



PEMBENTUKAN KATA DAN MAKNA ILOKUSIONER
YOUJIGO* DALAM ANIMASI *CRAYON SHINCHAN

『クレヨンしんちゃん』における幼児語の語形成と発話内行為

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana Program
Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas
Diponegoro

Oleh:

Aisyah Iranti Putri

13020221140070

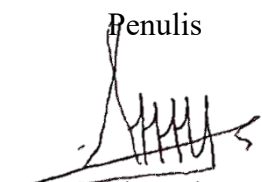
PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, 30 Desember 2025

Penulis

Aisyah Iranti Putri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Don't think. Just do

(by Pete “Maverick” Mitchell, Top Gun Maverick, 2022)

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Orang tua dan keluarga saya,

serta semua orang yang membawa saya sampai ke titik ini

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui
Dosen Pembimbing



Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.
NIP 197504182003122001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pembentukan Kata dan Makna Ilokusioner *Youjigo* dalam Animasi *Crayon Shinchan*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro pada 30 Desember 2025.

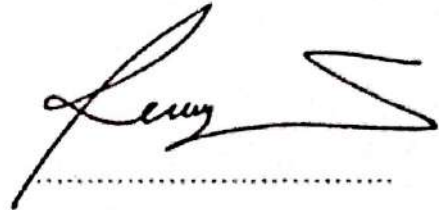
Ketua,

Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S, M.Hum.
NIP 197504182003122001



Anggota I,

Reny Wiyatasari, S.S, M.Hum.
NIP 197603042014042001



Anggota II,

S.I. Trahutami, S.S, M.Hum.
NIP 197401032000122001



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

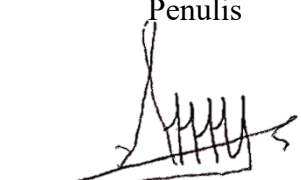
Selesainya skripsi ini juga tidak luput dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Alamsyah selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing atas bantuan, bimbingan, arahan, serta waktunya, sehingga skripsi ini dapat selesai dan penulis dapat menyelesaikan masa studi. Semoga Sensei selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan oleh Yang Maha Kuasa.
4. Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si. selaku dosen wali atas saran, motivasi, arahan, serta bimbingan yang diberikan.
5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, bantuan, arahan, serta nasihatnya.
6. Bapak, Ibu, Azizah, dan Ihsan, yang selalu menjadi penyemangat agar skripsi ini cepat selesai. Terima kasih atas doa-doa dan dukungan yang selalu diberikan.

7. Teman-teman dekat saya di perkuliahan, Billa, Nisa, Medi, Lisa, Khorl, Dhini, Ega, Alya, Tyas, Inggar dan lainnya, yang selalu mengisi hari-hari selama perkuliahan. Terima kasih karena tanpa kehadiran teman-teman, mungkin perkuliahan tidak semenyenangkan yang telah saya rasakan.
8. Teman-teman sepeminatan Linguistik yang dengan semangat bersama-sama mempelajari ilmu ini.
9. Teman-teman satu bimbingan Eliz Sensei, khususnya Adis dan Raymond. Terima kasih karena selalu menjawab kebingungan saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih telah mengisi hari-hari saya selama kelas perkuliahan berlangsung.
11. Kepada diri saya sendiri, karena masih terus berjuang hingga detik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran dari pembaca yang dapat menjadikan skripsi ini lebih baik lagi.

Semarang, 30 Desember 2025

Penulis

Aisyah Iranti Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah.....	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah	6
1.2 Tujuan Penelitian	6
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.4 Metode Penelitian	7
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.4.2 Metode Analisis Data	8
1.4.3 Metode Penyajian Data	9
1.5 Manfaat Penelitian	9

1.5.1	Manfaat Teoretis	9
1.5.2	Manfaat Praktis	10
1.6	Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....		12
2.1	Tinjauan Pustaka.....	12
2.2	Kerangka Teori	15
2.2.1	Sosiolinguistik.....	16
2.2.1.1	Variasi Bahasa	17
2.2.1.2	<i>Youjigo</i>	18
2.2.1.3	Morfologi.....	19
2.2.1.4	Klasifikasi <i>Youjigo</i> Berdasarkan Karakteristik Pembentukan	20
2.2.2	Makna Ilokusiner	24
2.2.3	Animasi <i>Crayon Shinnan</i>	25
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		26
3.1	Pembentukan Bahasa <i>Youjigo</i> Penutur Anak-Anak dalam Film Animasi <i>Crayon Shinnan</i>	26
3.1.1	Fonologis.....	26
3.1.1.1	Penggantian Bunyi	27
3.1.1.2	Pembalikan Bunyi.....	28
3.1.1.3	Penghilangan Bunyi	29
3.1.1.4	Penambahan Bunyi	30
3.1.2	Gramatikal	32

3.1.2.1 Penghilangan Partikel	32
3.1.3 Leksikal.....	34
3.1.3.1 Prefiks	34
3.1.3.2 Sufiks	35
3.1.3.3 Reduplikasi	36
3.1.3.4 Onomatope	37
3.1.4 Penulisan Khusus <i>Youjigo</i>	38
3.1.4.1 Akhiran Non Gramatikal.....	38
3.2 Makna Ilokusiner Penutur Anak-Anak dalam Film Animasi <i>Crayon Shinchan</i>	40
3.2.1 Ilokusi Direktif.....	40
3.2.2 Ilokusi Asertif.....	46
3.2.3 Ilokusi Ekspresif.....	51
3.2.4 Ilokusi Komisif.....	54
BAB IV PENUTUP.....	60
4.1 Simpulan	60
4.2 Saran	61
要旨	62
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR SIMBOL

Penggantian Bunyi	: $\rightarrow$
Pembalikan Bunyi	: $\rightleftarrows$
Penghilangan Bunyi	: $\emptyset$
Penambahan Bunyi	: $+$
Penghilangan Partikel	: $()$
Prefiks	: P-
Sufiks	: -S
Reduplikasi	: X-X
Onomatope	: [ONO]
Akhiran Non-Gramatikal	: $\sim$

INTISARI

Putri, Aisyah. 2025. “Pembentukan Kata dan Makna Ilokusioner *Youjigo* dalam Animasi *Crayon Shinchon*”. Skripsi. Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing: Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis pembentukan bahasa *youjigo* penutur anak-anak dalam film animasi *Crayon Shinchon* dan mendeskripsikan makna ilokusi yang diberikan oleh penutur setelah mendengar tuturan anak-anak dalam film animasi *Crayon Shinchon*.

Pada penelitian ini data dikumpulkan menggunakan teknik menyimak, teknik catat, dan menjaring data. Kemudian, data yang sudah ditemukan akan dibedah untuk mencari makna aslinya menggunakan metode agih. Setelahnya makna asli akan dicari penerjemahannya dalam bahasa Indonesia dan dianalisis menggunakan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL). Analisis pembentukan kata *youjigo* menggunakan teori Kinsui, kemudian data dimasukkan ke dalam bentuk makna ilokusioner menggunakan teori Searle. Analisis dibantu penggunaan kamus online Japan-English *jisho.org*, kamus onomatope *Wa-Ei Gitaigo Giongo Bunrui Youho Jiten* dan kamus *youjigo* khusus *Zenkoku Youjigo Jiten*.

Berdasarkan 61 data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 bentuk ciri khas *youjigo*. Dari 4 bentuk utama berdasarkan teori *yakuwarigo* milik Kinsui, pembentukan kata *youjigo* yang digunakan oleh penutur anak-anak, terbagi menjadi bentuk fonologis, bentuk leksikal, bentuk gramatikal, dan penulisan khusus *youjigo*. Penggunaan 4 bentuk tersebut karena data ditemukan dalam lingkup sebuah karya fiksi anak-anak. Adapun bentuk yang paling banyak ditemui dalam data merupakan bentuk leksikal sebanyak 19 data (31,16%), di mana di dalamnya yaitu memiliki sebaran pembentukan sebagai onomatope, reduplikasi, prefiks, dan sufiks. Tindak ilokusi yang paling banyak ditemukan yaitu ilokusi direktif sebanyak 20 data (32,79%).

Kata kunci: *youjigo*, pembentukan kata, makna ilokusioner

ABSTRACT

Putri, Aisyah. 2025. "Word Formation and Illocutionary Meaning of Youjigo in the Crayon Shinchon Animation." Undergraduate Thesis. Bachelor's Program in Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Elizabeth Ika Hesti ANR, S.S., M.Hum.

This study aims to describe the analysis of the formation of youjigo language by child speakers in the animated film Crayon Shinchon and to describe the illocutionary meanings given by the speakers after hearing the utterances of children in the animated film Crayon Shinchon.

In this study, data was collected using listening techniques, note-taking techniques, and data gathering techniques. Then, the data that had been obtained will be examined to find its original meaning using the distribution method. Afterwards, the original meaning will be translated into Indonesian and analyzed using the Direct Element Division (BUL) technique. The analysis of youjigo word formation uses Kinsui's theory, and then the data is categorized into illocutionary meaning using Searle's theory. The analysis is assisted by the use of online dictionaries such as the Japan-English dictionary jisho.org, the onomatopoeia dictionary Wa-Ei Gitaigo Giongo Bunrui Youho Jiten, and the youjigo-specific dictionary Zenkoku Youjigo Jiten.

Based on 61 analyzed data, the study concludes that there are four characteristic aspects of youjigo. According to Kinsui's yakuwarigo framework, the youjigo forms used by child speakers fall into phonological, lexical, grammatical, and special orthographic aspects. These aspects appear because the data are sourced from a fictional work intended for children. The form most commonly found in the data is the lexical form, with 19 instances (31.16%), which includes formations such as onomatopoeia, reduplication, prefixes, and suffixes. The speech act most frequently found is the directive illocution, with 20 instances (32.79%).

Keywords: *youjigo, word formation, illocutionary meanings*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sarana utama bagi manusia untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan bahasa untuk memenuhi kebutuhan pribadi maupun sosialnya, baik melalui bahasa verbal maupun nonverbal. Bagi individu dengan keterbatasan tertentu seperti tunarungu, tunanetra, atau tunawicara, bahasa nonverbal menjadi alat komunikasi utama. Hal ini sejalan dengan pendapat Kridalaksana (dalam Aslinda dan Syafyaha, 2010) yang menyatakan bahwa bahasa adalah sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, serta mengidentifikasi diri.

Bahasa tumbuh dan berkembang dalam komunitas sosial, dan setiap komunitas memiliki variasi bahasa yang berbeda tergantung konteks, situasi, dan posisi sosial penuturnya. Menurut Chaer dan Agustina (2004:61), keragaman bahasa tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik penutur, tetapi juga oleh variasi interaksi sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Salah satu bentuk nyata dari fenomena kebahasaan ini adalah proses pemerolehan bahasa pada anak.

Proses pemerolehan bahasa merupakan mekanisme yang memungkinkan anak menyesuaikan berbagai hipotesis terhadap tuturan orang dewasa hingga mereka dapat menemukan kaidah tata bahasa yang paling sederhana (Kiparsky,

1987:1). Pada proses ini, anak mendengarkan ujaran orang di sekitarnya, menirukannya, dan kemudian membentuk kalimat sendiri berdasarkan peniruan tersebut. Gardner (2013) menegaskan bahwa kemampuan linguistik merupakan salah satu kecerdasan dasar manusia yang berkembang pesat pada masa kanak-kanak. Pemerolehan bahasa terjadi secara alami melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan dimulai dari bentuk bahasa sederhana hingga struktur yang lebih kompleks.

Menurut Aitchison (dalam Harras dan Andika, 2009), perkembangan bahasa anak berlangsung melalui sejumlah tahap, mulai dari usia tiga bulan, munculnya intonasi pada sembilan bulan, hingga kemampuan berbicara lancar pada usia sekitar sepuluh tahun. Krashen (dalam Schutz dalam Rusyini, 2008) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa terjadi secara bawah sadar, di mana anak tidak menyadari bahwa dirinya sedang belajar bahasa, tetapi memahami bahwa bahasa berfungsi untuk berkomunikasi.

Sigel dan Cocking (dalam Rusyini, 2008) menambahkan bahwa pemerolehan bahasa melibatkan proses penyesuaian hipotesis terhadap ucapan orang tua hingga anak menemukan struktur tata bahasa yang paling sesuai. Pemerolehan bahasa terjadi secara alami dalam lingkungan tempat bahasa digunakan, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan bermain. Otto (2015) menegaskan bahwa ketiga lingkungan tersebut memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Lingkungan rumah menyediakan interaksi awal dengan orang tua, lingkungan sekolah memperkaya kemampuan reseptif anak melalui aktivitas membaca dan mendengarkan cerita, sedangkan

lingkungan bermain mempercepat kemampuan komunikasi anak melalui percakapan spontan dengan teman sebaya.

Selain lingkungan, pemerolehan bahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti kemampuan kognitif, sosial, keturunan, dan potensi alami. Chomsky menjelaskan bahwa setiap anak dibekali dengan *Language Acquisition Device* (LAD), yaitu perangkat bawaan untuk mempelajari bahasa. Potensi ini akan berkembang optimal jika anak mendapatkan stimulus dari lingkungan sekitarnya. Vygotsky (dalam Rusyini, 2008) menambahkan bahwa interaksi sosial menjadi elemen penting dalam memunculkan potensi linguistik anak.

Pada konteks bahasa Jepang, salah satu bentuk bahasa anak yang menarik untuk dikaji adalah *youjigo* (幼児語), yaitu ragam bahasa yang digunakan anak-anak Jepang pada tahap awal pemerolehan bahasa. Menurut Tadasu (2007), munculnya *youjigo* berkaitan dengan perkembangan organ artikulasi anak yang belum sempurna, sehingga mereka menciptakan bentuk-bentuk ujaran yang lebih mudah diucapkan. Pendapat ini sejalan dengan Tanaka (1997), yang menyatakan bahwa anak-anak cenderung membuat variasi bahasa sendiri melalui pengulangan, penyederhanaan, dan modifikasi kata agar sesuai dengan kemampuan ucapannya.

Untuk memahami bentuk dan struktur *youjigo* secara mendalam, perlu digunakan kajian morfologi, yaitu cabang linguistik yang menelaah struktur dan pembentukan kata. Menurut teori *keitairon* (形態論) dalam bahasa Jepang, morfologi mencakup analisis tentang morfem dasar dan afiks (prefiks maupun sufiks) yang membentuk kata baru atau mengubah kelas katanya. Kajian morfologi

tidak hanya mempelajari bentuk formal kata, tetapi juga fungsi dan maknanya dalam komunikasi serta dalam perkembangan bahasa anak.

Selain dari bentuk morfologi, kajian terhadap bahasa anak juga dapat dilakukan melalui pendekatan pragmatik, khususnya yang menelaah bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial. Dalam pragmatik, tindak tutur menjadi unsur penting untuk memahami makna dan maksud penutur. Berdasarkan teori Austin yang diperjelas oleh Chaer (2010:53), tindak tutur terbagi menjadi tiga jenis: tindak tutur lokusi (ucapan secara literal), tindak tutur ilokusi (maksud yang terkandung), dan tindak tutur perlokusi (efek atau reaksi yang ditimbulkan pada pendengar).

Pada *Crayon Shinnchan*, ragam bahasa yang digunakan tokoh utama maupun tokoh sekitarnya menjadi menarik untuk dikaji dari dua sisi: bentuk ragam bahasa anak (*youjigo*) yang muncul dalam tuturan, dan makna ilokusioner yang terdapat di dalam interaksi. Kajian ini penting karena dapat menggambarkan hubungan antara struktur bahasa anak, konteks sosial, dan makna di balik komunikasi yang muncul dari penggunaan bahasa tersebut. Mari perhatikan salah satu dialog dari animasi *Crayon Shinnchan* ini.

Data 1

Konteks: Percakapan antara Shinnchan dan ibunya. Percakapan berlangsung di atas kapal mewah saat mengikuti perjalanan bersama *Action Kamen*.

Shinnchan	: もう、母ちゃん (1.1) 何 (で) (1.2) さき (に) ちゃうんだ？ <i>Mou, kaachan nani saki chaunda?</i> “Duh, kenapa mama pergi duluan?”
Mama	: 伊達、あなたのトイレの長いだの <i>Date, anata no toire no nagaidano</i> “Habisnya kamu lama banget di toiletnya”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-5:26)

Pada kalimat dalam contoh 1 terdapat contoh penghilangan partikel oleh anak-anak dan malartikulasi bunyi. Data (1.1) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya **penghilangan partikel**, yaitu partikel で setelah kata 何 (*nani*). Secara gramatikal, penggunaan partikel で yang berfungsi sebagai penanda alasan dalam frasa 何で (*nani de*) yang berarti “kenapa” atau “mengapa”.

Penghilangan partikel terjadi pula pada data (1.2), kata 先 (*saki*), yang berfungsi untuk menunjukkan urutan atau waktu, dalam hal ini seharusnya ditambahkan partikel に setelahnya. Sehingga artinya menjadi “lebih dulu” atau “terlebih dahulu”.

Fenomena ini merupakan ciri bahasa lisan anak yang bertujuan mempermudah pengucapan dan mempercepat tuturan. Dengan demikian, kalimat ini seharusnya berbunyi sebagai 「もう、母ちゃん、何で先に行っちゃうんだ？」 dalam bahasa dewasa. Keseluruhan makna dari kalimat ini dapat diartikan sebagai “Duh, kenapa Mama pergi duluan?”.

Penghilangan partikel dalam tuturan ini membuat kalimat terdengar lebih sederhana dan cepat diucapkan, yang merupakan ciri umum dalam tuturan anak-anak. Fenomena tersebut tidak dianggap sebagai kesalahan berbahasa, melainkan mencerminkan karakteristik alami perkembangan bahasa anak, di mana mereka cenderung menggunakan bentuk kalimat yang lebih ringkas dan mudah diucapkan dibandingkan dengan struktur gramatikal yang lengkap (Ogura dalam Kinsui, 2003).

Setelah membahas bentuk bahasa anak yang termasuk dalam kategori *youjigo*, penelitian ini juga menelaah makna tuturan (1). Tuturan Shinchan kepada

mamanya merupakan bentuk **ilokusi direktif**. Shinchon tidak sekadar bertanya, tetapi juga mengekspresikan rasa kecewa dan protes halus terhadap tindakan mamanya yang meninggalkannya lebih dulu untuk bergosip dengan ibu-ibu lain. Dengan demikian, makna ilokusioner pada tuturan ini adalah menyampaikan teguran disertai ketidaksenangan atas perilaku mitra tutur.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian contoh data *youjigo* pada latar belakang, diputuskan rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pembentukan bahasa *youjigo* penutur anak-anak dalam film animasi *Crayon Shinchon*?
2. Bagaimana makna ilokusioner penutur anak-anak dalam animasi film *Crayon Shinchon*?

