

SOSIOLINGUISTICS STUDY OF MOE WORD WHICH IS USED BY OTAKU JAPANESE COMMUNITY

Erni Susanti, Arza Aibonotika, Sri Wahyu Widiati
ernisusanti37@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id
081959321397

**Japanese Education Major
Language and Art Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University
Pekanbaru**

Abstract: This research aimed at finding out variation of word form, meaning, and function of moe word which is used by Otaku Japanese Community. This research used some theories from J.D Parera (2004), Sudjianto and Ahmad Dahidi (2007), and from Abdul Chaer and Leonie Agustina (2010). The method of this research is qualitative descriptive method. The data was collected from anime, drama and Japanese film. The result showed that moe word used only by Otaku community. Variation of moe word are moe, moeru, moeta, moenai, and moe moe. Generally, the meanings of moe word are love emotion, or like something excessively, both the animate objects or inanimate objects, and situation. Moe word has three function, they are emotive function, referential function, and phatic function.

Keywords: moe, otaku, form, meaning, function

KAJIAN SOSIOLINGUISTIK KATA *MOE* YANG DIGUNAKAN DALAM KOMUNITAS *OTAKU* JEPANG

Erni Susanti, Arza Aibonotika, Sri Wahyu Widiati
ernisusanti37@gmail.com, sw_widiati@yahoo.com, aibonotikas@yahoo.co.id
081959321397

**Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
Pekanbaru**

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui variasi bentuk, makna, serta fungsi dari kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku* Jepang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggabungan teori J.D Parera (2004), Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2007), serta Abdul Chaer dan Leonie Agustina (2010). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data diambil dari *anime*, drama dan film Jepang. Hasil dari penelitian ini bahwa kata *moe* hanya digunakan oleh komunitas *otaku*. Pada penelitian ini ditemukan berbagai variasi bentuk kata *moe*, yakni *moe*, *moeru*, *moeta*, *moenai*, dan *moe moe*. Secara umum makna kata *moe* adalah ungkapan perasaan cinta, ataupun suka yang berlebihan terhadap benda, baik benda hidup maupun benda mati, dan juga terhadap suatu keadaan. Fungsi dari kata *moe* ada tiga, yaitu fungsi *emotif*, fungsi *referential*, dan fungsi *fatik*.

Kata Kunci: *moe*, *otaku*, bentuk, makna, fungsi

.,PENDAHULUAN

Keragaman yang terjadi dalam masyarakat, menjadikan masyarakat ingin menyatukan aspirasi mereka dalam satu tujuan yang sama, salah satunya dengan cara membentuk suatu komunitas. Komunitas tersebut dibentuk berdasarkan suatu tujuan yang sama, misalnya berdasarkan latar belakang profesi yang sama, berdasarkan rasa kepedulian sosial, atau bahkan berdasarkan hobi yang sama. Jika melihat masyarakat yang memiliki minat yang sangat beragam ini, tak mengherankan muncul berbagai komunitas di seluruh dunia, termasuk Indonesia dan Jepang. Komunitas yang muncul ini, beberapa diantaranya dianggap sebagai komunitas yang tidak normal atau bahkan dianggap aneh oleh masyarakat umum. Konotasi aneh tersebut dipengaruhi beberapa faktor, misalnya lingkungan kehidupan mereka bahkan dari segi variasi bahasa. Sehingga hal ini mempengaruhi diksi atau pilihan kata yang mereka gunakan. Diksi bahasa yang mereka gunakan sedikit banyak memiliki perbedaan dari bahasa keseharian yang digunakan masyarakat umum, sehingga komunitas-komunitas tersebut dapat dengan mudah dikenali masyarakat umum.

Misalnya, di Indonesia ada komunitas benci, preman, dan lain-lain. Komunitas ini memiliki ciri khas berbahasa tidak seperti yang dipakai dalam keseharian masyarakat umum. Misalnya, komunitas benci menggunakan kosakata seperti '*ketengkong*' yang berarti 'ketangkap atau tertangkap', lalu kata lain seperti '*kemendeus*' yang berarti 'kemana'(W. Adi Putra, 2011).

