjam bentuk muruni dari asal bahasanya.

2). *Tanshukukata* (Pengekangan/Singkatan)

Tipe ini merujuk pada pemendekan atau penyingkatan kata atau frasa bahasa Inggris. Singkatan ini sering digunakan untuk efisiensi komunikasi verbal. Data yang berkaitan dengan *tanshukukata* dapat dilihat pada data berikut ini;

[6] リア *ria*

‘nyata, realita’

Kata ini merupakan singkatan dari frasa bahasa Inggris "*Real Life*" yang berarti kehidupan nyata'. Dalam dialog pada anime *WotaKoi*, tokoh menggunakan kata ini untuk merujuk pada dunia nyata atau kehidupan di luar kegiatan *otaku*, misalnya pekerjaan atau hubungan yang tidak berhubungan dengan hobi para anggota komunitas *otaku*. Kata リア *ria*, dimasukkan dalam kelompok *tanshukukata* (Pemendekan) karena memendekkan bahkan menghilangkan satu kata yaitu kata /life/ dari frasa /real life/ yang berarti 'kehidupan nyata'. Makna yang dipertahankan adalah makna 'sesungguhnya' yang dalam bahasa Inggris sebagai bahasa asalnya diwakili oleh kata /real/. Disini terlihat jelas adanya penyingkatan bahkan penghilangan salah satu kata dari frasa asal. Namun dari segi makna, masih terlihat adanya pemertahanan makna dari salah satu pembentuk kata. Makna yang terbentuk tidak sama persis dengan makna bahasa asalnya. Secara makna dalam bahasa Inggris, /real life/ diartikan sebagai kehidupan yang nyata dan dapat digolongkan pada kata keterangan atau adverbial, namun dalam data ini, kata リア *ria* mengacu pada seseorang dengan karakteristik sibuk dengan pekerjaan, percintaan, cita-cita, hobi yang wajar dan kehidupan yang wajar, serta dapat digolongkan pada kata benda atau nomina. Oleh karena itu dalam hal makna terlihat adanya pergeseran kelas kata serta pergeseran makna secara keseluruhan, karena dalam bahasa Jepangnya hanya mengacu pada seseorang, namun dalam bahasa asalnya frasa /real life/ dapat digunakan pada situasi apapun, yang tidak ada hubungannya dengan karakteristik seseorang.

[7] B L *bīeru**Boys' Love, Pencinta romantisme sesama lelaki*

Data di atas terlihat jelas bahwa adanya penyingkatan unsur bunyi. Unsur bunyi yang dipertahankan hanya fonem awal dari dua kata /*boys*/ dan /*lover*/. Huruf /B/ yang dibaca /*bi*/ dan /L/ yang dibaca /*eru*/ dalam bahasa Jepang digabungkan sehingga penyebutannya menjadi /*bieru*/. Kata bentukan ini sudah jelas masuk dalam kelompok *tanshukukata* karena mengalami penyingkatan. Sementara itu dari segi makna, kata /*bieru*/ yang berasal dari bahasa Inggris /*boys lover*/ bermakna seseorang baik laki-laki ataupun perempuan yang menyukai fantasi mengenai romantisme antar sesama lelaki (homo seks). Sementara dalam bahasa Inggris sendiri, tidak ada istilah /*boys lover*/. Oleh karena itu secara makna dimasukkan kedalam perubahan makna total atau menyeluruh (*semantic shift*). Selain masuk pada *tanshukukata* data ini juga termasuk pada kelompok *eigo hyogen fuzaikata* karena kombinasi frasa yang seolah-olah bahasa Inggris, namun tidak ditemukan penggunaannya dalam bahasa Inggris.

3). *Junwaseikata* (Dibentuk di Jepang)

Tipe ini adalah istilah yang diciptakan sepenuhnya di Jepang, seringkali berupa akronim atau kata majemuk yang unik.

[8] k w s k *kuwashiku**'detail, rinci'*

Pada data [8] terdapat kata yang berasal dari penyingkatan unsur fonologis. Berasal dari singkatan dari kata 詳し < *kuwashiku*, yang berarti 'secara rinci, detail'. Apabila berbicara makna, maka tidak ada perubahan makna dari bahasa asal ke bahasa bentukannya, karena bahasa asal dan bentukannya adalah sama-sama bahasa Jepang. Namun, yang menjadi keunikan dari bentukan barunya adalah menjadi bentuk yang lebih rumit, karena tidak efisien ketika dibaca. Hanya memuat fonem konsonan saja. Menyebabkan seseorang yang tidak paham dengan bentukan ini menjadi heran dan berpikir apa makna dan cara baca dari bentuk ini. Selain bentuknya yang disingkat, kata ini dianggap spesifik karena seolah-olah bentukan dari bahasa asing. Oleh karena itu, dimasukkan pada kelompok *junwaseikata* dan termasuk juga pada bagian *tanshukukata*. Meskipun *kwsk* (yang merupakan akronim dari frasa bahasa Jepang) tidak sepenuhnya berbasis pada bahasa Inggris, ia dikategorikan dalam konteks *wasei eigo* karena mengikuti mekanisme pembentukan kata baru yang unik dan spesifik untuk Jepang, dalam hal ini melalui penyingkatan huruf romaji yang digunakan untuk kata serapan atau istilah populer.

4). *Eigo Hyougen Fuzaikata* (Tidak Ada Padanan Langsung di Inggris)

Tipe ini adalah yang paling menarik, melibatkan kombinasi elemen bahasa Inggris yang menghasilkan makna baru yang secara konseptual tidak ada di bahasa Inggris. Ini juga sering disebut *Kumiawasekata* (kombinasi).

Sebagaimana data [7] diatas, kata **BL *bīeru*** merupakan akronim yang berasal dari /boy's Love/. Meskipun kata-katanya dari bahasa Inggris, frasa **BL *bīeru*** merujuk pada genre *manga* atau *anime* spesifik (*yaoi*), dan maknanya telah bergeser sepenuhnya dari terjemahan harfiahnya.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi dan menganalisis fenomena *wasei eigo* dalam anime *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* melalui pendekatan morfosemantik. Semua teori klasifikasi *wasei eigo* menurut Shibasaki, Tamaoka, dan Takatori (2007: 90) ditemukan pada sumber data. Demikian pula, semua jenis perubahan makna (penyempitan, perluasan, pergeseran) sesuai dengan teori Irwin, H. R. (2011) juga teridentifikasi.

Temuan ini menyimpulkan bahwa *wasei eigo* adalah mekanisme linguistik yang sangat adaptif, berfungsi sebagai sarana untuk mengisi kebutuhan leksikal spesifik dalam subkultur *otaku*. Signifikansi penelitian terletak pada pemaparan kontribusi budaya populer terhadap leksikografi bahasa Jepang.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menganalisis aspek pragmatik dari *wasei eigo* ini, yaitu bagaimana penggunaan istilah-istilah tersebut mempengaruhi dinamika sosial dan pembentukan identitas di kalangan komunitas *otaku*.

REFERENSI

- Irwin, H. R. (2011). *Semantic Change: An Overview of the Causes and Mechanisms of Lexical Evolution*. London: Routledge.
- Shibasaki, N., Tamaoka, K., & Takatori, M. (2007). *Gendai Nihongo no Gairaigo: Sono Keitai to Imi Henka*. Tokyo: Kenkyusha.