1.2 Tujuan Penelitian

Dengan meninjau rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan analisis pembentukan bahasa *youjigo* penutur anak-anak dalam film animasi *Crayon Shinchon*.
2. Mendeskripsikan makna ilokusioner yang diberikan oleh penutur kepada mitra tutur dalam film animasi *Crayon Shinchon*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penulis merasa diperlukan pembatasan ruang lingkup pembahasan untuk mencegah meluasnya permasalahan yang ada, agar penelitian ini lebih terarah serta memberikan ruang lingkup yang jelas.

Penelitian ini mengkaji sosiolinguistik ragam bahasa *youjigo* dan pragmatic makna ilokusioner. Analisis teknik pembentukan kata ciri khas *youjigo* akan menggunakan teori Kinsui, kemudian dengan menggunakan teori Searle, penulis mengkategorikan makna ilokusioner.

Data didapatkan dari animasi anak *Crayon Shinchan*, di mana karakter anak-anak di dalamnya adalah penggunaan bahasa *youjigo*. Data yang digunakan terdapat pada dialog antarkarakter, baik tuturan anak kecil kepada anak kecil lainnya, maupun tuturan anak kecil kepada para karakter orang dewasa.

1.4 Metode Penelitian

Berhubungan dengan penelitian ilmiah, metode penelitian diperlukan untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Pada penelitian ini, peneliti akan menempuh 3 (tiga) tahapan yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil data.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Data diambil secara selektif dari dialog-dialog yang mengandung pembentukan atau ciri khas kata ragam bahasa anak *youjigo*, yang menjadi fokus analisis. Rentang usia pengguna *youjigo* yang dianalisa yaitu anak-anak yang sedang dalam proses pemerolehan bahasa. Seiring bertambahnya usia, anak-anak secara bertahap mengurangi penggunaan *youjigo* dan beralih ke bahasa standar sesuai dengan perkembangan kognitif serta lingkungan sosial mereka. Menurut Sudaryanto (1993:5), metode menyimak digunakan untuk memperoleh data dengan cara menyimak secara cermat penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Teknik sadap merupakan teknik menyimak dengan cara merekam atau menangkap

tuturan bahasa tanpa ikut serta dalam percakapan (Sudaryanto, 1993:5). Data dalam penelitian ini didapatkan dengan menonton animasinya di Youtube yang tersedia secara gratis untuk disaksikan pada *channel Muse Indonesia*. Video animasi *Crayon Shinchan* disajikan oleh *Muse Indonesia* menggunakan *dubbing* penutur asli Jepang dan tersedia pula terjemahannya dalam bahasa Indonesia.

Setelah menyimak, metode dilanjut dengan teknik catat, yaitu teknik menjaring data dengan mencatat hasil studi pustaka. Sampel yang telah terkumpul dicatat untuk dipilah menjadi data, yang kemudian dianalisis.

1.4.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode agih dengan teknik Bagi Unsur Langsung (BUL), yang dikemukakan oleh Sudaryanto (1993:15). Sedangkan definisi dari metode agih yaitu merupakan metode yang menentukan bagian-bagian bahasa berdasarkan satuan bahasa itu sendiri.

Data mengandung bahasa *youjigo* nantinya akan diklasifikasikan berdasarkan bentuknya dan bagaimana makna ilokusioner setelah tuturan yang mengandung *youjigo* tersebut diucapkan. Berikut merupakan langkah analisis data.

1. Mengelompokkan data dari dialog antarkarakter anak kecil dengan karakter lain sesuai dengan teori Kinsui.
2. Mengecek terlebih dahulu setiap keberadaan kata pada kamus Jepang sebelum dimasukkan sebagai data.
3. Mendeskripsikan proses pembentukan kata ciri khas *youjigo* sesuai dengan data.
4. Mengategorikan data berlandaskan tindak tutur ilokusi teori Searle.

5. Menambahkan konteks pada setiap data yang meninjau ilokusi penutur.

1.4.3 Metode Penyajian Data

Penulis akan menyajikan hasil analisis data menggunakan metode penyajian informal, yaitu penjabaran dengan kata-kata biasa. Metode yang dilakukan dengan menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami dalam bentuk narasi deskriptif. Tahap dari penyajian data adalah:

1. Menampilkan kata dari tuturan *youjigo* apa saja yang ditemukan dan bagaimana pembentukannya hingga menjadi kata dengan ciri khas *youjigo*.
2. Mendeskripsikan makna ilokusioner termasuk ke dalam bentuk yang mana.

Selain berdasarkan kedua bentuk yang ditonjolkan, pertimbangan konteks pun ikut menjadi pertimbangan dalam memahami fenomena pembentukan kata ciri khas *youjigo* secara kontekstual dan menyeluruh (Sudaryanto dalam Zaim, 2014).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan bisa memberi manfaat baik secara teoretis maupun praktik sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi kajian linguistik dalam tema kajian sosiolinguistik dan pragmatik bahasa Jepang. Dengan eksistensi penelitian ini, diharapkan dapat menambah jumlah serta memperkaya penelitian mengenai pembentukan kata

ragam bahasa *youjigo* serta pemahaman tentang tindak tutur ilokusi lingkup penutur anak-anak, yang akan menghasilkan beragam makna ilokusioner.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan referensi dan acuan langsung bagi pengajar, praktisi, dan peneliti bahasa Jepang dalam memahami dan mengajarkan ragam bahasa *youjigo* dalam komunikasi sehari-hari, khususnya yang ada di dalam media animasi anak-anak. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk berkomunikasi dengan anak-anak yang masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan kata untuk melengkapi hingga mengoreksi kalimat mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Proses pengerjaan penelitian akan dilakukan dengan rumusan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode dan teknik penelitian, manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis, hingga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA. Bab ini membahas tinjauan pustaka, bersumber dari penelitian terdahulu dengan topik yang masih satu linear dengan topik penelitian dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini, terutama teori pembentukan kata Kinsui, dengan penambahan konsep pragmatik makna ilokusioner Searle sebagai alat analisis data.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN. Bab ini memuat pengolahan dan pembahasan data yang diperoleh dari salah satu animasi anak-anak Jepang paling terkenal yaitu *Crayon Shinchan*.

BAB IV PENUTUP. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi simpulan dan saran. Pada bagian terakhir berisi daftar pustaka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Purwanti (2019) dari Universitas Diponegoro menganalisis *Analisis Proses Pembentukan Kata dalam Ragam Bahasa Youjigo*, sebagai salah satu pedoman dalam kepentingan penelitian terdahulu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan mengadopsi teori fonologi, morfologi, serta sosiolinguistik untuk menganalisis data. Secara khusus, Purwanti menggunakan teori morfologi sebagai teori utama untuk memahami proses pembentukan kata, termasuk pengimbuhan, pengulangan, penggabungan, pemendekan, dan peminjaman kata, serta teori fonologi yang membantu menjelaskan penyederhanaan bunyi dan penggunaan onomatope dalam ragam bahasa anak-anak Jepang. Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini berupa: bagaimana proses pembentukan kata ragam bahasa anak *youjigo* dan bagaimana pemerolehan kata ragam bahasa anak *youjigo*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat enam proses pembentukan kata dalam *youjigo*, yaitu: 1) bentuk partikel akhir kalimat; 2) pengimbuhan; 3) pengulangan; 4) penggabungan; 5) pemendekan; dan 6) peminjaman kata. Dengan pendekatan ini, penelitian tersebut mampu mengungkap karakteristik unik dari *youjigo* yang mencerminkan tahap perkembangan bahasa anak-anak Jepang.

Penelitian Istiqomah (2022) dari Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, berjudul *Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Anak pada Bahasa Jepang*, bertujuan untuk mengeksplorasi ragam bahasa yang digunakan oleh anak-anak

Jepang dalam konteks komunikasi sehari-hari. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: bagaimana ragam bahasa anak di Jepang, bagaimana proses pembentukan kata dalam *youjigo*, serta faktor-faktor pemerolehan kata ragam bahasa anak. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teori sosiolinguistik untuk menganalisis tuturan anak-anak, baik dalam interaksi dengan orang tua maupun teman sebaya. Teori utama yang menjadi payung dalam penelitian ini adalah teori pembentukan kata (morfologi) yang mencakup proses pengubahan, pemendekan, dan pengulangan kata, serta teori pemerolehan bahasa anak yang membahas faktor-faktor seperti lingkungan, kecerdasan, dan usia dalam proses pemerolehan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menggunakan bentuk bahasa yang lebih sederhana atau *futsuukei* dalam situasi nonformal. Selain itu, tuturan permintaan yang diucapkan oleh anak-anak sering kali ditandai dengan variasi ungkapan yang mencerminkan tingkat keakraban dengan lawan bicara. Penelitian ini juga mencatat bahwa penggunaan istilah tidak baku dan pengulangan kata-kata merupakan ciri khas dari ragam bahasa anak, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman dalam komunikasi.

Penelitian Azmi (2023) dari Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, berjudul *Pembentukan Ragam Bahasa Anak 幼児語 (Youjigo) dalam Anime Gakuen Babysitters (Kajian Morfofonemik)*.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembentukan kata dan makna dari ragam bahasa anak *youjigo* yang terdapat dalam anime tersebut. Rumusan masalah yang dikaji meliputi: pertama, bagaimana proses pembentukan kata ragam

bahasa anak *youjigo* yang terdapat dalam anime *Gakuen Babysitters*; dan kedua, bagaimana makna kata ragam bahasa anak *youjigo* dalam anime tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menganalisis dialog karakter anak-anak dalam anime sebagai sumber data. Hasil penelitian menemukan 37 penggunaan *youjigo* yang melibatkan lima proses pembentukan kata, yaitu pengimbuhan, pengulangan, penggabungan, pemendekan, dan peminjaman. Selain itu, bentuk morfofonemik juga menjadi fokus kajian, yang mencakup proses penambahan, perubahan, penyingkatan, dan pelepasan fonem dalam pembentukan kata. Teori utama yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah teori morfofonemik yang menjelaskan perubahan fonem dalam proses pembentukan kata, serta teori pembentukan kata (morfologi) yang meliputi berbagai proses pembentukan kata dalam ragam bahasa anak.

Penelitian seputar tindak tutur oleh Farida (2023) dari Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Skripsinya berjudul *Tindak Tutur Ilokusi dan Perlokusi dalam Novel Rumah Kaca karya Pramoedya Ananta Toer*, menunjukkan bahwa tindak tutur ilokusi merupakan tindakan penutur yang mengandung maksud tertentu seperti menyatakan, memerintah, berjanji, dan mengancam. Sementara itu, tindak tutur perlokusi berfungsi untuk memengaruhi lawan tutur, misalnya dengan membuat lawan yakin, takut, tersentuh, atau menuruti kehendak penutur. Pada novel *Rumah Kaca*, telah ditemukan berbagai tindak tutur ilokusi dan perlokusi yang merefleksikan dinamika komunikasi antartokoh serta memperlihatkan konflik, persuasi, dan interaksi sosial yang kompleks. Melalui pendekatan deskriptif dan

analisis percakapan, penelitian ini menegaskan bahwa tindak tutur direktif seperti perintah dan permintaan serta tindak tutur perlokusi mendominasi dan memegang peranan penting dalam membangun narasi serta karakterisasi tokoh dalam novel tersebut. Temuan ini memperkaya kajian linguistik dengan menampilkan bagaimana bentuk komunikasi dan interaksi sosial dalam karya sastra dapat dianalisis secara mendalam melalui tindak tutur.

2.2 Kerangka Teori

Teori yang digunakan berkaitan dengan dua cabang linguistik antara lain sosiolinguistik dan pragmatik.

2.2.1 Sosiolinguistik

Sosiolinguistik merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji hubungan antara bahasa dan masyarakat. Kajian ini berfokus pada bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial tertentu serta bagaimana faktor sosial seperti usia, jenis kelamin, status sosial, situasi, dan hubungan antarpemutur memengaruhi pilihan dan bentuk bahasa yang digunakan (Wardhaugh & Fuller, 2015).

Bahasa tidak dipandang sebagai sistem yang homogen, melainkan sebagai fenomena sosial yang bersifat dinamis dan bervariasi dalam sosiolinguistik. Setiap kelompok sosial memiliki kecenderungan linguistik tertentu yang mencerminkan identitas, peran sosial, serta relasi antarindividu dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu, variasi bahasa muncul sebagai akibat dari perbedaan latar belakang sosial dan situasi komunikasi.

Sosiolinguistik juga menaruh perhatian pada fungsi sosial bahasa, yaitu bagaimana bahasa digunakan untuk membangun kedekatan, menunjukkan solidaritas, menegosiasikan makna, serta mengatur interaksi sosial. Pada konteks ini, penggunaan bentuk bahasa tertentu, termasuk bahasa anak, dapat dipahami sebagai strategi linguistik untuk menyesuaikan diri dengan lawan tutur dan situasi komunikasi.

Dengan demikian, kajian sosiolinguistik menjadi landasan teoretis penting dalam penelitian ini karena memungkinkan analisis bahasa anak, khususnya *youjigo*, sebagai variasi bahasa yang muncul dari interaksi sosial dan memiliki fungsi sosial tertentu dalam komunikasi.

2.2.1.1 Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan salah satu objek kajian dalam sosiolinguistik. Variasi bahasa merujuk pada perbedaan bentuk dan penggunaan bahasa yang muncul akibat pengaruh faktor sosial dan situasional dalam masyarakat. Menurut Chaer dan Agustina (2010), variasi bahasa terjadi karena penutur bahasa berasal dari latar sosial yang beragam dan menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi yang berbeda-beda.

Variasi bahasa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain usia, tingkat pendidikan, profesi, jenis kelamin, serta hubungan sosial antarpemutur. Selain itu, situasi tutur seperti formalitas, tujuan komunikasi, dan media yang digunakan juga berperan dalam menentukan pilihan bahasa. Dengan demikian, variasi bahasa tidak hanya mencerminkan perbedaan linguistik, tetapi juga mencerminkan identitas sosial dan relasi antarpelaku tutur.

Secara umum, variasi bahasa dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, seperti variasi berdasarkan penutur (idiolek, dialek, sosiolek), variasi berdasarkan pemakaian (ragam formal dan informal), serta variasi berdasarkan sarana (lisan dan tulisan). Salah satu variasi berdasarkan penutur yang penting dalam kajian sosiolinguistik adalah variasi bahasa yang berkaitan dengan usia, termasuk bahasa yang digunakan oleh anak-anak.

Bahasa anak merupakan bentuk variasi bahasa yang muncul seiring dengan tahap perkembangan kognitif dan sosial anak. Ciri-ciri kebahasaan yang digunakan anak sering kali berbeda dari bahasa orang dewasa, baik dari segi fonologi, morfologi, maupun pilihan kosakata. Oleh karena itu, bahasa anak dapat dipahami sebagai variasi bahasa yang khas dan memiliki fungsi sosial tertentu dalam interaksi.

2.2.1.2 Bahasa Anak

Bahasa anak merupakan salah satu bentuk variasi bahasa yang berkaitan erat dengan faktor usia dan tahap perkembangan penutur. Dalam kajian sosiolinguistik, bahasa anak dipahami bukan sekadar sebagai bahasa yang “belum sempurna”, melainkan sebagai sistem kebahasaan yang memiliki ciri, pola, dan fungsi sosial tersendiri sesuai dengan perkembangan kognitif dan sosial anak (Chaer, 2009).

Secara linguistik, bahasa anak memiliki karakteristik khas yang dapat diamati pada berbagai tataran, seperti fonologi, morfologi, dan leksikon. Anak cenderung menggunakan bentuk ujaran yang sederhana, pengulangan bunyi, pemendekan kata, serta kosakata yang bersifat ekspresif dan konkret. Ciri-ciri

tersebut muncul karena keterbatasan kemampuan artikulatoris dan konseptual anak, sekaligus sebagai strategi untuk mempermudah komunikasi.

Dari sudut pandang sosiolinguistik, bahasa anak tidak hanya diproduksi oleh anak itu sendiri, tetapi juga muncul dalam tuturan orang dewasa ketika berinteraksi dengan anak. Orang dewasa sering menyesuaikan pilihan kata, intonasi, dan struktur ujaran agar sesuai dengan kemampuan bahasa anak. Penyesuaian ini berfungsi untuk membangun kedekatan emosional, memperlancar interaksi, serta mendukung proses pemerolehan bahasa anak.

Di Jepang, bahasa anak memiliki bentuk yang lebih terkonvensionalisasi melalui penggunaan kosakata dan ungkapan khusus yang dikenal sebagai *youjigo*. *Youjigo* menjadi representasi konkret bahasa anak yang tidak hanya mencerminkan perkembangan bahasa, tetapi juga nilai sosial dan budaya dalam interaksi anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, kajian bahasa anak menjadi pijakan penting untuk memahami karakteristik dan fungsi *youjigo* dalam komunikasi.

2.2.1.3 *Youjigo*

Bahasa yang dipakai anak-anak ini, yang dalam bahasa Jepang dikenal sebagai 幼児語 atau *youjigo*, sebenarnya adalah salah satu bentuk variasi bahasa. Variasi sangat terkait dengan usia orang yang menggunakannya, pengguna *youjigo* merupakan anak-anak pra-sekolah. Bentuk bahasa seperti ini tidak muncul hanya karena faktor biologis pada anak saat mereka belajar bahasa. Pengaruh sosial dan budaya juga ikut membentuk cara anak-anak berinteraksi. Di masyarakat Jepang, penggunaan *youjigo* lebih dari sekadar menggambarkan proses anak memahami bahasa. Itu juga menunjukkan dinamika sosial antara anak dan orang-orang di

sekitarnya. Orang tua, pengasuh, atau orang dewasa lain sering menggunakan *youjigo* waktu bicara sama anak-anak. Tujuannya supaya percakapan jadi lebih akrab, lembut, dan penuh kehangatan emosional (Sugihastuti, 2007).

Perlahan-lahan, seiring usia bertambah dan kemampuan bahasa makin baik, anak-anak mulai meninggalkan penggunaan *youjigo*. Mereka beralih ke bentuk bahasa yang lebih dekat dengan standar. Pergeseran semacam itu bagian dari proses perkembangan bahasa yang alami. Proses itu ikut pertumbuhan kognitif dan penyesuaian dengan lingkungan sosial mereka. Sehingga perubahan dari *youjigo* ke bahasa standar ini tahap penting dalam pemerolehan bahasa saat masa kanak-kanak.