Selain Indonesia, Jepang juga memiliki komunitas yang memiliki ciri khas dalam berbahasa seperti *yakuza*, *geisha*, dan lain-lain. Misalnya *yakuza* menggunakan kata '*omaera*' bukan '*omaetachi*' untuk menyebut 'kalian'. *Yakuza* juga menggunakan istilah-istilah tertentu seperti '*shabu*' yang bermakna obat, '*satsu*' atau '*porikou*' yang berarti polisi, dan lain-lain.

Komunitas lain yang memiliki ciri khas dalam mengekspresikan perasaannya melalui bahasa yakni komunitas *otaku*. Jika melihat berbagai komunitas yang ada di Jepang, komunitas *otaku* merupakan salah satu komunitas yang paling dikenal. Volker Grassmuck (1990) menjelaskan bagaimana penanda seorang *otaku* bahwa para *otaku* ini biasanya adalah ABG atau remaja. Kebanyakan remaja laki-laki. Mereka senang memakai jins, t-shirt dan sepatu kets. Gaya berpakaian seperti ini membuat para *otaku* tampak berbeda mengingat orang Jepang sangat tergila-gila dengan *fashion*. Para *otaku* dikenal sebagai orang yang memiliki kegemaran yang berlebihan terhadap sesuatu dan biasanya mereka rela untuk menghabiskan uang mereka demi sesuatu yang mereka gemari tersebut. *Otaku* ini banyak jenisnya, seperti *tetsudou otaku* yang fanatik terhadap kereta api, *gunji otaku* yang fanatik terhadap hal-hal berbau kemiliteran, dan lain lain. Jenis *otaku* yang sangat beragam menjadikan definisi mengenai *otaku* juga beragam. Seperti yang dikatakan Volker Grassmuck (1990) mengenai jenis *otaku* bahwa banyaknya variasi tersebut membuat definisi *otaku* tidak hanya merujuk pada satu subjek kesukaan tertentu. Namun otaku yang paling banyak diketahui masyarakat umum adalah otaku terhadap *game*, *anime* (animasi), dan *manga* (komik). Seperti yang diungkapkan Marc Steinberg (2009) dalam ulasannya mengenai *otaku*, bahwa :

"Otaku are those avid fans of anime, manga, computer games and their wider media circulation".

(Otaku adalah mereka yang gemar sekali terhadap *anime*, *manga*, *game* komputer, dan intensitas mereka yang besar terhadap media).

Permintaan pasar yang cukup tinggi terhadap *anime* dan *manga* memperlihatkan bahwa komunitas *otaku* memiliki minat yang sangat besar bahkan dapat dikatakan memiliki perilaku yang fanatik terhadap *anime* dan *manga*. Bahkan dalam pendapat Azuma Hiroki (2009) mengenai *otaku*, menyatakan bahwa:

"the otaku behavioral principle can be seen as close to the behavior principle of drug addicts. Not a few otaku tell a heartfelt story that, having once encountered some character designs or the voices of some voice actors, that picture or voice circulates through that otaku's head as if the neural wiring had completely changed. This resembles a drug dependency rather than a hobby".

Dari pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa kegemaran *otaku* terhadap *anime* dan *manga* sangat berlebihan hingga dikatakan bukan lagi sekedar sebuah hobi bahkan seperti kecanduan obat. Sifat dan perilaku mereka yang sangat fanatik ini juga mempengaruhi ujaran mereka dalam berbahasa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Volker Grassmuck (1990) mengenai *otaku*, bahwa para *otaku* berbicara dengan cara yang aneh, dan selalu melihat ke tanah apabila harus berbicara dengan berhadapan muka. Mereka baru benar-benar aktif ketika mereka duduk berhadapan dengan komputer mereka. Para *otaku* ini memiliki gaya berbahasa yang sedikit berbeda dari masyarakat umum dan biasanya hanya digunakan dalam lingkup komunitas *otaku*. Misalnya, kata "imut" yang biasa digunakan masyarakat umum di Jepang adalah *kawaii* (かわいい), namun ketika para *otaku* ini berkomunikasi, mereka tidak menggunakan kosakata tersebut melainkan menggunakan kata *moe* (萌え) sebagai pengganti kata *kawaii*.