2.2.1.4 Morfologi

Morfologi merupakan cabang linguistik yang mengkaji struktur internal kata serta proses pembentukannya. Kajian morfologi berfokus pada bagaimana sebuah kata dibentuk dari satuan-satuan terkecil yang bermakna, yaitu morfem, serta bagaimana morfem-morfem tersebut berinteraksi untuk membentuk kata yang digunakan dalam tuturan (Katamba, 1993).

Pada ilmu morfologi, kata dipahami bukan sebagai satuan tunggal yang statis, melainkan sebagai hasil dari proses pembentukan tertentu yang dipengaruhi oleh kaidah kebahasaan dan konteks penggunaan. Oleh karena itu, analisis morfologi menjadi penting untuk memahami variasi bentuk kata yang muncul dalam bahasa, termasuk bentuk-bentuk tidak baku atau disederhanakan dalam bahasa lisan.

2.2.1.5 Klasifikasi *Youjigo* Berdasarkan Karakteristik Pembentukan

Kinsui dalam bukunya *Yakuwarigo Kenkyuu No Tenkai* (2003) menjelaskan bahwa *youjigo* punya beberapa bentuk dan diklasifikasikan menjadi 4 klasifikasi, yang terbagi sebagai bentuk fonologis, bentuk gramatikal, bentuk leksikal, dan bentuk penulisan khas *youjigo*.

1. Fonologis

Meninjau dari segi fonologi, anak-anak sering memendekkan atau mengubah bunyi kata, bentuk penyederhanaan dari cara pengucapan orang dewasa. Terkait pelafalan anak usia dini, disebutkan bahwa selama tahap perkembangan, terdapat bunyi yang mudah dipelajari dan bunyi yang lambat dipelajari (Ogura, 2002). Akibatnya, dihasilkan bunyi yang salah (malartikulasi), yang dapat dikarakterisasikan sebagai penghilangan, penggantian dan perubahan.

Menurut Kojo (2002), dalam perkembangan fonologi, terdapat bunyi yang mudah diperoleh dan bunyi yang perkembangannya lebih lambat, seperti bunyi s, ts, dan dz. Keterlambatan pemerolehan bunyi ini menyebabkan munculnya kesalahan artikulasi (不正構音), yang diklasifikasikan menjadi tiga kategori: penghilangan bunyi (*omission*) dan penggantian bunyi (*substitution*). Masalah lain yang mungkin muncul adalah penambahan (*addition*) dan pembalikan bunyi (*reversal*).

Penghilangan (yang tergolong kesalahan artikulasi) adalah fenomena ketika suatu bunyi yang seharusnya diucapkan pada posisinya justru tidak diucapkan dan

hilang, misalnya イヌ *inu* “anjing” menjadi *iu* dan うさぎ *usagi* “kelinci” menjadi *usa*. (Kobayashi 2002).

Mengenai penggantian bunyi, fenomena ini dianggap sebagai bentuk “bahasa anak-anak” (*youjigo*) yang paling kuat menampilkan nuansa kekanak-kanakan. Contoh: ちゃゆく (*chuuku*) yang berasal dari kata kerja つく “membuat”, 恥こないよ (*haji konai yo*) “jangan malu dong” mengalami penggantian bunyi menjadi ちゅばきこなよ (*chu baki konayo*) dan 妻 (*tsuma*) “istri” mengalami penggantian bunyi menjadi ちゅま (*chuma*).

Fenomena penambahan dan pembalikan bunyi jauh lebih jarang ditemukan dibanding penghilangan atau penggantian bunyi. Contoh penambahan dapat ditemukan pada イラチ (*irachi*) menjadi イライランナ (*irairanna*), sedangkan untuk contoh pembalikan, テレビ (*terebi*) “televisi” mengalami pembalikan bunyi menjadi テベリ (*teberi*).

Telah ditunjukkan bahwa yang paling umum (setelah penghilangan konsonan) adalah transisi ke baris yang relatif dekat, seperti penggantian baris *sa* dengan baris *ta*. Misalnya, *sa, si, su, se, so* sangat sering berubah menjadi *ta chi tsu te to*, atau bahkan *cha, chi, chu, che, cho*. Contoh lain adalah transisi *ra, ri, re, ro* menjadi *rya, ri, ryu, re, ryo* (Murata, 1970).

2. Gramatikal

Kobayashi & Sasanuki (1997) menjelaskan bahwa anak mulai bisa menggunakan *joshi* (partikel) sekitar usia 1,5 tahun, dan pada usia 3 tahun mulai menguasainya sebagian besar. Namun pada bidang tata bahasa, anak-anak

seringkali melakukan penghilangan partikel yang seharusnya muncul dalam posisi tengah kalimat seperti partikel seperti *wa, ga, de, no, ni, wo, to*, dan *e*. Pola ini menunjukkan bahwa dalam bahasa anak, penghilangan itu sering dan sistematis, menjadi salah satu ciri khas morfosintaksis dalam penelitian *yakuwarigo* (役割語).

3. Leksikal

Penggunaan prefiks *o-* dan sufiks *-san, -kun* atau *-chan*. Penambahan prefiks akan membuat nuansa lembut dan akrab dalam cara bicara. Penggunaan bentuk seperti ini bukan hanya kebiasaan. Lebih tepatnya, berguna mencerminkan keintiman sosial antara anak dan orang yang diajak bicara.

小林 (2006) は、やわらかさをあらわす接頭辞・接尾辞 (例：オリンピック・キリンさん) …

Kobayashi (2006) menyatakan awalan dan akhiran yang menunjukkan kelembutan (misalnya: *o-ringo, Kirin-san*) …

Sedangkan untuk kata-kata lain, yang paling umum adalah ciri *yaujigo* yang terlihat dari pemakaian kata onomatope dan reduplikasi.

望田 (2006) は幼児語を意味的起源から考えると、オノマトペ (主に擬音語)、幼児語の語彙に派生したものと、大人の語彙 (本語では成人語とする) が語形変化したものに大別するとする。

Nozuta (dalam Tsujimura, 2006) berpendapat bahwa jika melihat bahasa anak-anak dari asal-usul semantisnya, dapat dibagi menjadi dua kategori besar: onomatope (terutama kata tiruan suara), dan kata-kata yang berasal dari kosakata anak-anak, serta kata-kata dewasa (dalam bahasa asli disebut bahasa orang dewasa) yang mengalami perubahan bentuk kata.

また、成人語を語形変化させたものではないものについては、より分かりやすい一般的な幼児語（「おねしょ・おしっこ」等）を選んだものと考えられる。

Sementara itu, untuk bentuk yang bukan hasil perubahan dari kata dewasa, tampaknya dipilih bentuk-bentuk *youjigo* yang lebih umum dan mudah dipahami, seperti *onesho* “mengompol” atau *oshikko* “pipis”.

4. Penulisan Khas *Youjigo*

Ciri khas *youjigo* terlihat dari penggunaan elipsis (“...”) yang menandai ucapan terhenti, serta garis panjang (“—”) yang menunjukkan pemanjangan vokal, sehingga menirukan pola tuturan alami anak-anak. Selain itu, ketika anak semakin bertambah besar, penggunaan akhiran non-gramatikal, seperti *no sa*, *no yo*, *no ne*, sering ditemukan. Partikel-partikel itu ekspresikan berbagai nuansa makna. Misalnya, penegasan, ajakan, konfirmasi, rasa heran, atau alasan tertentu. Meskipun pemakaiannya belum selalu pas dengan aturan tata bahasa standar, partikel-partikel itu bertugas untuk menunjukkan usaha anak-anak yang meniru pola bicara orang dewasa.

Kinsui (2003) menambahkan bahwa ciri khas tuturan anak adalah penggunaan “akhiran non-gramatikal” (非文法的な語尾). Unsur ini berfungsi sebagai *gobi* atau penanda gaya di akhir kata/kalimat, dan bukan dikategorikan sebagai interjeksi, melainkan sebagai bagian dari ciri stilistik dalam *yakuwarigo*.

2.2.2 Makna Ilokusioner

Makna ilokusioner merupakan salah satu unsur utama dalam teori tindak tutur (*speech act theory*) yang dikemukakan oleh Austin (1962) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Searle (1975). Makna ilokusioner merujuk pada maksud, tujuan, atau fungsi tindakan yang ingin dilakukan penutur melalui suatu tuturan dalam konteks tertentu. Dengan kata lain, ketika penutur mengucapkan suatu ujaran, ia tidak hanya menyampaikan makna secara linguistik, tetapi juga melakukan suatu tindakan sosial.

Pada setiap tuturan, makna ilokusioner berfokus pada apa yang dilakukan penutur melalui ujaran tersebut, seperti menyatakan, memerintah, meminta, mengeluh, menasihati, atau mengekspresikan sikap emosional. Oleh karena itu, pemaknaan ilokusioner tidak dapat dilepaskan dari konteks situasi, hubungan antara penutur dan mitra tutur, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai.

Searle (1979) mengklasifikasikan tindak ilokusioner ke dalam beberapa jenis utama, yaitu: (1) **asertif**, yang berfungsi menyatakan atau menyampaikan informasi; (2) **direktif**, yang bertujuan mempengaruhi tindakan mitra tutur; (3) **komisif**, yang mengikat penutur pada tindakan di masa depan; (4) **ekspresif**, yang mengungkapkan sikap atau perasaan penutur; dan (5) **deklaratif**, yang memiliki kekuatan untuk mengubah status atau keadaan sosial tertentu melalui tuturan.

2.2.3 Animasi *Crayon Shinnan*

Animasi *Crayon Shinnan* berasal dari manga karya Yoshito Usui, yang pertama kali terbit di majalah mingguan *Weekly Manga Action* pada tahun 1990 di Jepang. Manga ini mengisahkan kehidupan sehari-hari seorang anak laki-laki berusia lima tahun bernama Shinnosuke “Shinnan” Nohara beserta keluarganya yang tinggal di kota Kasukabe, Prefektur Saitama. Karena kepopulerannya yang cepat meluas, manga ini diadaptasi menjadi serial anime televisi oleh studio *Shin-Ei Animation* dan mulai tayang di *TV Asahi* pada tahun 1992. Gaya humor khasnya yang jenaka, polos namun sering menyindir kehidupan orang dewasa, membuat *Crayon Shinnan* menjadi salah satu seri animasi Jepang paling terkenal dan bertahan lama hingga kini, bahkan melahirkan puluhan film layar lebar serta dikenal luas di berbagai negara, termasuk Indonesia. (Lihat **Lampiran 2** dan **3**)

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Data merupakan tuturan *youjigo* film animasi *Crayon Shinnan*. Penulis berpatok pada rumusan masalah yang ada data akan dianalisis terlebih dahulu data termasuk ke dalam pembentukan kata jenis yang mana, kemudian melihat apa makna ilokusioner yang ditunjukkan oleh mitra tutur berdasarkan tindak ilokusinya.

3.1 Pembentukan Bahasa *Youjigo* Penutur Anak-Anak dalam Film Animasi *Crayon Shinnan*

Menurut Kinsui (2003), *youjigo* atau bahasa anak, memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari bahasa orang dewasa. Ciri khas tersebut tidak hanya muncul pada tataran bunyi, tetapi juga pada kosakata, struktur gramatikal, serta cara penulisannya dalam teks. Setelah membaca teori Kinsui, karakteristik *youjigo* dapat diklasifikasikan ke dalam 4 bentuk utama, yaitu bentuk fonologis, bentuk leksikal, bentuk gramatikal, dan penulisan khusus *youjigo*. Keempat bentuk ini saling berkaitan dalam membentuk kesan polos, lucu, dan kekanak-kanakan yang menjadi identitas tuturan anak-anak dalam bahasa Jepang. Pembagian ini menjadi dasar dalam analisis berikut untuk menelusuri bagaimana ciri-ciri tersebut muncul dalam dialog tokoh anak-anak pada film animasi *Crayon Shinnan*.

3.1.1 Fonologis

Bentuk fonologis dalam *youjigo* berkaitan dengan perubahan bunyi yang terjadi akibat malartikulasi atau ketidaksempurnaan pengucapan pada anak-anak.

Menurut Kinsui (2003) terdapat bentuk malartikulasi, penambahan dan pembalikan bunyi, yang digunakan untuk menonjolkan kesan lucu atau kekanak-kanakan.

3.1.1.1 Penggantian Bunyi

Bentuk ini terjadi ketika anak-anak mengganti bunyi yang sulit diucapkan dengan bunyi lain yang lebih mudah secara artikulatoris.

Data 2

Kazama : ...どんなあるから わかんないんだぞ !

Donna arukara wakannainda zo!

“Kita juga gak tahu apa yang akan terjadi kalau begini terus!”

(Crayon Shinchon: The Storm Called The Jungle, 2000, menit ke-15:23)

Kalimat pada data (2) tersebut merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya malartikulasi berupa penggantian bunyi, yaitu perubahan bunyi /ra/ pada kata わからない (*wakaranai*) menjadi bunyi /n/ dalam bentuk わかんない (*wakannai*). Secara fonologis, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「…どんなあるからわからないんだぞ！」, dengan pelafalan penuh pada suku kata *ra*.

Data 3

Shinchon : もいい！おら用地 行け !

Mo ii! Ora youchi ike

“Sudahlah! Aku mau ke tk!”

(Crayon Shinchon: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-25:27)

Tuturan pada data (3) menunjukkan adanya malartikulasi berupa penggantian bunyi (音の置換) pada kata 「行く」 yang diucapkan sebagai 「行け」. Secara fonologis, perubahan bunyi vokal dari /u/ menjadi /e/ menunjukkan penyederhanaan artikulatoris yang lazim dalam tuturan anak-anak.

Data 4

Kazama : だめだ、いなくなるどころか、とんとん集まってる！
Dame da, inakunaru dokoro ka, tonton atsumatteru!
 "Gawat! Bukannya berkurang, justru kian bertambah!"

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-45:55)

Kalimat pada data (4) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya malartikulasi berupa penggantian bunyi (音の置換), yaitu perubahan bunyi /do/ pada kata *どんどん* (*dondon*) menjadi bunyi /to/ sehingga diucapkan sebagai *とんとん* (*tonton*). Secara fonologis, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「どんどん集まってる！」, namun dalam tuturan Kazama bunyi /d/ digantikan dengan /t/ yang secara artikulatoris lebih mudah diucapkan.

3.1.1.2 Pembalikan Bunyi

Kinsui menyinggung adanya fenomena pembalikan urutan bunyi (音の転倒) sebagai bagian dari 音の遊び (permainan bunyi) dalam *youjigo*. Bentuk ini terjadi ketika anak-anak menukar posisi suku kata dalam suatu kata, bukan karena kesalahan artikulasi, melainkan sebagai bentuk permainan bahasa yang menciptakan kesan lucu dan tidak baku.

Data 5

Shinchan : 父ちゃんだって、めんごめんご！
Touchan datte, mengo mengo!
 "Oh ternyata ayah, maaf maaf!"

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-29:58)

Tuturan pada data (5) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya malartikulasi berupa penyimpangan bunyi (音の歪み), yaitu pembalikan fonologis

pada kata ごめん (*gomen*) yang diucapkan menjadi めんご (*mengo*). Secara fonologis, bentuk standar bahasa Jepang untuk ungkapan permintaan maaf adalah 「ごめん」, namun dalam tuturan anak-anak sering muncul bentuk terbalik seperti 「めんご」, yang mempertahankan unsur bunyi asal dengan urutan yang berubah, yang secara formal dapat direpresentasikan sebagai /go-me-N/ ⇔ /me-N-go/.

3.1.1.3 Penghilangan Bunyi

Kinsui (2003) menjelaskan bahwa pada tahap perkembangan bahasa anak-anak, ada bunyi tertentu yang belum dapat diucapkan secara sempurna karena keterbatasan organ artikulasi (lidah, bibir, gigi). Akibatnya, bunyi atau suku kata tertentu dihilangkan, terutama pada bagian akhir kata. Fenomena ini dikenal sebagai bentuk malartikulasi paling awal dan paling sering terjadi pada anak-anak Jepang.

Data 6

Kazama : どちが?
Dochiga?
 “Apaan?”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-35:51)

Data (6) menunjukkan adanya malartikulasi berupa penghilangan bunyi (音の脱落) pada suku kata /ra/ dalam kata 「どちら」 yang diucapkan menjadi 「どっち」. Berdasarkan klasifikasi Kinsui (2011), fenomena ini termasuk ke dalam bentuk fonologis *youjigo*, di mana anak-anak cenderung menghilangkan bunyi tertentu, khususnya dari baris ら行 (*ra, ri, ru, re, ro*), karena kesulitan artikulatoris

dalam melafalkan bunyi tersebut secara sempurna. Penghilangan bunyi ini menciptakan bentuk ujaran yang lebih sederhana dan khas gaya tutur anak-anak, yang secara fonologis dapat direpresentasikan sebagai /ra/ → Ø dalam bentuk /do-chi-ra/ → /do-chi/.

Data 7

Shinchan : 変な顔のお姉さ
Hen na ko no oneesaa
 “Kakak berwajah aneh ya”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*,
 2003, menit ke-1:22:07)

Kalimat pada data (7) tersebut merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya malartikulasi berupa penghilangan bunyi (音の脱落), yaitu hilangnya bunyi /n/ pada akhiran kata お姉さん (*oneesan*) yang diucapkan menjadi お姉さあ (*oneesaa*). Secara fonologis, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「変な顔のお姉さん」, namun dalam tuturan anak-anak bunyi nasal /n/ pada posisi akhir kata sering kali tidak diucapkan secara sempurna atau dihilangkan sepenuhnya, yang secara formal dapat direpresentasikan sebagai /n/ → Ø dalam bentuk /o-ne:-sa-N/ → /o-ne:-sa:/.

3.1.1.4 Penambahan Bunyi

Dalam bentuk fonologis, Kinsui juga menjelaskan adanya kecenderungan anak-anak untuk menambahkan bunyi tertentu pada kata dasar sebagai bagian dari 音の遊び (*oto no asobi*/permainan bunyi). Penambahan ini tidak mengubah makna

kata, tetapi berfungsi untuk menimbulkan kesan lucu, lembut, dan kekanakan-kanakan dalam tuturan anak-anak.

Data 8

Shinchan : いやあん、よきにはからえん！
Iyaan, yoki ni hakaraen!
 “Duh, gak senonoh banget!”

(*Crayon Shinchan: The Battle Of Warring States*, 2002, menit ke-22:55)

Kalimat pada data (8) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya malartikulasi berupa penambahan bunyi (音の付加) pada vokal akhir kata seru

「いや」 (*iya*) yang diucapkan menjadi 「いやあん」 (*iyaan*). Secara fonologis, bentuk 「あん」 pada posisi akhir tuturan berfungsi sebagai penambahan bunyi nasal /n/ yang tidak memiliki makna leksikal, tetapi berperan dalam memberi nuansa emosional khas gaya tutur anak-anak, yang secara formal dapat direpresentasikan sebagai $\emptyset \rightarrow +/n/$ dalam bentuk /i-ya:/ $\rightarrow$ /i-ya:-n/.

Data 9

Shinchan : おしっこしたくなっちゃった
Oshikko shitaku nacchatta
 “Aku jadi kebelet nih!”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-54:31)

Data (9) berasal dari bentuk tuturan anak shikko, yaitu kosakata infantil yang dibangun dari akar bunyi *shi/shi-* yang berkaitan dengan aktivitas ekskresi, kemudian diberi prefiks *youjigo o-* sehingga membentuk *oshikko*. Unsur *-kko* pada bentuk tersebut merupakan hasil penambahan bunyi (音の付加) yang lazim dalam tuturan anak-anak dan tidak memiliki fungsi gramatikal maupun makna leksikal tersendiri. Oleh karena itu, bentuk *oshikko* tidak dapat dianggap sebagai hasil

infleksi dari bentuk dewasa, melainkan sebagai kosakata khas *youjigo*, yang secara formal dapat direpresentasikan sebagai $\emptyset \rightarrow +/kko/$ pada bentuk dasar *oshi*.

3.1.2 Gramatikal

Bentuk gramatikal dalam *youjigo* berkaitan dengan penyimpangan struktur kalimat yang muncul akibat proses penyederhanaan tata bahasa oleh penutur anak-anak, contohnya penghilangan partikel pada tengah kalimat.

3.1.2.1 Penghilangan Partikel

Menurut Kinsui (2003), ciri gramatikal yang paling menonjol adalah penghilangan partikel (助詞の脱落), terutama pada partikel yang berfungsi sebagai penanda hubungan antarunsur kalimat, seperti 「が」 「を」 「は」 atau 「の」. Penghilangan ini terjadi karena anak-anak cenderung menuturkan kalimat secara spontan tanpa memperhatikan fungsi gramatikal secara lengkap.

Data 10

Masao : おなかすいたね

Onaka suitane

“Perutku lapar, deh”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-36:18)

Kalimat pada data (10) tersebut merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya penghilangan partikel, yaitu partikel が setelah kata おなか (*onaka*) yang berarti “perut”. Dalam bentuk gramatikal bahasa Jepang standar, kalimat tersebut seharusnya berbunyi 「おなかがすいたね」, dengan partikel (が) yang berfungsi sebagai penanda subjek dalam struktur kalimat.

Data 11

Masao : 何しに行ったのかな？

Nani shini ittano kana?

“Kenapa ke sana?”

(Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-29:51)

Kalimat pada data (11) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya penghilangan partikel, yaitu partikel を sebelum kata し (*shi*) yang berasal dari verba する “melakukan”. Secara gramatikal, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「何をしに行ったのかな？」, dengan partikel (を) yang berfungsi sebagai penanda objek dari kata kerja する.

Data 12

Shinchan : おらたち買った見たい

Oratachi katta mitai

“Tampaknya kita menang”

(Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-1:27:57)

Kalimat pada data (12) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya penghilangan partikel, yaitu partikel は setelah kata おらたち (*oratachi*) yang berarti “kami” atau “kita”. Secara gramatikal, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「おらたちは買ったみたい」, dengan partikel (は) yang berfungsi sebagai penanda topik dalam kalimat.

Data 13

Shinchan : まあねえ、でも お爺ちゃん家に似てる

Maa nee, demo ojiichan ie ni niteru

“Begitulah, tapi ini seperti rumah kakekku”

(Crayon Shinchan: The Battle of Warring States, 2002, menit ke-21:48)

Kalimat pada data (13) merupakan contoh tuturan anak yang menunjukkan adanya penghilangan partikel, yaitu partikel の setelah kata お爺ちゃん (*ojiichan*) yang berarti “kakek”. Secara gramatikal, bentuk lengkap dalam bahasa Jepang standar seharusnya berbunyi 「まあねえ、でもお爺ちゃんの家似てる」, dengan partikel (の) yang berfungsi sebagai penanda kepemilikan (*possessive marker*) dalam frasa お爺ちゃんの家 “rumah kakek”.

3.1.3 Leksikal

Bentuk leksikal dalam *youjigo* berkaitan dengan penggunaan kosakata yang menonjolkan kesan lembut dan kekanak-kanakan. Menurut Kinsui (2003), ciri leksikal ini meliputi penggunaan onomatope, pengulangan bunyi atau reduplikasi, serta penambahan prefiks dan sufiks yang berfungsi memberikan nuansa sopan dan akrab.

3.1.3.1 Prefiks

Prefiks dalam *youjigo* menurut Kinsui berfungsi sebagai penanda ekspresi kekanak-kanakan dan kedekatan interpersonal ketika tokoh anak atau peran anak berbicara, dengan awalan seperti o- yang menandai hormat atau kasih sayang terhadap objek.

Data 14

Shinchan : やっぱり おさる さってち怒ってる
Yappari osaru satte chi okotteru
 “Monyetnya benar benar marah”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-43:05)

Data (14) menunjukkan contoh kata おさる (*osaru*) adalah contoh penambahan prefiks *o-* pada kata benda *saru* “kera”. Dalam konteks ini, prefiks *o-* di sini tidak berfungsi sebagai penanda kehormatan formal, melainkan melembutkan kata dan memberikan nuansa keakraban atau keimutan yang kuat.

Data 15

Shinchan : おたすけするぞ！
Otasukesuruzo!
 “Ayo tolong mereka juga!”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-56:36)

Data (15) juga merupakan contoh penambahan prefiks *o-* pada awal kata kerja *tasuke suru* yang berarti “menolong”.

Data 16

Shinchan : みんなお元気だよ！
Minna ogenki dayo!
 “Keluargaku sehat semua!”

(*Crayon Shinchan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-22:28)

Data (16) juga merupakan contoh penambahan prefiks *o-*, namun pada kata sifat *na keyoushi*, *genki* yang berarti “sehat”.

3.1.3.2 Sufiks

Penggunaan sufiks seperti *-chan* dan *-kun* yang melekat pada nama orang, kata benda maupun makhluk non-manusia seperti hewan peliharaan, untuk menegaskan hubungan sosial karakter.

Data 17

Shinchan : ごめんね、(20.1) ひまちゃん (20.2) かざまくんがたいしたこ
 となし、名ばかりに。
Gommenne, Himachan. Kazamakun ga taishita koto nashi, na bakari ni.
 “Maaf ya, Himawari. Kazama memang gak guna.”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-33:53)

Data (17.1) menunjukkan contoh nama panggilan yang ditambah dengan sufiks -chan. Hima merupakan nama adik dari Shinchan, sehingga *Himachan* dalam konteks ini berfungsi sebagai penanda keakraban. Sedangkan, data (17.2) menunjukkan contoh nama panggilan yang ditambah dengan sufiks -kun. Kazama merupakan nama teman dekat dari Shinchan, sehingga *Kazamakun* dalam konteks ini berfungsi sebagai penanda keakraban terhadap teman.

3.1.3.3 Reduplikasi

Reduplikasi adalah proses morfologis atau fonetik mengulang bunyi/sebagian kata untuk membentuk kata baru yang memiliki makna baru dari fonem awalnya.

Data 18

Shinchan : みんなうらまやしいがるがるな
Minna uramayashi garu garu na
 “Mereka pasti pada iri sama kita ya”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-8:34)

Data (18) menunjukkan contoh reduplikasi がるがる (*garu garu*). Bentuk tersebut merupakan reduplikasi dari verba -*garu* yang menandai ekspresi perasaan. Reduplikasi ini berfungsi memperkuat kesan emosional dan memberi nuansa

kekanak-kanakan yang khas *youjigo*, sehingga maknanya menjadi lebih intens dan ekspresif *garu-garu*.

Data 19

Masao : ひまわりちゃんたくましいしい !

Himawari chan takumashiishii

“Himawari juga bisa diandalkan!”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-40:19)

Data (19) menunjukkan contoh たくましいしい (*takumashii-shii*) adalah contoh reduplikasi yang secara morfologis beroperasi di bagian akhir kata sifat baku たくましい (*takumashii*). Reduplikasi ini bukan mengulang seluruh kata, melainkan mengulang bagian akhir し (*shi*), sering diikuti oleh pemanjangan vokal. Dalam leksikon anak-anak, fungsi utama dari reduplikasi akhir ini adalah penekanan atau intensitas (強調), menjadi “sangat-sangat tangguh” dengan nuansa yang lebih emosional dan akrab.

3.1.3.4 Onomatope

Onomatopoeia atau onomatope berperan sebagai representasi bunyi-bunyi lingkungan yang diekspresikan lewat cara bicara karakter. Pada kerjaan fiksi seperti manga dan animasi, onomatope tidak sekadar mengilustrasikan tindakan, melainkan juga membangun citra peran sosial, emosi, dan keadaan batin karakter.

Data 20

Shinchan : ここはいいよね。おちあ食べほうだだし、ゴロゴロしほうだだし。

Koko wa iiyone. Ochia tabe houndashi, gorogoro shihouda dashi.

“Di sini enak ya, bisa makan cemilan sepuasnya, bisa santai juga”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-13:59)

Pada data (20) digunakan kata onomatope [ONO] ころころ (*gorogoro*) yang merupakan *gitaigo*. Secara leksikal, *gorogoro* merujuk pada bunyi atau gerakan berguling serta keadaan tidak melakukan apa-apa. Sehingga keadaan yang ditunjukkan merupakan keadaan bersantai.

3.1.4 Penulisan Khusus *Youjigo*

Bentuk penulisan khusus dalam *youjigo* berkaitan dengan cara penulis atau pembuat dialog menampilkan ciri tutur anak-anak melalui bentuk tulisan. Menurut Kinsui (2003), ciri ini tampak melalui penggunaan tanda elipsis, pemanjangan vokal dengan tanda hubung panjang garis panjang (“—”) yang menunjukkan pemanjangan vokal, serta penambahan akhiran akhir non gramatikal.

3.1.4.1 Akhiran Non Gramatikal

Akhiran non gramatikal tidak hanya berfungsi sebagai gaya tulis, tetapi juga untuk menonjolkan nuansa lembut, ragu-ragu, dan kekanak-kanakan yang menjadi karakteristik *youjigo*, di mana tujuan mereka adalah imitasi gaya bahasa orang dewasa.

Data 21

Shinchan : みんなのうしそう だねえ
Minna tanoushisou danee
 “Kalian kelihatan senang”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-1:08:41)

Data (21) menunjukkan penambahan *ね* pada akhir kalimat berfungsi bukan sebagai partikel gramatikal formal, melainkan sebagai unsur afektif khas tuturan anak-anak. Partikel ini digunakan untuk mengekspresikan perasaan bersama dan mencari

pengakuan dari mitra tutur dengan arti “iya kan?” atau seperti “ya, seru ya?”, bukan untuk membentuk struktur sintaksis baru. *～だねえ* memperkuat citra emosional dan sosial seorang anak yang ingin berbagi antusiasme dengan orang lain.

Data 22

Shinchan : おれも行く ぞ !
Oremo ikuzo!
 “Aku juga ikut!”

(*Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-1:14:44)

Data (22) menunjukkan penambahan kata seru *ぞ* pada akhir kalimat ini merupakan penanda khas *youjigo* berupa penambahan akhiran non-gramatikal yang membawa nuansa semangat, keberanian, atau afirmasi diri. Meskipun *～ぞ* dikenal juga dalam bahasa Jepang laki-laki dewasa (*danshi kotoba*), dalam konteks anak-anak seperti Shinchan, partikel ini bukanlah unsur gramatikal formal, melainkan sarana untuk mengekspresikan gaya bicara imitatif dan emosional. Shinchan menggunakan *～ぞ* untuk meniru gaya heroik atau maskulin yang sering ia lihat pada karakter idolanya seperti *Action Kamen*. Akhiran non-gramatikal seperti ini menjadi ciri kuat dalam representasi gaya bicara anak laki-laki dalam *Crayon Shinchan*.

Data 23

Shinchan : ね父ちゃんもっとスピード出そう よ !
Nee, touchan, motto supiido de sou yo!
 “Ayah, tolong lebih cepat sedikit!”

(*Crayon Shinchan: The Battle Of Warning States*, 2000, menit ke-52:33)

Data (23) menunjukkan kata *dasou yo*, yang menampilkan bentuk penambahan akhiran non-gramatikal *～よ* di mana penambahan ini berfungsi memperkuat nuansa ajakan emosional dan spontan khas anak-anak. Secara struktural, *出そう* sudah lengkap sebagai bentuk volisional dari verba *出す* “menambah kecepatan”

tetapi partikel ～よ tidak memiliki fungsi sintaktis tambahan, melainkan memberi efek prosodik dan afektif yang mempertegas semangat atau dorongan perasaan.

3.2 Makna Ilokusioner Penutur Anak-Anak dalam Animasi Film *Crayon Shinnan*

Berdasarkan teori Searle mengenai ilokusi ditemukan 4 dari 5 jenis ilokusi dalam 4 animasi *Crayon Shinnan* (2000-2003). Ilokusi yang ditemukan yaitu asertif, direktif, ekspresif, komisif, dan yang tidak ditemukan ialah deklaratif.

3.2.1 Ilokusi Direktif

Data dengan ilokusi direktif adalah di mana data menunjukkan makna memerintah, meminta, menyuruh, menasihati, memohon. Berikut beberapa contoh diantaranya:

Data 24

Konteks: Berlatar tempat di jalan. Partisipannya adalah Shinnan bersama dengan Kazama.

Kazama	: この自転車で熱海まで行け！ <i>Kono jitensya de atami made ike</i> “Dengan sepeda, pergilah ke Atami”
Shinnan	: でも、どうやって？ <i>Demo, dou yatte?</i> “Tapi bagaimana caranya?”

(*Crayon Shinnan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-47:57)

Tuturan Kazama yang memerintahkan Shinnan untuk pergi ke Atami dengan menggunakan sepeda roda dua merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah memberikan perintah kepada Shinnan untuk segera berangkat ke Atami menggunakan sepeda, meskipun secara faktual Shinnan belum mampu mengendarai sepeda roda dua.

Data 25

Konteks: Berlatar tempat di dalam hutan rimba. Partisipannya yaitu Shinnan dan teman-teman dekatnya.

Shinnan : 何もとですから？

Nani moto desukara?

“Ada apa nih?”

Kazama : みんなお前こと一緒だよ

Minna omaekoto isshou dayo

“Situasi kami sama sepertimu”

(Crayon Shinnan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-13:45)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta penjelasan atau klarifikasi dari lawan tutur mengenai situasi yang sedang terjadi. Meskipun secara bentuk tampak seperti pertanyaan biasa, tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan lawan tutur agar memberikan informasi tentang apa yang sebenarnya terjadi.

Data 26

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinnan dengan keluarganya.

Shinnan : 寝るの？ ごはん食べないの？

Neruno? Gohan tabenaino?

“Sudah mau tidur? Gak makan malam?”

(Crayon Shinnan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-22:30)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah mengarahkan atau mendorong lawan tutur untuk mempertimbangkan makan terlebih dahulu sebelum tidur, sekaligus meminta respons atau keputusan dari lawan tutur. Walaupun secara gramatikal berbentuk pertanyaan, tuturan ini berfungsi sebagai ajakan tidak langsung agar lawan tutur tidak langsung tidur dan memilih untuk makan.

Data 27

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya adalah Shinnchan dengan mamanya.

Shinnchan : おまえにげるのか?

Omae nigeruno ka?

“Kamu mau kabur kemana?”

Okurai : なんだとう?

Nandatou?

“Apa katamu?”

(*Crayon Shinnchan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-1:23:12)

Tuturan Shinnchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta klarifikasi sekaligus menantang lawan tutur mengenai tindakannya yang hendak pergi atau melarikan diri. Meskipun berbentuk pertanyaan, tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan lawan tutur agar memberikan penjelasan atas perilakunya.

Data 28

Konteks: Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Shinnchan kepada penonton.

Shinnchan : ていうかオランチはどこにいったんだ?

Te iu ka oranchi ga doko ni chattanda?

“Lagian, kemana pergi nya rumahku?”

(*Crayon Shinnchan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-10:15)

Tuturan Shinnchan yang diucapkan dalam bentuk gumaman merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah mengarahkan diri penutur sendiri untuk memikirkan dan mencari tahu keberadaan rumahnya. Dalam tuturan ini, partisipan tindak tutur adalah penutur itu sendiri, yang berperan sebagai pembicara sekaligus penerima ujaran.

Data 29

Konteks: Berlatar tempat di sebuah gedung terbengkalai. Partisipannya yaitu Shinnchan dengan keluarganya.

Shinchan : 父ちゃんがびちた、あと頼んだぞ！

Touchan ga buichi ta, ata tonoundazo

"Ayah dalam bahaya, kamu urus sisanya!"

Hima : はいはい！

Hai hai!

"Iya iya!"

(Crayon Shinchan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor, 2003, menit ke-17:55)

Tuturan Shinchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah memberikan perintah sekaligus pelimpahan tanggung jawab kepada lawan tutur untuk segera bertindak dan mengurus situasi selanjutnya karena ayah berada dalam kondisi berbahaya. Tuturan ini secara jelas bertujuan mengarahkan tindakan lawan tutur.

Data 30

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya Shinchan dengan keluarganya.

Shinchan : なんで？ きょうやすみじゃないですよ？ おしごとしなくていいの？

Nande? Kyou yasumi jyanai desuyo? Oshigoto shinakuteiino?

"Apa? Hari ini gak libur kan? Apa gak masalah kalau bolos kerja?"

(Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-25:08)

Tuturan Shinchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta penjelasan sekaligus mempertanyakan keputusan lawan tutur terkait tidak bekerja pada hari tersebut. Melalui rangkaian pertanyaan ini, Shinchan mengarahkan lawan tutur untuk memberikan klarifikasi mengenai alasan tidak menjalankan kewajiban kerja, meskipun secara bentuk tuturan berupa pertanyaan.

Data 31

Konteks: Berlatar tempat di dalam bis. Shinchon sedang menyetir namun ia ingin agar anjingnya Shiro menggantikannya.

Shinchon : しろ！しろ、チンチン！

Shiro! Shiro, chin chin!

“Shiro, ayo naik!”

(Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-54:35)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah memberikan perintah secara langsung kepada lawan tutur, dalam hal ini mengarahkan Shiro untuk segera melakukan suatu tindakan tertentu. Tuturan ini berfungsi untuk mengendalikan atau memicu tindakan lawan tutur, ditandai dengan bentuk imperatif yang tegas dan berulang sebagai penegasan perintah.