Halimun Muhammad (2015) dalam ulasannya menjelaskan mengenai asal-usul kata *moe*. Dalam ulasannya tersebut, dikatakan bahwa penggunaan kata *moe* bermula dari percakapan penggemar *anime*, *manga*, dan *game* dalam *message board* internet sekitar tahun 90-an (Galbraith, 2014). Kemudian Kaichiro Morikawa juga menerangkan, saat sedang membicarakan karakter-karakter tertentu dari *anime*, *manga*, maupun *game*, para *otaku* mengungkapkan afeksi menggebu-gebu mereka terhadap karakter-karakter itu dengan mengetikkan kata *moe*. Ungkapan tersebut berasal dari kata kerja 燃える (terbakar), tapi oleh sistem komputer otomatis ditampilkan menjadi kata kerja lain yang bunyinya sama, 萌える (menguncup). Kekeliruan hasil pengetikan ini tidak menjadi masalah, karena cepatnya percakapan *online* membuat pengetiknya tidak sempat mengecek kembali hasil ketikannya dan yang membaca pun tidak peduli karena maksud yang diungkapkannya tetap tersampaikan.

Kata *moe* ini pun diidentikkan dengan estetika *kawaii* dan desain karakter *bishoujo*. Hal ini dikarenakan penggunaan kata *moe* sebagai ungkapan afeksi menggebu-gebu yang ditujukan pada karakter-karakter perempuan yang bisa dibilang imut. Namun Morikawa mengatakan bahwa jika *moe* dipahami sebagai ungkapan afeksi, emosi tersebut tidak dibatasi oleh tampilan yang imut. Selama afeksi itu dirasakan terhadap suatu karakter, seperti apa pun tampilan karakternya, maka itulah *moe*. Pelebaran makna seperti ini menjadi mungkin karena afeksi adalah suatu emosi yang luas. Sehingga apa yang dianggap seseorang tidak *moe* mungkin dirasa *moe* oleh orang lain dan begitu juga sebaliknya.

Kata *moe* muncul dengan makna dan bentuk serta fungsi penggunaan yang tak lazim sehingga ada ketidaksesuaian dengan kaidah bahasa Jepang namun berterima.

Jadi dapat dikatakan bahwa fenomena ini melahirkan perubahan bahasa yakni dalam hal makna dan kosakata. Kata *moe* ini banyak digunakan dalam penyampaian pesan dengan makna yang berbeda. Seperti yang diungkapkan Patrick W. Galbraith (2009) mengenai *moe* yakni :

"This is a paper on moe, a neologism used to describe a euphoric response to fantasy characters or representations of them".

(Ini adalah sebuah esai mengenai *moe*, sebuah kata baru yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah respon euforia terhadap karakter fantasi atau gambaran perwakilannya).

Kemunculan kata *moe* ini kemudian marak digunakan dalam *anime* maupun *manga* dengan tujuan menarik minat para *otaku*, dimana penggunaannya terbatas dalam komunitas ini. Melihat perilaku fanatik para *otaku* tersebut, sudah pasti mereka akan membeli produk yang dihasilkan oleh produsen *anime* maupun *manga*. Maka dari itu, para produsen tersebut sering melekatkan kata *moe* dalam dialog *anime* ataupun *manga* yang mereka produksi. Bahkan saat ini di dalam drama dan film Jepang pun juga ditemukan adanya penggunaan kata *moe* dalam dialognya.

Berdasarkan hal-hal yang telah disebutkan di atas, maka judul yang diangkat untuk penelitian ini adalah adalah "**Kajian Sosiolinguistik Kata *Moe* yang Digunakan Dalam Komunitas *Otaku* Jepang**".