Data 32

Konteks: Berlatar tempat di sebuah danau pada era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Nene dengan seorang bandit jahat yang ingin menangkap dan mencelakainya.

Nene : おしになって！

Oshini natte

“Jangan bunuh aku!”

(Crayon Shinchan: The Battle of Warring States, 2002, menit ke-42:25)

Tuturan Nene merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah memohon atau meminta secara mendesak agar lawan tutur menghentikan tindakan yang membahayakan dirinya. Tuturan ini bertujuan mengarahkan perilaku lawan tutur supaya tidak melakukan tindakan yang dapat melukai atau membunuh penutur, sehingga mengandung unsur permintaan kuat dalam situasi terancam.

Data 33

Konteks: Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya Shinchon dan ayahnya.

Shinchon : 長にやろうよ、お父ちゃん！

Naga ni yarou yo, otouchan!

“Santai saja, ayah!”

(Crayon Shinchan: The Battle of Warring States, 2002, menit ke-42:25)

Tuturan Shinchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah memberikan ajakan atau anjuran kepada lawan tutur agar bersikap lebih santai dan tidak tegang. Tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan sikap dan perilaku lawan tutur, meskipun disampaikan dengan nada akrab dan tidak bersifat perintah keras.

Data 34

Konteks: Berlatar tempat di Jepang lampau di mana perang sedang berlangsung. Partisipannya Shinchan dan ayahnya.

Shinchan : おたすけしなくっていいかな？

Otasuke shinakutte iikana?

“Apa tak masalah kalau gak ditolong?”

Papa : (berfikir keras)

(Crayon Shinchan: The Battle of Warring States, 2002, menit ke-1:17:18)

Tuturan Shinchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta izin sekaligus klarifikasi dari lawan tutur mengenai apakah suatu tindakan pertolongan perlu dilakukan atau tidak. Melalui bentuk pertanyaan, tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan lawan tutur agar memberikan keputusan atau persetujuan terhadap tindakan yang dimaksud.

Data 35

Konteks: Berlatar tempat di kapal trip perjalanan bersama *Action Kamen*. Partisipannya adalah Shinchan bersama teman dekatnya.

Shinchan : じっとまってるの？

Jitto matteru no?

“Cuma nunggu doang?”

Kazama : ああ、それは…

Aa, sorewa...

“Ah, kalo itu...”

(Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle, 2000, menit ke-15:27)

Tuturan Shinchan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta penjelasan sekaligus mempertanyakan tindakan lawan tutur, yakni

apakah ia hanya menunggu tanpa melakukan apa pun. Meskipun berbentuk pertanyaan, tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan lawan tutur agar memberikan klarifikasi atas sikap atau tindakannya.

Data 36

Konteks: Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Shinnan dengan paman Yoshitoshi.

Shinnan : ねえ、本当なの？
Nee, hontounano?

“Eh, beneran?”

Yoshitoshi : しんのすけ、こい！
Shinnosuke, koi
“Shinnosuke, kemarilah”

(*Crayon Shinnan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-32:27)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi direktif**. Makna ilokusionernya adalah meminta konfirmasi atau penegasan dari lawan tutur mengenai kebenaran suatu informasi. Meskipun berbentuk pertanyaan, tuturan ini berfungsi untuk mengarahkan lawan tutur agar memberikan jawaban atau klarifikasi.

3.2.2 Ilokusi Asertif

Data dengan ilokusi asertif adalah di mana data menunjukkan makna menyatakan, melaporkan, mengklaim, menyebutkan. Berikut beberapa contoh diantaranya:

Data 37

Konteks: Berlatar tempat di dalam hutan belantara. Partisipannya adalah Shinnan dengan teman-teman dekatnya.

Shinnan : まあ、みんなわがままだな！
Maa, minna wagamama da na.

“Ya ampun, kalian semua egois banget, ya!”

(*Crayon Shinnan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-21:21)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan penilaian Shinchon bahwa teman-teman di sekitarnya bersikap egois karena berdebat siapa yang seharusnya menjadi pemimpin di perjalanan ini.

Data 38

Konteks: Berlatar tempat di jalan raya. Partisipannya Shinchon dengan teman-teman dekatnya, termasuk Masao.

Masao : おなかすいたな
Onaka suitana
 “Perutku jadi lapar”

Shinchon : おらも
Ora mo
 “Aku juga”

(*Crayon Shinchon: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-31:36)

Tuturan Masao merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan atau mengungkapkan kondisi fisik penutur, yaitu rasa lapar yang sedang ia alami. Melalui tuturan ini, Masao menyampaikan informasi tentang keadaannya tanpa secara langsung meminta lawan tuturnya untuk melakukan suatu tindakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Data 39

Konteks: Berlatar tempat di dalam bis curian yang akan dikemudikan oleh Bo dan teman-teman dekatnya, agar mereka dapat melarikan diri dari para orang tua.

Bo : 先生の運転いつも見ていた。
Sensei no unten itsumo miteta
 “Aku selalu memperhatikan caranya pak kepsek menyetir”

Shinchon : ぼちゃん！let's go!
Bo chan! Let's go!
 “Bo! Ayo jalan!”

(*Crayon Shinchon: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-46:13)

Tuturan Bo merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan pengalaman atau pengetahuan pribadi penutur, yaitu bahwa ia sering memperhatikan cara kepala sekolah mengemudi. Tuturan ini berfungsi untuk

menyampaikan informasi faktual menurut sudut pandang Bo tanpa bermaksud memengaruhi tindakan lawan tutur secara langsung.

Data 40

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya adalah Shinnan dengan keluarganya dan paman tidak dikenal Bernama Shimoda.

- Shinnan : でもオラたち何もいないよ。
Demo oratachi nanimo inaiyo
 “Tapi kami tidak menerima benda apapun loh”
- Shimoda : だってものじゃないの、それ
Datte mono jyanaino, sore
 “Itu bukan benda”

(*Crayon Shinnan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-19:45)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan keadaan atau fakta menurut sudut pandang penutur, yaitu bahwa dirinya dan pihak lain tidak menerima benda apa pun. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi dan menegaskan kondisi yang dipahami penutur tanpa bermaksud memengaruhi tindakan lawan tutur.

Data 41

Konteks: Berlatar tempat di depan kerajaan era Jepang lampau. Shinnan dan keluarganya sedang berpamitan kepada tuan putri.

- Shinnan : おまたのおじいさんが悪いやつをやけてくれるからまた会えるよ！
Omata no ojiisan ga warui yatsu o yakete kureru kara mata aeru yo!
 “Paman pukung akan mengalahkan orang jahat, jadi pasti bertemu lagi”
- Papa : そうだ
Souda
 “Benar juga”

(*Crayon Shinnan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-1:11:10)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan keyakinan atau penilaian penutur terhadap suatu keadaan di masa depan, yakni bahwa orang jahat akan dikalahkan sehingga pertemuan kembali

dapat terjadi. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi menurut sudut pandang penutur sekaligus memberikan penegasan optimistis terhadap situasi yang dibicarakan.

Data 42

Konteks: Berlatar tempat di pulau. Partisipannya Shinchon dengan Parada (Paradise King).

Shinchon : ガムすいてるぞ!
Gamu suiteruzo!
 “Ada permen karet menempel!”
 Paradise King : ええ?
Ee?
 “Eh?”

(*Crayon Shinchon: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-21:21)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan atau melaporkan suatu keadaan yang diamati penutur, yaitu adanya permen karet yang menempel. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi faktual menurut persepsi penutur tanpa bermaksud memerintah atau mengikat tindakan tertentu.

Data 43

Konteks: Berlatar tempat di rumah keluarga Nohara, tepatnya di halaman rumah mereka. Partisipannya yaitu Shinchon dengan peliharaannya, Shiro.

Shinchon : ええ、聞かないち
Ee, kicanaichi
 “Tulisannya tidak terbaca”

(*Crayon Shinchon: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-8:56)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan kondisi atau hasil pengamatan penutur, yaitu bahwa informasi atau tulisan yang dimaksud tidak dapat dibaca atau dipahami. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi berdasarkan persepsi penutur tanpa bermaksud memengaruhi tindakan lawan tutur maupun mengekspresikan komitmen tertentu.

Data 44

Konteks: Berlatar tempat di dalam mobil. Partisipannya adalah Shinnan, keluarganya, dan juga seorang paman tidak dikenal identitasnya, namun membantu keluarga Nohara.

Shinnan : もってきたぞ !
Motte kita zo!
 "Mereka datang lagi loh!"

Papa : へ ?
 He?
 "Eh?"

(*Crayon Shinnan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-27:36)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan atau melaporkan suatu keadaan yang baru saja terjadi, yakni bahwa pihak tertentu telah datang kembali. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi berdasarkan pengamatan penutur tanpa bermaksud memerintah atau mengikat tindakan tertentu.

Data 45

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah Masao, teman Shinnan. Partisipannya yaitu Shinnan dengan teman-teman dekatnya.

Shinnan : もうみんなもりさがってるぞ !
Mou minna mori sagatteruzo!
 "Aduh kenapa kalian lemas sekali!"

Masao : (mengisyaratkan para pemburu untuk menangkap Shinnan)

(*Crayon Shinnan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-33:13)

Tuturan Shinnan merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan pengamatan dan penilaian penutur terhadap kondisi orang-orang di sekitarnya, yaitu bahwa mereka terlihat lemas atau tidak bersemangat. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan keadaan menurut persepsi penutur tanpa secara langsung mengarahkan tindakan lawan tutur.

Data 46

Konteks: Berlatar tempat di jalan raya, Shinnchan sedang berkendara sepeda roda dua walaupun untuk pertama kalinya. Partisipannya yaitu Shinnchan dengan para paman yang mengejar dirinya.

Shinnchan : おら自転車に乗ってるぞ！
Ora jitensya ni notteruzo
 “Aku bisa mengendarai sepeda”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called: Yakiniku Road Of Honor*, 2003, menit ke-58:58)

Tuturan Shinnchan merupakan tindak tutur **ilokusi asertif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan atau melaporkan kemampuan serta keadaan diri penutur, yaitu bahwa ia sedang mampu mengendarai sepeda. Tuturan ini berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai kondisi atau tindakan yang sedang dilakukan penutur tanpa bermaksud memengaruhi tindakan lawan tutur maupun menyatakan komitmen tertentu.

3.2.3 Ilokusi Ekspresif

Data dengan ilokusi asertif adalah di mana data menunjukkan makna berterima kasih, meminta maaf, mengeluh, memuji. Berikut beberapa contoh diantaranya:

Data 47

Konteks: Berlatar di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinnchan dengan mamanya.

Shinnchan : へんたいへんたい！おかあちゃん、へんたいだ！
Hentai, hentai! Okaachan, hentaيدا!
 “Gawat, gawat! Mama, gawat!”
 Mama : 何が大変なの？
Nani ga taihenda no?
 “Apanya yang gawat?”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-2:54)

Tuturan Shinnchan yang disampaikan sambil berseru memanggil ibunya ketika melihat tayangan perjalanan bersama Action Kamen menaiki kapal besar

merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah mengungkapkan penilaian dan reaksi emosional Shinnchan terhadap situasi yang ia anggap genting atau mengkhawatirkan berdasarkan kondisi yang sedang berlangsung.

Data 48

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah. Partisipannya adalah mama dan Shinnchan.

Shinnchan : おお、それ大変ですな

Oo, sore taihen desuna

“Oh, sulit sekali ya”

Mama : 他人事みたいにいあわないの

Hitogoto mitai ni iwanaino

“Jangan bicara seolah itu bukan urusanmu”

(*Crayon Shinnchan: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-7:43)

Tuturan Shinnchan merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan reaksi emosional penutur terhadap suatu keadaan, berupa rasa heran terhadap situasi yang dianggap sulit. Tuturan ini berfungsi untuk mengekspresikan sikap penutur, bukan untuk menyampaikan informasi faktual maupun memengaruhi tindakan lawan tutur.

Data 49

Konteks: Berlatar tempat di sebuah sungai. Partisipannya adalah Shinnchan dengan teman-teman dekatnya.

Nene : アイちゃんのためにもがんばなきゃ～！

Ai chan no tameni mo ganbanakya~!

“Kamu harus berjuang demi Ai!”

Bo : おのとおり！

Ono toori!

“Itu benar!”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-27:51)

Tuturan Nene merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan semangat, dorongan emosional, dan motivasi yang berkaitan

dengan keberadaan Ai. Tuturan ini berfungsi untuk mengekspresikan sikap penutur berupa tekad dan antusiasme, bukan untuk menyampaikan informasi faktual secara netral.

Data 50

Konteks: Berlatar tempat di atas atap bis, Shinchon akhirnya berhasil pipis, setelah lama ditahan, karena harus menyetir. Partisipannya yaitu Shinchon dengan paman-paman yang memburunya.

Shinchon : うっ、出る出る
Uh, deru deru ~
 “Uh, keluar juga ~”

(Crayon Shinchon: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-9:33)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah mengekspresikan reaksi spontan penutur terhadap keadaan fisik atau situasi yang sedang dialami. Tuturan ini berfungsi untuk mengungkapkan perasaan atau sensasi secara langsung, bukan untuk menyampaikan informasi faktual maupun memengaruhi tindakan lawan tutur.

Data 51

Konteks: Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinchon dengan orang tuanya.

Shinchon : もう、とーちゃんも、かーちゃんも、へんないぞ！
Mou, touchan mo kachan mo hennaizo!
 “Ayah sama ibu aneh banget!”

(Crayon Shinchon: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back, 2001, menit ke-24:48)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah mengungkapkan perasaan kesal, heran, atau ketidakpuasan penutur terhadap perilaku ayah dan ibunya. Tuturan ini berfungsi untuk mengekspresikan sikap emosional penutur, bukan untuk menyampaikan informasi faktual ataupun memengaruhi tindakan lawan tutur secara langsung.

Data 52

Konteks: Berlatar tempat di dalam bis saat Shinnchan mendapat giliran menyetir. Partisipannya yaitu Shinnchan dengan anjing peliharaannya, Shiro.

Shinnchan : 楽ちん、楽ちん！
Rakuchin rakuchin!
 “Gampang gampang!”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-52:39)

Tuturan Shinnchan merupakan tindak tutur **ilokusi ekspresif**. Makna ilokusionernya adalah mengekspresikan perasaan senang, percaya diri, atau kepuasan penutur terhadap situasi yang sedang dihadapi. Tuturan ini berfungsi untuk mengungkapkan sikap emosional penutur, bukan untuk menyampaikan informasi faktual maupun mengarahkan tindakan lawan tutur.

3.2.4 Ilokusi Komisif

Data dengan ilokusi komisif adalah di mana data menunjukkan makna berjanji, bersumpah, menawarkan. Berikut beberapa contoh diantaranya:

Data 53

Konteks: Berlatar tempat di dalam goa terbuka. Partisipannya yaitu Shinnchan, yang sedang bersama teman-temannya.

Shinnchan : 父ちゃん、俺にまかせろう
Touchan, ore ni makaserou
 “Ayah, serahkan saja padaku!”
 Monster : 強いなぼく
Tsuyoina boku
 “Kuat sekali kamu”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-9:33)

Tuturan Shinnchan merupakan tindak tutur **ilokusi komisif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan komitmen dan kesanggupan penutur untuk mengambil alih tanggung jawab atau tindakan tertentu, yakni melindungi atau membantu ayahnya.

Melalui tuturan ini, Shinchon mengikat dirinya untuk melakukan tindakan yang diharapkan oleh lawan tutur.

Data 54

Konteks: Berlatar tempat di medan perang era Jepang lampau. Partisipannya Shinchon dengan paman Yoshitoshi, seorang prajurit istana.

Shinchon : おじいさん、おれたちも何かお手伝いしようか？

Ojiisan, oretachi mo nanika otetsudaishiyou ka?

“Paman, bagaimana jika kami membantu mu?”

Yoshitoshi : 子供がそんな心配をするだ

Kodomo ga sonna shinpai o suruda

“Anak-anak tak perlu mencemaskan itu”

(*Crayon Shinchon: The Battle of Warring States*, 2002, menit ke-)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi komisif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan kesediaan dan komitmen penutur untuk melakukan suatu tindakan, yakni membantu lawan tutur. Melalui tuturan ini, Shinchon mengikat dirinya (bersama pihak lain) pada kemungkinan tindakan di masa depan sebagai bentuk tawaran bantuan.

Data 55

Konteks: Berlatar tempat di sebuah gedung tersembunyi di dalam hutan. Partisipannya yaitu Shinchon dengan kedua orang tuanya.

Shinchon : お助けしなうちゃ！

Otasuke shinaucha!

“Aku harus menolongnya!”

(*Crayon Shinchon: The Storm Called The Jungle*, 2000, menit ke-1:07:07)

Tuturan Shinchon merupakan tindak tutur **ilokusi komisif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan tekad, komitmen, dan keharusan penutur untuk melakukan suatu tindakan di masa depan, yaitu menolong pihak lain. Tuturan ini menunjukkan bahwa penutur mengikat dirinya sendiri pada tindakan pertolongan, sehingga berfungsi sebagai pernyataan komitmen, bukan sekadar ekspresi emosi atau perintah kepada lawan tutur.

Data 56

Konteks: Berlatar tempat di dalam bis yang sedang melaju ugal-ugalan. Partisipannya yaitu Shinnchan dengan teman-temannya.

Kazama : 守るなきゃ!

Mamorunakya!

“Harus dipatuhi!”

Nene : でも追いつかれるわよ!

Demo oitsu kareruwayo

“Tapi bakal terkejar loh!”

(*Crayon Shinnchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back*, 2001, menit ke-50:43)

Tuturan Kazama merupakan tindak tutur **ilokusi komisif**. Makna ilokusionernya adalah menyatakan tekad dan komitmen penutur untuk melakukan suatu kewajiban atau tindakan, yakni menjaga atau mematuhi sesuatu yang dianggap penting. Tuturan ini menunjukkan keterikatan penutur pada tindakan yang akan dilakukan di masa depan.

Tabel 3.1 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Bentuk *Youjigo*

Bentuk	Pembentukan Kata <i>Youjigo</i>	Total	Persentase	Persentase Bentuk
Fonologis	Penghilangan	2	3,28%	16,40%
	Penggantian	4	6,56%	
	Pembalikan	3	4,92%	
	Penambahan	1	1,64%	
Gramatikal	Penghilangan Partikel	15	24,59%	24,59%
Leksikal	Onomatope	1	1,64%	31,16%
	Reduplikasi	5	8,20%	
	Prefiks	7	11,48%	
	Sufiks	6	9,84%	
Penulisan Khas <i>Youjigo</i>	Akhiran Non Gramatikal	17	27,87%	27,87%

Pemunculan data dalam penelitian ini merupakan perwakilan dari data-data *youjigo* dalam 4 film animasi *Crayon Shinchan* (tahun 2000-2003). Sebagai hasil penelitian, dari 4 bentuk pembentukan kata pada 61 data, ditemukan seluruh bentuk pembentukan. Pembentukan kata didominasi oleh bentuk leksikal sebanyak 19 data, bentuk penulisan khas *youjigo* sebanyak 17 data, kemudian bentuk gramatikal sebanyak 15 data dan data paling sedikit yaitu bentuk fonologis sebanyak 10 data.

Tabel 3.2 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Tindak Ilokusi

Tindak Ilokusi			
Ilokusi Asertif	Ilokusi Direktif	Ilokusi Ekspresif	Ilokusi Komisif
17	20	17	7
Persentase			
27,87%	32,79%	27,87%	11,48%

Makna ilokusi pada penelitian ini dibagi sesuai dengan tindak ilokusinya. Ilokusi asertif menunjukkan makna ilokusi seperti menyatakan penilaian, menyampaikan informasi, menyampaikan keadaan. Ilokusi direktif menunjukkan makna ilokusi seperti memberikan perintah, mengarahkan, mengajak, mengendalikan. Ilokusi ekspresif menunjukkan makna ilokusi seperti mengungkapkan penilaian, menyatakan semangat, mengekspresikan reaksi, mengungkapkan perasaan. Dan terakhir, ilokusi komisif menunjukkan makna ilokusi seperti menyatakan komitmen. Sebagai hasil penelitian, dari 5 jenis tindak ilokusi pada 61 data, tidak ditemukan tindak ilokusi deklaratif. Makna ilokusioner yang terbagi berdasarkan tindak ilokusi didominasi oleh ilokusi ilokusi direktif sebanyak 20 data, kemudian disusul oleh ilokusi asertif sebanyak 17 data, juga

ilokusi ekspresif sebanyak 17 data, dan ilokusi komisif paling rendah sebanyak 7 data.

Data-data yang ditemukan dengan pertimbangan teori Kinsui mengenai karakteristik bahasa *youjigo* dalam fiksi, menghasilkan sebuah temuan. Dari keseluruhan data ditemukan beberapa *youjigo* yang digunakan anak-anak di kehidupan sehari-hari. Hal ini dipastikan kembali dalam kamus *youjigo* khusus *Zenkoku Youjigo Jiten* oleh Tomosada. Contoh kata-kata yang ditemukan yaitu onomatope ゴロゴロ *goro goro* “bermalas-malasan”, reduplikasi チンチン *chin chin* “naik (untuk anjing)”, reduplikasi たまたま *tama tama* “buah zakar pria”, dan penambahan fonologis おしっこ *oshikko* “pipis”. Di luar data-data yang telah dikategorikan, panggilan akrab dengan penambahan sufiks *-chan* juga ditemukan pada kamus tersebut. Contohnya とうちゃん *touchan* “ayah” dan かあちゃん “ibu”.

Terdapat perbedaan antara pembentukan kata umum dalam bahasa Jepang menurut Tsujimura dan mekanisme pembentukan kata *youjigo* menurut Kinsui. Tsujimura menekankan proses morfologis yang terikat pada tata bahasa dewasa, seperti afiksasi, penggabungan, reduplikasi, pemotongan, dan peminjaman. Sebaliknya, pembentukan *youjigo* bersifat non-sistematis dan berbasis fonologis, mencakup penyederhanaan kata karena keterbatasan lingual anak, penghilangan partikel, penggunaan onomatope dan reduplikasi, afiksasi tertentu, serta ciri penulisan seperti garis panjang (“—”) dan akhiran non-gramatikal untuk mengekspresikan emosi dan meniru gaya tutur orang dewasa. Perbedaan ini menunjukkan dua sistem pemrosesan bahasa, dewasa berorientasi pada aturan

sistematis, sedangkan yang anak-anak berorientasi pada imitasi bahasa orang dewasa. Meski berbeda, kedua teori memiliki persamaan, yaitu sama-sama melihat pembentukan kata sebagai proses yang melibatkan perubahan bentuk bahasa melalui afiksasi, reduplikasi, dan mekanisme fonologis, serta berkaitan dengan fungsi leksikal dalam bahasa.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap data ragam bahasa *youjigo* dalam film animasi *Crayon Shinchan* (2000-2003), kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan teori *yakuwarigo* milik Kinsui, pembentukan kata *youjigo* yang digunakan oleh penutur anak-anak, terbagi menjadi bentuk fonologis, bentuk gramatikal, bentuk leksikal dan penulisan khusus *youjigo*. Fonologis menunjukkan perubahan bunyi yang terjadi akibat malartikulasi (penggantian dan pengurangan), penambahan dan pembalikan bunyi. Gramatikal menunjukkan proses penyederhanaan tata bahasa oleh penutur anak-anak, contohnya penghilangan partikel pada tengah kalimat. Leksikal meliputi penggunaan onomatope, pengulangan bunyi atau reduplikasi, serta penambahan prefiks dan sufiks. Terakhir, penulisan khusus *youjigo* ditemukan pada penambahan akhiran non gramatikal.
2. Pada analisis makna ilokusioner yang ditunjukkan dari tuturan penutur anak-anak pada animasi *Crayon Shinchan*, ditemukan tindak tutur ilokusi yang menunjukkan bagaimana makna ilokusionernya. Pada ilokusi direktif ditunjukkan makna memerintah, meminta, menyuruh, menasihati, memohon. Dari ilokusi asertif ditemukan makna menyatakan, melaporkan, mengklaim, menyebutkan. Ilokusi ekspresif memperlihatkan makna

berterima kasih, meminta maaf, mengeluh, memuji. Terakhir, makna yang terkandung dalam ilokusi komisif yaitu berjanji, bersumpah, menawarkan.

4.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, seperti menganalisis bentuk *youjigo* dalam jenis lain seperti teks novel anak, komik, atau teks non-audiovisual. Penelitian menggunakan teori Kinsui mengenai *youjigo*, penelitian ini juga masih belum banyak digunakan. Selain itu, analisis pembentukan kata *youjigo* yang merupakan versi di luar karya fiksi sebagaimana di kehidupan nyata anak-anak juga belum memiliki teori yang khusus, menyebabkan hal ini bisa menjadi rumpang untuk penelitian selanjutnya. Terakhir, kajian *youjigo* dalam penggunaan nyata anak-anak di kehidupan sehari-hari masih terbatas secara teoretis, sehingga hal ini dapat menjadi peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan kajian yang lebih komprehensif.

要旨

本論文は、幼児語における語形成の特徴および児童間の相互行為に現れる発話について考察するものである。研究データは、2000年から2003年に公開された『クレヨンしんちゃん』の映画4本から採取した。本研究を通して、幼児語の語形成に関する理論的知見を拡充するとともに、子どもの発話におけるイロキューション的側面に対する理解を深めることを目的とする。

幼児語は、日本語に見られる特有の言語変種であり、大人の標準語とは異なる音韻的特徴を示す点にその独自性がある。日本社会において幼児語の使用は、子どもの言語発達の過程を示すだけでなく、子どもと周囲の人々との社会的関係性を反映する言語行動としても捉えられる。Aitchison (Harras・Andika〔2009〕引用)によれば、子どもの言語発達は、生後3か月頃から始まり、9か月頃にはイントネーションが現れ、さらに約10歳で流暢な発話が可能となる段階を経て進行するとされている。一方、Krashen (Rusyini〔2008〕引用)は、言語習得は無意識的に行われ、子どもは自らが言語を学んでいるという自覚を持たないものの、言語がコミュニケーションの手段であることは理解していると述べている。

本研究では、金水の理論にもとづき、幼児語の語形成を音韻的・文法的・語彙的・表記的側面から検討した。音韻面では、歪曲、音の添加、および音位転換といった特徴が確認された。文法面では、助詞脱落が語形成

の一端を担っていた。語彙面では、オノマトペ、反復、および接頭辞的・接尾辞的付加が見られた。表記面では、省略表記、長音化、「だねえ」、「ぞ」、「よ」などの感情的な文末詞の付加が特徴として認められた。

さらに、本研究では Searle のイロキューション理論にもとづき、発話に含まれるイロキューション的意味を分類した。その結果、アサーティブ、ディレクティブ、エクスプレッシブ、コミッシブの 4 種類のイロキューションが確認された。本研究におけるイロキューション的意味は、それぞれの発話行為に基づいて分析された。アサーティブは評価や情報、状態を述べる意味を示し、ディレクティブは命令、指示、勧誘、行動の統制といった意味を示す。エクスプレッシブは評価や感情、反応、意欲の表出を示し、コミッシブは話し手の意志やコミットメントを示す意味として分類された。

61 件のデータ分析の結果、子どもの言語における語形成では、語彙的形式が最も多く確認され、19 件 (31.16%) を占めていた。また、子どもの発話に対して示されるイロキューションの種類では、ディレクティブが最も多く、20 件 (32.79%) であった。

下記は文析例です。

1. 語彙

データ 1

しんちゃん：みんなうらまやしいがるがる

データ 1 は、重複語「がるがる」の例を示している。この形は、感情の表出を示す接尾辞「～がる」の重複である。

2. 非文法的文末要素

データ 2

しんちゃん : みんなたのうしそうだねえ

データ 2 は、ようじ語の典型的な書き方の例を示しています。この形は、文法的ではない接尾辞「だねえ」の付加です。

3. 指示的発話行為

コンテキスト：場所は道端です。登場人物はしんちゃんと風間です。

データ 3

父 : この自転車で熱海まで行け！

しんちゃん : でも、どうやって？

データ 3 は、指示的発話行為として分類されます。なぜなら、その発話行為の意味は、シンちゃんに自転車で熱海にすぐ行くよう命令しているからです。

4. 委任発話

文脈：舞台は洞窟の中です。参加者はシンちゃん、友達と一緒にいます。

データ 4

しんちゃん : 父ちゃん、俺にまかせろ

モンスター : 強いなぼく

データ 4 は、コミッシブ発話行為に分類されます。これは、その言語行為の意味が、話者の責任を引き受ける意思と能力を表明することにあるためです。

DAFTAR PUSTAKA

- Aslinda, L. S., & Syafyahya, L. (2007). *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Austin, J. L. (1969). *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press.
- Azmi, N. A. (2023). *Pembentukan Ragam Bahasa Anak 幼児語 (Youjigo) dalam Anime Gakuen Babysitters (Kajian Morfofonemik)* Universitas Hasanuddin Repository.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sociolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chang, A. C. (1990). *Wa-Ei Gitaigo Giongo Bunrui Yōhō Jiten: A Thesaurus of Japanese Mimesis and Onomatopoeia Usage by Categories* (Edisi pertama). Tokyo: Taishūkan Shoten.
- Farida, P. R. (2023). *Tindak Tutur Ilokusi dan Perlokusi Dalam Novel Rumah Kaca Karya Pramoedya Ananta Toer*. Universitas Islam Sultan Agung Repository.
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences* (Y. A. Zainur, Trans.). Jakarta: Daras Book.
- Harras, K. A., & Bachari, A. D. (2009). *Dasar-dasar Psikolinguistik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.

- Istiqomah, C. P. N. (2022). *Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Anak Pada Bahasa Jepang*. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Repository.
- Kinsui, S. (2011). *Yakuwarigo Kenkyuu no Tenkai*. Jepang: Kuroshio Press.
- Kiparsky, P. (1987). *Linguistic Universals and Language Acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Muse Indonesia. (2025). *Crayon Shinchan: The Storm Called the Jungle*.
<https://youtu.be/QNy4EutIWpU?si=8PjbKITR3N6WOiU1>
- Muse Indonesia. (2025, 5 Januari). *Crayon Shinchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back* [Video YouTube].
<https://youtu.be/XZRnrbeYT2g?si=N7WImq-4wVn5Q1rq>
- Muse Indonesia. (2025). *Crayon Shinchan: The Battle of the Warring States*.
<https://youtu.be/6B2etJwmobA?si=sNkyEhQsoLtIliN1>
- Muse Indonesia. (2025). *Crayon Shinchan: The Storm Called: Yakiniku Road of Honor*. https://youtu.be/EL0XeSCI_cI?si=6JiHADp3KYUHiKse
- Ogura, T., Koyama, T., & Mizuno, K. (2015). *Language Development in Infancy and Its Delay: Basic Knowledge for Those Who Learn Childcare and Development*. Tokyo: Milva Shobo.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Purwanti, A. (2019). *Analisis Proses Pembentukan Kata dalam Ragam Bahasa Youjigo*. Universitas Diponegoro Repository.
- Searle, J. R. (1979). *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Sugihastuti. (2007). *Teori Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tomosada, K. (1997). *Zenkoku Youjigo Jiten*. Tōkyōdō Shuppan.
- Tsujimura, N. (2006). *An Introduction to Japanese Linguistics*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. M. (2015). *An Introduction to Sociolinguistics (7th ed.)*. Malden, MA: Wiley Blackwell.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Pembagian Bentuk *Youjigo* Kinsui Dari 4 Film Animasi Crayon Shinnan

FONOLOGIS (10 Data)

Penghilangan (2), Penggantian (4), Penambahan (1), Pembalikan (3)

Konteks	Data	Proses	Klasifikasi Pembentukan Kata	Makna Ilokusiner
Berlatar di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinnan dengan mamanya.	2:54 Shinnan: <u>へんたいへんたい！</u> おかあちゃん、へんたいだ！ <i>Hentai, hentai! Okaachan, hentaيدا!</i> “Gawat, gawat! Mama, gawat!” Mama: 何が大変だの？ <i>Nani ga taihenda no?</i> “Apanya yang gawat?”	たいへん → へんたい	Pembalikan	Ekspresif
Berlatar tempat di atas kapal pesiar trip dengan <i>Action Kamen</i> .	15:23 Kazama:	わからない → わかんない	Penggantian	Direktif

Partisipannya Kazama dengan teman-temannya.	...どんなあるからわかんないんだぞ！もっと真剣になれよ！ <i>Donna arukara wakanainda zo!</i> <i>Motto shinken ni nareyo!</i> “Kita juga gak tahu apa yang akan terjadi kalau begini terus! Serius dikit dong! Shinchan: おほ、真剣に何をするの？ <i>Oho, shinken ni nani o suru no?</i> “Oh, terus kalo serius kita ngapain?”			
Berlatar tempat di pinggir jalan raya, saat para orang tua sedang tidak ada di kota. Partisipannya Kazama dengan Shinchan.	35:53 Kazama: <u>どちが？</u> <i>Dochiga?</i> “Apaan?”	どちら → どち	Penghilangan	Direktif
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinchan dengan keluarganya.	25:27 Shinchan: もいい！おら用地<u>行け（く）！</u> <i>Mo ii! Ora youchi ike</i> “Sudahlah! Aku mau ke tk!” Papa:	行く → 行け	Penggantian	Komisif

	ああ、行け行け！ <i>Aa, ikke ikke</i> “Yasudah, pergi sana”			
Berlatar tempat di dalam bis curian Shinchon dengan teman-temannya. Partisipannya yaitu tentu saja Shinchon dengan teman-temannya.	45:55 Kazama: だめだ、いなくなるどころか、 <u>とんとん</u>集まってる！ <i>Dame da, inakunaru dokoro ka, tonton atsumatteru!</i> “Gawat! Bukannya berkurang, justru kian bertambah!” Shinchon: ああ、そうだ！いいこと思いついた！ <i>Ah, souda! Ii koto omoitsuita!</i> “Oh iya! Aku punya ide bagus”	どんだん → とんとん	Penggantian	Asertif
Berlatar tempat di dalam era Jepang lampau, setelah perang usai. Partisipannya yaitu Shinchon dengan mamanya.	1:16:54 Shinchon: おらの<u>またおまた</u>しゅんてなり たいな <i>Ora no mata omata shuntenaritaina</i> “Aku ingin bijiku berdebar lagi” Mama:	たまたま → またおまた	Pembalikan	Ekspresif

	やめてよ！ <i>Yameteyo!</i> “Diamlah!”			
Berlatar tempat di dalam rumah Paman Yoshitoshi pada era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Shinchon dengan Paman Yoshitoshi.	22:55 Shinchan: <u>いやあん</u> 、よきにはからえん！ <i>Iyaan, yoki ni hakaraen!</i> “Duh, gak senonoh banget!” Yoshitoshi: 違う友寿に！ <i>Chigau tomosuni!</i> “Bukan begitu!”	いやあ → いやあん	Penambahan	Ekspresif
Berlatar tempat di dalam tengah ladang rumput panjang. Partisipannya Shinchan dengan papanya.	29:58 Shinchan: 父ちゃんだって、 <u>めんごめんご</u> ！ <i>Touchan datte, mengo mengo!</i> “Oh, ternyata ayah, maaf maaf!”	ごめん → めんご	Pembalikan	Ekspresif
Berlatar tempat di jalan. Partisipannya adalah Shinchan bersama dengan Kazama.	47:57 Kazama: この自転車で熱海まで <u>行け</u> ！ <i>Kono jitensya de atami made ike</i>	行く → 行け	Penggantian	Direktif

	“Dengan sepeda, pergilah ke Atami” Shinchan: でも、どうやって? <i>Demo, dou yatte?</i> “Tapi bagaimana caranya?”			
Berlatar tempat di dalam sebuah hotel bertema Roma. Partisipannya Shinchan dengan papanya yang sedang mencari dalang kekacauan.	1:22:07 Shinchan: 変な顔のおねえさあ <i>Hen na ko no oneesaa</i> “Kakak berwajah aneh ya” Papa: しまった、影うさが! <i>Shimatta, kage usaga!</i> “Oh tidak, ternyata dia hanya prajurit bayangan!”	おねえさあん → おねえさあ	Penghilangan	Ekspresif

GRAMATIKAL (15 DATA)

Penghilangan partikel di tengah kalimat (15)

Konteks	Data	Proses	Bentuk Pembentukan Kata	Makna Ilokusioner
Berlatar tempat di atas kapal trip dengan <i>Action Kamen</i> . Partisipannya yaitu mama Shinchon dengan ibu-ibu lain dan tentu anaknya, Shinchon.	5:26 Shinchon: もう、母ちゃん<u>何さき</u>ちゃうんだ？ <i>Mou, kaachan nani saki chaunda?</i> “Duh, kenapa mama pergi duluan?” Mama: 伊達、あなたのトイレの長いだの。 <i>Date, anata no toire no nagaidano</i> “Habisnya kamu lama banget di toiletnya”	何（で） さき（に）	Penghilangan partikel	Direktif
Berlatar tempat di dalam hutan belantara. Partisipannya adalah Shinchon dengan teman-teman dekatnya.	21:21 Shinchon: まあ、<u>みんな</u>わがままだな！ <i>Maa, minna wagamama da na.</i> “Ya ampun, kalian semua egois banget, ya!”	みんな（が）	Penghilangan partikel	Asertif

Berlatar tempat di dalam goa. Partisipannya Masao dengan teman-temannya. Mereka sedang beristirahat di goa.	36:18 Masao: <u>おなか</u> すいたね <i>Onaka (ga) suitane</i> “Perutku lapar deh” Kazama: おお、まさおくん！ <i>Oh, masao kun!</i> “Duh, masao!”	おなか（が）	Penghilangan partikel	Asertif
Berlatar tempat di dalam hutan rimba. Partisipannya yaitu Shinchin dan teman-teman dekatnya.	13:45 Shinchin: 何もとですから？ <i>Nani moto desukara?</i> “Ada apa nih?” Kazama: みんな <u>お前</u> こと一緒だよ <i>Minna omaekoto isshou dayo</i> “Situasi kami sama sepertimu”	お前（の）こと（は）	Penghilangan partikel	Direktif
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinchin dengan keluarganya.	22:30 Shinchin: 寝るの？ <u>ごはん</u> 食べないの？ <i>Neruno? Gohan tabenaino?</i>	ごはん（を）	Penghilangan partikel	Direktif

	“Sudah mau tidur? Gak makan malam?”			
Berlatar tempat di dalam mall perbelanjaan, tepatnya di tempat bermain anak-anak. Partisipannya Nene dengan teman-temannya.	29:51 Masao: <u>何</u> しに行ったのかな？ <i>Nani shini ittano kana?</i> “Kenapa ke sana?” Nene: 遊びにでしょう！ <i>Asobi ni desyou!</i> “Mau main-main lah!”	何（を）	Penghilangan partikel	Direktif
Berlatar tempat di jalan raya. Partisipannya Shinchon dengan teman-teman dekatnya, termasuk Masao.	31:36 Masao: <u>おなか</u> すいたな <i>Onaka suitana</i> “Perutku jadi lapar” Shinchan: おらも <i>Ora mo</i> “Aku juga”	おなか（が）	Penghilangan partikel	Asertif
Berlatar tempat di dalam bis curian yang akan dikemudikan oleh Bo dan teman-teman dekatnya,	46:13 Bo:	運転（を）	Penghilangan partikel	Asertif

agar mereka dapat melarikan diri dari para orang tua.	先生の運転いつも見ていた。 <i>Sensei no unten itsumo miteta</i> “Aku selalu memperhatikan caranya pak kepsek menyetir” Shinchan: ぼちゃん！ let’s go ! <i>Bo chan! Let's go!</i> “Bo! Ayo jalan!”			
Berlatar tempat di dalam era Jepang lampau, setelah perang usai. Partisipannya yaitu Shinchan dengan papanya yang sedang memujinya.	1:27:57 Shinchan: <u>おらたち</u> 買った見たい <i>Oratachi katta mitai</i> “Tampaknya kita menang” Papa: お前すごいよ！ <i>Omae sugoi yo!</i> “Kamu keren banget loh”	おらたち (は)	Penghilangan partikel	Asertif
Berlatar tempat di dalam rumah. Partisipannya adalah mama dan Shinchan.	7:43 Shinchan: おお、 <u>それ</u> 大変ですな <i>Oo, sore taihen desuna</i> “Oh, sulit sekali ya”	それ (は)	Penghilangan partikel	Eskpresif

	Mama: 他人事みたいにいあわないの <i>Hitogoto mitai ni iwanaino</i> “Jangan bicara seolah itu bukan urusanmu”			
Berlatar tempat di dalam rumah Paman Yoshitoshi. Partisipannya yaitu Shinchon dengan Paman Yoshitoshi. Membicarakan rumah era Jepang lampau.	21:48 Shinchon: まあねえ、でもお爺ちゃん家に似てる <i>Maa nee, demo ojiichan ie ni niteru</i> “Begitulah, tapi ini seperti rumah kakekku” Yoshitoshi: おお、いい垣外からものだな <i>Oo, iigai to kara mono da na</i> “Yah, berarti tidak banyak berubah ya”	お爺ちゃん (の)	Penghilangan partikel	Asertif
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya adalah Shinchon dengan mamanya.	1:23:13 Shinchon: おまえにげるのか? <i>Omae nigeruno ka?</i> “Kamu mau kabur kemana?”	おまえ (は)	Penghilangan partikel	Direktif

	Okurai: なんだとう？ <i>Nandatou?</i> “Apa katamu?”			
Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Shinchon kepada penonton.	10:15 Shinchon: ていうか <u>オラン</u> チはどこに ちゃったんだ？ <i>Te iu ka oranchi ga doko ni chattanda?</i> “Lagian, kemana pergi nya rumahku?”	オラン (の)	Penghilangan partikel	Direktif
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya adalah Shinchon dengan keluarganya dan paman tidak dikenal Bernama Shimoda.	19:45 Shinchon: でも <u>オラたち</u> 何もいないよ。 <i>Demo oratachi nanimo inaiyo</i> “Tapi kami tidak menerima benda apapun loh” Shimoda: だってものじゃないの、それ <i>Datte mono jyanaino, sore</i> “Itu bukan benda”	オラたち (は)	Penghilangan partikel	Asertif
Berlatar tempat di sebuah gedung terbengkalai.	17:55	あと (は)	Penghilangan Partikel	Direktif

Partisipannya yaitu Shinchon dengan keluarganya.	Shinchan: 父ちゃんがぴちた、<u>あと</u>頼んだぞ！ <i>Touchan ga buichi ta, ata tonoundazo</i> “Ayah dalam bahaya, kamu urus sisanya!” Hima: はいはい！ <i>Hai hai!</i> “Iya iya!”			
---	--	--	--	--

LEKSIKAL (19 DATA)

Onomatope (1), Reduplikasi (5), Prefiks (7), Sufiks (6)

Konteks	Data	Proses	Bentuk Pembentukan Kata	Makna Ilokusioner
Berlatar tempat di atas kapal trip dengan <i>Action Kamen</i> . Partisipannya Shinchon dengan teman-temannya.	Menit 8:34 Shinchon: みんなうらまやしい <u>がるがる</u> な — <i>Minna uramayashi garu garu na</i> “Mereka pasti pada iri sama kita ya”	がる → がるがる	Reduplikasi	Ekspresif
Berlatar tempat di sebuah sungai. Partisipannya adala Shinchon dengan teman-teman dekatnya.	27:51 Nene: <u>アイちゃん</u> のためにもがんばな きゃ〜! <i>Ai chan no tameni mo ganbanakya~!</i> “Kamu harus berjuang demi Ai!” Bo: <i>Ono toori!</i> “Itu benar!”	アイ → アイちゃん	Sufiks	Ekspresif
Berlatar tempat di atas bukit di dalam pulau.	40:19	たくましい → たくましいしい	Reduplikasi	Ekspresif

Partisipannya yaitu Shinnan bersama Himawari, Shiro dan teman-temannya.	Masao: ひまわりちゃん<u>たくましい</u>しい! <i>Himawari chan takumashiishii</i> “Himawari juga bisa diandalkan!” Bo: ガッツもある! <i>Gatssu mo aru!</i> “Dan juga berani!”			
Berlatar tempat di dalam hutan. Partisipannya Shinnan dengan teman-temannya, yang ingin mencari keberadaan orang tua mereka.	43:05 Shinnan: やっぱり<u>おさる</u>さってち怒ってる <i>Yappari osaru satte chi okotteru</i> “Monyetnya benar benar marah” Masao: どうするのよ? <i>Dousurunoyo?</i> “Gimana nih?”	さる → おさる	Prefiks	Asertif
Berlatar tempat di dalam gedung, di tengah hutan. Partisipannya Shinnan dengan para orang tua yang sudah diselamatkan.	56:36 Shinnan: <u>おたすけするぞ!</u> <i>Otasukesuruzo!</i>	たすけする → おたすけする	Prefiks	Komisif

	“Ayo tolong mereka juga!” Semua orang dewasa: ホラー <i>Oraa!</i> “Ayo”			
Berlatar tempat di dalam gedung yang ada di tengah hutan. Partisipannya Shinchan dengan papanya.	1:07:34 Shinchan: おらの<u>たまたま</u>大丈夫かな? <i>Ora no tama tama daijoubu kana?</i> “Ayah, apa bijiku baik baik saja?” Papa: 心配すな！だめならお父ちゃんも以降やる <i>Shinpaisuna! Damenara otouchan mo ikou yaru</i> “Tenang saja. Nanti kalau ada masalah, ayah akan beri 1 lagi”	たま → たまたま	Reduplikasi	Asertif
Berlatar tempat di dalam goa terbuka. Partisipannya yaitu Shinchan, yang sedang bersama teman-temannya.	9:33 Shinchan: <u>父ちゃん</u>、俺にまかせろう <i>Touchan, ore ni makaserou</i> “Ayah, serahkan saja padaku!”	父 → 父ちゃん	Sufiks	Komisif

	Monster: 強いなぼく <i>Tsuyoina boku</i> “Kuat sekali kamu”			
Berlatar tempat di dalam mall perbelanjaan. Partisipannya Shinnan dengan teman-temannya.	13:59 Shinnan: ここはいいよね。おちあ食べほうだし、<u>ゴロゴロ</u>しほうだし。 <i>Koko wa iiyone. Ochia tabe houda dashi, gorogoro shihouda dashi.</i> “Di sini enak ya, bisa makan cemilan sepuasnya, bisa santai juga” Kazama: 相変わらずの気だな <i>Aikawarazu no ki da na</i> “Dia seperti biasanya, ya”	ゴロゴロ	Onomatope	Ekspresif
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya Shinnan dengan keluarganya.	25:08 Shinnan: なんで？ きょうやすみじゃないですよ？ <u>おしごと</u>しなくていいの？	しごと → おしごと	Prefiks	Direktif

	<i>Nande? Kyou yasumi jyanai desuyo? Oshigoto shinakuteiino?</i> “Apa? Hari ini gak libur kan? Apa gak masalah kalau bolos kerja?”			
Berlatar tempat di tengah jalan, saat para orang tua tidak ada di kota. Partisipannya Shinchan dengan temannya.	33:53 Shinchan: ごめんね、<u>ひまちゃん。かざまくん</u>がたいしたことなし、名ばかりに。 <i>Gommenne, himachan. Kazamakun ga taishita koto nashi, na bakari ni.</i> “Maaf ya, Himawari. Kazama memang gak guna” Kazama: 僕のせいかよう？ <i>Boku no seikayou?</i> “Jadi itu salahku?”	ひま → ひまちゃん かざま → かざまくん	Sufiks	Ekspresif
Berlatar tempat di dalam bis curian Shinchan dengan teman-temannya. Partisipannya Shinchan dan Shiro, peliharaannya.	54:31 Shinchan: <u>おしっこ</u>したくなっちゃった <i>Oshikko shitaku nacchatta</i> “ Aku jadi kebelet nih!”	しっこ → おしっこ	Prefiks	Ekspresif
Berlatar tempat di dalam bis. Shinchan sedang	54:35	チン → チンチン	Reduplikasi	Direktif

menyetir namun ia ingin agar anjingnya Shiro menggantikannya.	Shinchan: しろ！しろ、 <u>チンチン！</u> (“berdiri/naik/bergerak”) <i>Shiro! Shiro, chin chin!</i> “Shiro, ayo naik!”			
Berlatar tempat di atas atap bis, Shinchan akhirnya berhasil pipis, setelah lama ditahan, karena harus menyetir. Partisipannya yaitu Shinchan dengan paman-paman yang memburunya.	55:17 Shinchan: うっ、 <u>出る出る</u> (suara “meluncur” atau “keluar dengan licin/lembek”) <i>Uh, deru deru ~</i> “Uh, keluar juga ~”	出る → 出る出る	Reduplikasi	Ekspresif
Berlatar tempat di atas menara, saat Shinchan dan keluarganya sedang menjadi buron. Partisipannya Shinchan dengan paman-paman yang mengejar.	1:15:53 Shinchan: <u>大路さん</u> たち！みさえのケツで かいんだからどういてよ！ <i>Ojiisan tachi! Misae no ketsu dekaindakara douiteyo!</i> “Paman paman! Bokong Misae besar jadi minggirlah!”	大路 → 大路さん	Sufiks	Direktif
Berlatar tempat di depan kerajaan era Jepang lampau. Shinchan dan keluarganya sedang	Shinchan: <u>おまたのおじいさん</u> が悪いやつ をやけてくれるからまた会えるよ！	また → おまた おじい → おじいさん	Sufiks	Asertif

berpamitan kepada tuan putri.	<i>Omata no ojiisan ga warui yatsu o yakete kureru kara mata aeru yo!</i> "Paman pukang akan mengalahkan orang jahat, jadi pasti bertemu lagi" Papa: そうだ <i>Souda</i> "Benar juga"			
Berlatar tempat di sebuah danau pada era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Nene dengan seorang bandit jahat yang ingin menangkap dan mencelakainya.	42:25 Nene: <u>おし</u>になって! <i>Oshini natte</i> "Jangan bunuh aku!"	しに → おしに	Prefiks	Direktif
Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya Shinchan dan ayahnya.	55:49 Shinchan: 長にやろうよ、<u>お父ちゃん</u>! <i>Naga ni yarou yo, otouchan!</i> "Santai saja, ayah!"	お父 → お父ちゃん	Sufiks	Direktif
Berlatar tempat di medan perang era Jepang lampau. Partisipannya Shinchan dengan paman Yoshitoshi, seorang prajurit istana.	Shinchan: <u>おじいさん</u>、おれたちも何か<u>お</u> <u>手伝い</u>しようか? <i>Ojiisan, oretachi mo nanika otetsudaishiyou ka?</i>	おじい → おじいさん 手伝い → お手伝い	Prefiks	Komisif

	“Paman, bagaimana jika kami membantu mu?” Yoshitoshi: 子供がそんな心配をするだ <i>Kodomo ga sonna shinpai o suruda</i> “Anak-anak tak perlu mencemaskan itu”			
Berlatar tempat di Jepang lampau di mana perang sedang berlangsung. Partisipannya Shinnan dan ayahnya.	1:17:18 Shinnan: <u>おたすけ</u>しなくっていいかな？ <i>Otasuke shinakutte iikana?</i> “Apa tak masalah kalau gak ditolong?” Papa: (berfikir keras)	たすけ → おたすけ	Prefiks	Direktif

PENULISAN KHAS YOUJIGO (17 DATA)

Akhiran non gramatikal (17)

Konteks	Data	Proses	Bentuk Pembentukan Kata	Makna Ilokusioner
Berlatar tempat di kapal trip perjalanan bersama Action Kamen. Partisipannya adalah Shinchan bersama teman dekatnya.	15:27 Shinchan: じっと <u>まってるの</u> ? <i>Jitto matteru no?</i> “Cuma nunggu doang?” Kazama: ああ、それは... <i>Aa, sorewa...</i> “Ah, kalo itu...”	まってる → まってるの	Akhiran non gramatikal	Direktif
Berlatar tempat di sebuah gedung tersembunyi di dalam hutan. Partisipannya yaitu Shinchan dengan kedua orang tuanya.	1:07:07 Shinchan: お助け <u>しなうちや</u> ! <i>Otasuke shinaucha!</i> “Aku harus menolongnya!”	しなう → しなうちや	Akhiran non gramatikal	Komisif
Berlatar tempat di dalam hutan. Shinchan dan teman-temannya adalah partisipan. Shinchan	1:08:41 Shinchan: みんなたのうし <u>そうだねえ</u> <i>Minna tanoushisou danee</i>	そう → そうだねえ	Akhiran non gramatikal	Ekspresif

hendak menolong teman-temannya yang dikurung.	“Kalian kelihatan senang” Masao: 早く助けて <i>Hayaku tasukete</i> “Cepet bantuin kita”			
Berlatar tempat di pulau di mana Paradai berkuasa. Partisipannya Shinchon dengan <i>Action Kamen</i> .	1:14:44 Shinchon: おれも行くぞ! <i>Oremo ikuzo!</i> “Aku juga ikut!” Action kamen: 何？信夫丞くん？ <i>Nani? Shinnosuke kun?</i> “Apa? Dik shinnosuke?”	行く → 行くぞ	Akhiran non gramatikal	Komisif
Berlatar tempat di pulau. Partisipannya Shinchon dengan Paradai (<i>Paradise King</i>).	1:20:20 Shinchon: ガムすいてるぞ! <i>Gamu suiteruzo!</i> “Ada permen karet menempel!” Paradise King: ええ？ <i>Ee?</i>	すいてる → すいてるぞ	Akhiran non gramatikal	Asertif

	“Eh?”			
Berlatar tempat di dalam rumah keluarga Nohara. Partisipannya yaitu Shinchan dengan orang tuanya.	24:48 Shinchan: もう、とーちゃんも、かーちゃんも、 <u>へんないぞ</u> ！ <i>Mou, touchan mo kachan mo hennaizo!</i> “Ayah sama ibu aneh banget!”	へんない → へんないぞ！	Akhiran non gramatikal	Ekspresif
Berlatar tempat di dalam bis yang sedang melaju ugal-ugalan. Partisipannya yaitu Shinchan dengan teman-temannya.	50:43 Kazama: <u>守るなきや</u> ！ <i>Mamorunakya!</i> “Harus dipatuhi!” Nene: でも追いつかれるわよ！ <i>Demo oitsu kareruwayo</i> “Tapi bakal terkejar loh!”	守るな → 守るなきや へんない → へんないぞ	Akhiran non gramatikal	Komisif
Berlatar tempat di dalam bis saat Shinchan mendapat giliran menyetir. Partisipannya yaitu Shinchan dengan anjing peliharaannya, Shiro.	52:39 Shinchan: <u>楽ちん、楽ちん</u> ！ <i>Rakuchin rakuchin!</i> “Gampang gampang!”	楽 → 楽ちん	Akhiran non gramatikal	Ekspresif

Berlatar tempat di atas menara, saat Shinchon dan keluarganya sedang menjadi buron. Partisipannya Shinchon dengan paman-paman yang mengejar.	1:15:53 Shinchon: 大路さんたち！みさえのケツで かいんだから <u>どういてよ！</u> <i>Ojiisan tachi! Misae no ketsu dekaindakara douiteyo!</i> “Paman paman! Bokong Misae besar jadi minggirlah!”	どういて → どういてよ	Akhiran non gramatikal	Direktif
Berlatar tempat di dalam kereta arah kembali ke rumah. Partisipannya Shinchon dengan papanya.	1:26:40 Shinchon: ねえ、とうちゃん、とうちゃ ん、あのうお姉さんいいよ <u>なり たいよねえ</u> <i>Nee, touchan, touchan, anou oneesan iiyo naritaiyone</i> “Papa, papa, kayaknya kakak tadi keliatan baik ya” Papa: ああ、まった！ <i>Ah, matta</i> “Ah, benar”	なりたい → なりたいよねえ	Akhiran non gramatikal	Ekspresif
Berlatar tempat di rumah keluarga Nohara, tepatnya di halaman rumah	8:56 Shinchon:	聞かない → 聞かないち	Akhiran non gramatikal	Asertif

mereka. Partisipannya yaitu Shinchon dengan peliharaannya, Shiro.	ええ、 <u>聞かないち</u> <i>Ee, kikanaiichi</i> “Tulisannya tidak terbaca”			
Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya Shinchon dnegan Paman Yoshitoshi.	22:28 Shinchon: <u>みんなお元気だよ！</u> <i>Minna ogenki dayo!</i> “Keluargaku sehat semua!” Yoshitoshi: それなにおれじゃ <i>Sore nani ore jya</i> “Baguslah kalau begitu”	お元気 → お元気だよ	Akhiran non gramatikal	Asertif
Berlatar tempat di era Jepang lampau. Partisipannya yaitu Shinchon dengan paman Yoshitoshi.	32:27 Shinchon: <u>ねえ、本当なの？</u> <i>Nee, hontounano?</i> “Eh, beneran?” Yoshitoshi: しんのすけ、こい！ <i>Shinnosuke, koi</i> “Shinnosuke, kemarilah”	本当 → 本当なの	Akhiran non gramatikal	Direktif
Berlatar tempat di era Jepang lampau, saat	52:33	出そう → 出そうよ	Akhiran non gramatikal	Direktif

Shinchan sudah kembali berkumpul dengan keluarganya. Partisipannya Shinchan dengan papanya.	Shinchan: ね父ちゃんもっとスピード<u>出そうよ！</u> <i>Nee, touchan, motto supiiido de sou yo!</i> “Ayah, tolong lebih cepat sedikit!” Papa: ほ！ <i>O!</i> “Ok!”			
Berlatar tempat di dalam mobil. Partisipannya adalah Shinchan, keluarganya, dan juga seorang paman tidak dikenal identitasnya, namun membantu keluarga Nohara.	27:36 Shinchan: もって<u>きたぞ！</u> <i>Motte kita zo!</i> “Mereka datang lagi loh!” Papa: へ？ <i>He?</i> “Eh?”	きた → きたぞ	Akhiran non gramatikal	Asertif
Berlatar tempat di dalam rumah Masao, teman Shinchan. Partisipannya yaitu Shinchan dengan teman-teman dekatnya.	33:13 Shinchan: もうみんなもり<u>さがってるぞ！</u> <i>Mou minna mori sagatteruzo!</i>	さがってる → さがってるぞ	Akhiran non gramatikal	Asertif

	“Aduh kenapa kalian lemas sekali!” Masao: (mengisyaratkan para pemburu untuk menangkap Shinchon)			
Berlatar tempat di jalan raya, Shinchon sedang berkendara sepeda roda dua walaupun untuk pertama kalinya. Partisipannya yaitu Shinchon dengan para paman yang mengejar dirinya.	58:58 Shinchon: おら自転車に<u>乗ってるぞ!</u> <i>Ora jitensya ni notteruzo</i> “Aku bisa mengendarai sepeda”	乗ってる → 乗ってるぞ	Akhiran non gramatikal	Asertif

Lampiran 2. Karakter Tetap dalam *Crayon Shinchan*

Keluarga Nohara

1. Nohara Shinchan. Merupakan karakter utama, seorang anak laki-laki berusia taman kanak-kanak yang tingkah lakunya menjadi dasar serial ini. Nama panggilannya adalah Shinchan. Dia berusia 5 tahun dan menyukai biskuit coklat bermerek *chocobi* serta superhero TV bernama “*Action Kamen*”. Dia tertarik pada gadis-gadis dan wanita yang lebih tua, meskipun usianya masih muda. Satu-satunya gadis yang sepertinya dia benar-benar sukai adalah seorang mahasiswi bernama Nanako.
2. Nohara Misae. Ibu dari keluarga Nohara di Kumamoto, pulau *Kyuushuu*. Ibu rumah tangga khas Jepang, yang membersihkan, mencuci, memasak, menjahit, mengasuh anak, dan bersantai dengan tingkat keberhasilan yang bervariasi. Sebagian besar pembelian mewah sering berakhir rusak oleh anak-anaknya. Sangat menyukai diskon di *supermarket*.
3. Nohara Hiroshi. Ayah dari keluarga Nohara di Akita, Jepang Utara, dan satu-satunya sumber penghasilan keluarga. Ia bertemu Misae pada usia 29 tahun, dan setelah berpacaran selama sekitar setahun, keduanya menikah. Pada usia 35 tahun, ia adalah seorang pekerja kantoran Jepang yang stereotipikal, bekerja delapan jam sehari, menahan diri di kereta yang penuh sesak, menikmati kehidupan malam sesekali, dan menyerahkan seluruh gaji bulanan kepada istrinya setiap bulan. Dia menyukai bir dingin setelah bekerja. Lelucon yang sering diulang adalah bau kaki yang menyengat, dan

kaus kakinya sering digunakan sebagai senjata oleh anggota keluarga lainnya.

4. Nohara Himawari. Anak bungsu keluarga Nohara. Seorang bayi yang cerdas dan penuh semangat. Meskipun secara teknis masih bayi baru lahir, karakternya telah berkembang dan menjadi lebih cerdas selama berada dalam serial ini. Dia memiliki hasrat yang kuat terhadap benda-benda berkilau (perhiasan dan logam mulia) serta barang-barang bermerek. Dia meniru ibunya dalam pengejarannya yang sangat keras kepala terhadap pria muda tampan yang menarik perhatiannya. Dia bisa merangkak dengan sangat cepat. Namanya, yang berarti “bunga matahari” dalam bahasa Jepang, dipilih oleh penonton serial ini dan bukan oleh penciptanya.
5. Shiro. Seekor anjing kecil berbulu putih dan lembut bernama Shinkan ditemukan dalam kotak kardus pada awal serial ini. Meskipun menjadi anggota keluarga yang sangat disayangi, ia sering diabaikan karena kelalaian dan perhatian yang singkat dari pemiliknya. Ia adalah anjing yang sangat cerdas, sering menunjukkan logika dan kecerdasan yang melebihi pemiliknya yang manusia, sehingga ironisnya ia menjadi yang paling “normal”. Kandang anjingnya sering kali menjadi tempat Shinkan bersembunyi atau menyimpan sesuatu yang tidak ingin dia temukan oleh keluarganya. Dia sering menyelamatkan Himawari dari jatuh dan sebagainya, meskipun dia sendiri terluka dalam prosesnya.

Tim Kasukabe

Sebuah “organisasi” yang dibuat oleh Shinnchan dan teman-temannya, mulai diperkenalkan sebagai kelompok dalam episode *Kasukabe Defense Organization* dan ditayangkan pada 1 Mei 1995. Tujuan kelompok ini adalah untuk mempromosikan perdamaian di kota Kasukabe. Para anggotanya adalah berikut.

1. Kazama Tooru. Teman Shinnchan yang selalu rapi dan sopan, namun sering kehilangan ketenangan dan kesabarannya karena tingkah laku Shinnchan. Hubungan mereka sering dijadikan bahan lelucon sebagai hubungan homoseksual oleh Shinnchan, yang sering meniup telinganya (membuatnya kesal) atau bertingkah seolah-olah mereka sedang menjalin hubungan. Meskipun Kazama merasa terganggu oleh Shinnchan, mereka sebenarnya jauh lebih dekat daripada teman-teman lainnya. Di antara semua teman Shinnchan, dia adalah satu-satunya yang disebut dengan nama keluarganya (Kazama-kun). Hanya ibunya yang menggunakan nama depannya (Tooruchan). Dia selalu tampak tahu segalanya tentang topik apa pun (meskipun tidak selalu benar), yang membuatnya terlihat sedikit sombong. Dia menyukai berbagai karakter animasi dan komik perempuan, meskipun dia berusaha menyembunyikan hal itu dari teman-temannya.
2. Sakurada Nene. Teman sekelas dan sahabat perempuan Shinnchan. Dia sangat menyukai permainan “rumah-rumahan”, di mana perceraian dan pertengkaran sangat umum terjadi, dan dia selalu memaksa anak-anak laki-laki untuk ikut bermain. Ini selalu menjadi gangguan bagi Shinnchan, Bochan, dan Kazama-kun, dan mimpi buruk bagi Masao karena dia sering

harus menjadi suami Nene (pegawai kantor yang tidak sukses) dalam cerita. Nene menganggap dirinya sebagai gadis manis, tetapi sebenarnya dia mewarisi temperamen ibunya dan cukup dominan.

3. Satou Masao. Dia dikenal sebagai orang yang penakut dan sedikit cengeng. Dia juga seorang “pecinta kebersihan”. Masao jatuh cinta pada Ai dan menjadi marah setiap kali Shinnchan menolak kemajuan Ai. Julukannya adalah “onigiri” karena kepala botaknya mirip dengan bola nasi. Teman-temannya menggunakan julukan itu sebagai ungkapan kasih sayang.
4. Suzuki Bo. Salah satu teman Shinnchan, dia terlihat lambat dan tanpa ekspresi, tetapi sebenarnya cukup cerdas dan memiliki minat pada hal-hal artistik dan berorientasi dewasa. Dia sering mengejutkan teman-temannya dengan wawasannya, meskipun dia berbicara dengan sangat lambat. Dia selalu memiliki lendir yang mengalir dari hidungnya dan melakukan berbagai trik.

Lampiran 3. Film-Film Animasi *Crayon Shinchan*

Film animasi *Crayon Shinchan* pertama kali muncul sebagai pengembangan dari serial TV-nya yang sangat populer di Jepang pada awal tahun 1990-an. Karena antusiasme besar dari penonton terhadap karakter kocak Shinnosuke Nohara dan keluarganya, studio Shin-Ei Animation bersama TV Asahi dan Toho memutuskan untuk memproduksi versi layar lebar. Film pertama yang berjudul *Crayon Shinchan: Action Kamen vs. Leotard Devil* (1993) dirilis pada 24 Juli 1993 di bioskop Jepang. Hingga kini, franchise ini telah menghasilkan lebih dari 30 film dan menjadi salah satu seri film animasi Jepang paling konsisten dan berumur panjang dalam sejarah industri anime.

Crayon Shinchan: The Storm Called The Jungle (2000)

Karakter Pendukung dalam Film

1. Paradise King (Paradai). Mantan prajurit yang kecewa dengan dunia modern yang penuh peperangan dan keserakahan. Ia ingin menciptakan “surga baru” di tengah hutan di mana manusia hidup damai dan selaras dengan alam. Namun, niat baiknya berubah menjadi fanatisme, karena ia menculik orang-orang untuk memaksa mereka hidup di bawah ideologinya. Ia bukan penjahat sepenuhnya, melainkan antagonis tragis yang tersesat dalam keyakinannya sendiri.
2. Action Kamen. Idola dan pahlawan fiktif yang dikagumi Shinchan, sama seperti di seri TV-nya. Dalam film *The Storm Called: The Jungle*, perannya

bukan tokoh nyata di dunia cerita (bukan karakter yang ikut dalam petualangan di pulau), melainkan tokoh inspiratif yang memberi semangat dan menjadi “panutan moral” bagi Shinnchan selama menghadapi bahaya.

Plot Keseluruhan Film

Keluarga Nohara pergi berlibur ke pulau tropis lewat trip spesial Action Kamen. Malamnya, sekelompok monyet menyerang dan menculik para orang tua. Keesokan harinya, Shinnchan dan teman-temannya nekat masuk hutan untuk menyelamatkan mereka. Di tengah rintangan, mereka bertemu Paradai, mantan prajurit idealis yang ingin menciptakan “surga baru” tanpa teknologi, namun berubah ekstrem dengan menculik orang dewasa sebagai pengikut paksa. Konflik memuncak saat Action Kamen bertarung dengan Paradai hingga ke laut dekat kapal turis. Berkat keberanian Shinnchan, rencana Paradai gagal dan semua tawanan berhasil diselamatkan. Film berakhir dengan Paradai tertangkap.

Crayon Shinnchan: The Storm Called: The Adult Empire Strikes Back (2001)

Karakter Pendukung Film

1. Ken. Tumbuh sekitar tahun 1960-70-an, masa penuh kenangan musik pop, teknologi sederhana, dan kehidupan yang dianggap lebih “hangat” dibanding zaman modern. Ketika dewasa, ia kecewa dengan dunia yang ia anggap penuh stres, persaingan, dan kehilangan nilai-nilai masa lalu. Karena itu, ia menciptakan 20th Century Expo. Bukan sekadar pameran nostalgia, tapi alat untuk memikat orang dewasa agar meninggalkan

kenyataan dan hidup di masa lalu. Ia percaya bahwa manusia akan lebih bahagia jika kembali ke masa kecil mereka.

2. Chako. Pendamping dan pasangan Ken, yang membantu mengelola dan mengoperasikan 20th Century Expo. Ia berperan sebagai wakil dari Ken, menyeimbangkan sifat keras kepala Ken dengan kelembutan dan kerinduan yang lebih emosional.

Plot Keseluruhan Film

Sebuah pameran besar bernama “20th Century Expo” dibuka di Kasukabe, menampilkan budaya dan barang-barang era 60–70-an yang membuat para orang tua, termasuk Hiroshi dan Misae, tenggelam dalam nostalgia. Tanpa mereka sadari, Expo itu adalah rencana Ken dan Chako untuk menghapus dunia modern dan memaksa manusia kembali ke masa lalu. Para orang dewasa perlahan terhipnotis dan mulai hidup seperti remaja tahun 70-an, meninggalkan tanggung jawab mereka. Saat semua orang dewasa dikumpulkan ke menara Expo, hanya anak-anak yang tersisa. Shinchon dan teman-temannya bergerak untuk menyelamatkan keluarga mereka. Mereka menemukan bahwa Ken dan Chako menciptakan dunia buatan yang meniru masa lalu Jepang. Dalam klimaksnya, Hiroshi tersadar bahwa meski masa lalu indah, masa kini dan masa depan lebih berarti karena keluarganya ada di sana. Bersama Shinchon dan Misae, ia menghancurkan sistem nostalgia itu dan mengembalikan semua orang ke dunia nyata.

Crayon Shinchan: The Battle of the Warring States (2002)

Karakter Pendukung Film

1. Putri Ren. Putri bangsawan dari wilayah Kasukabe pada era Sengoku. Ia dikenal sebagai perempuan yang anggun, berwibawa, dan berjiwa pemimpin, tetapi di balik kelembutannya tersimpan rasa kesepian dan tekanan besar akibat tanggung jawab menjaga rakyatnya di tengah perang.
2. Prajurit Yoshitoshi. Samurai muda pemberani dan setia yang melayani Putri Ren sedari kecil. Ia merupakan tokoh protagonis tragis dalam film ini sosok yang rela mengorbankan segalanya demi kehormatan dan cintanya pada sang putri.

Plot Keseluruhan Film

Shinchan menemukan surat misterius di halaman rumah, dan saat menyentuhnya, ia pergi ke masa lalu. Mereka tiba di desa yang tengah terlibat perang antara Klan Aizu dan Klan Takeda. Sambil mencari cara kembali ke masa kini, keluarga Nohara berusaha bertahan hidup di tengah konflik. Shinchan berteman dengan Putri Ren, bangsawan muda yang bijak dan berhati lembut. Ketika desa diserang, keluarga Nohara ikut terseret dalam pertempuran. Dengan kepolosannya, Shinchan mampu menyatukan warga dan memberi semangat kepada para samurai untuk berjuang demi kedamaian. Pertempuran berakhir dengan kemenangan yang harus dibayar mahal oleh gugurnya Yoshitoshi. Sesaat kemudian, cahaya misterius muncul lagi dan membawa keluarga Nohara pulang ke masa kini. Surat yang mereka temukan tetap tersisa, menjadi bukti bahwa perjalanan itu bukan sekadar mimpi.

Crayon Shinchan: The Storm Called: Yakiniku Road of Honor (2003)

Karakter Pendukung Film

1. Taichou (Bos). Merupakan pemeran antagonis utama yang memimpin semua agen-agen untuk menangkap keluarga Nohara. Ciri khususnya yaitu mengeluarkan keringat berlebih dari pelipisnya secara terus-menerus.
2. Kakak laki-laki dari bos yang memimpin misi penangkapan keluarga Nohara. Memiliki fisik yang kurang bugar, mata yang sayu dan awal mula penyebab keluarga Nohara menjadi buron negara.

Plot Keseluruhan Film

Misae menyiapkan makan malam mewah, tiba-tiba, seorang pria menabrak tembok rumah Nohara dan mengaku sedang dikejar karena suatu barang penting yang katanya sudah ia berikan pada keluarga Nohara. Orang-orang yang mengujanya kemudian memburu keluarga Nohara, bahkan menyebarkan rumor buruk dan memberikan hadiah untuk menangkap mereka. Saat melarikan diri dan sempat dibantu seseorang, keluarga Nohara akhirnya sampai ke markas di Atami. Di sana terungkap bahwa ketua membuat mesin pengendali pikiran, dan suara “kunci” mesin itu ternyata telah merekam suara Shinchan. Setelah mesin diaktifkan dan menciptakan kekacauan, Shinchan berhasil mengambil alih dan mereset segalanya. Pada akhirnya, semua kembali normal, dan keluarga Nohara pulang untuk menikmati makan malam lezat yang sudah direncanakan Misae.

BIODATA

Nama : Aisyah Iranti Putri
NIM : 13020221140070
TTL : Jombang, 12 April 2003
Alamat : Bumi Puspitek Asri Sektor 3 No. AG 3 RT/RW 004/004,
Pagedangan, Kec. Pagedangan, Kab. Tangerang, Banten
No. Telepon : 085702351885
E-mail : aisyahirantiputri@gmail.com



Riwayat Pendidikan :

1. SDIT Al-Fityan School Tangerang (2009-2015)
2. SMPIT Fathan Mubina Bogor (2015-2018)
4. MAN 1 Tangerang Selatan (2018-2021)
5. Universitas Diponegoro (2021-2025)

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan :

1. Ketua Bidang Ekonomi Kreatif PRISMA 2022
2. Ketua Kelompok PKM 2023