Pada penelitian ini, data yang dianalisis akan dilihat melalui konteks ujaran, maka dari itu menggunakan kajian makna kontekstual. Abdul Chaer (2007:81) mengatakan, yang dimaksud dengan makna kontekstual adalah makna penggunaan sebuah kata (atau gabungan kata dalam konteks kalimat tertentu serta makna keseluruhan kalimat (ujaran) dalam konteks situasi tertentu.

J.D Parera (2004:47) mengatakan mengenai teori kontekstual yang mengisyaratkan bahwa sebuah kata atau simbol ujaran tidak mempunyai makna jika ia terlepas dari konteks. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa untuk mengetahui sebuah makna, maka harus dilihat dari konteks situasi. Konteks adalah satu situasi yang terbentuk karena terdapat *setting*, *kegiatan*, dan *relasi* (J.D. Parera, 2004:227-228).

Chaedar Alwasilah (1993:68) mengatakan bahwa dalam bahasa ucapan, makna melibatkan paling tidak 3 hal, yaitu: sikap terhadap acuan (*reference*), sikap terhadap lawan tutur kata, dan tujuan dari ujaran itu sendiri.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi (2007:147-182) mengatakan bahwa kelas kata dalam gramatika bahasa Jepang terbagi menjadi sepuluh, yaitu *Doushi* (Verba), *I-keiyoushi* (Adjektiva-i), *Na-keiyoushi* (Adjektiva-na), *Meishi* (Nomina), *Rentaishi* (Prenomina), *Fukushi* (Adverbia), *Kandoushi* (Interjeksi), *Setsuzokushi* (Konjungsi), *Jodoushi* (Verba bantu), dan *Joshi* (Partikel).

Untuk melihat fungsi penggunaan kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*, maka diperlukan spesifikasi yang jelas dalam fungsi-fungsi ujaran. Abdul Chaer dan Leonie Agustina (2010:15-17) membagi fungsi-fungsi ujaran berdasarkan dari berbagai segi, yaitu: (1) penutur, (2) pendengar (lawan bicara), (3) kontak antara penutur dan pendengar, (4) topik ujaran, (5) kode yang digunakan, dan (6) amanat (*message*). Berdasarkan enam hal tersebut akan diasosiasikan bermacam-macam fungsi ujaran.

Dilihat dari segi penutur, maka fungsi bahasa itu bersifat personal atau pribadi (fungsi *emotif*). Penutur bukan hanya mengungkapkan emosi lewat bahasa, tetapi juga memperlihatkan emosi itu sewaktu penyampaian tuturnya.

Dilihat dari segi pendengar atau lawan bicara, maka bahasa itu berfungsi *directive*, yaitu mengatur tingkah laku pendengar. Tidak hanya membuat pendengar melakukan sesuatu, bertindak atau berkata, tetapi melakukan kegiatan yang sesuai dengan yang diinginkan pembicara.

Kemudian bila dilihat dari segi kontak antara penutur dan pendengar maka bahasa di sini berfungsi *fatik*, yaitu fungsi menjalin hubungan, memelihara, memperlihatkan perasaan bersahabat, atau solidaritas sosial.

Selanjutnya, bila dilihat dari segi topik ujaran, maka bahasa itu berfungsi *referential*. Dalam hal ini bahasa digunakan sebagai alat untuk membicarakan objek atau peristiwa yang ada di sekeliling penutur atau yang ada dalam budaya pada umumnya.

Kalau dilihat dari segi kode yang digunakan, maka bahasa itu berfungsi *metalingual*, yakni bahasa itu digunakan untuk membicarakan bahasa itu sendiri. Fungsi ini yang digunakan sebagai prinsip dalam proses belajar mengajar.

Jika dilihat dari segi amanat (*message*) yang akan disampaikan maka bahasa itu berfungsi *imaginative*. Bahasa untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan, baik sebenarnya atau hanya imajinasi (khayalan, rekaan) saja, juga untuk mengungkapkan sesuatu yang biasa, nyata, atau omong kosong. Fungsi ini biasanya berupa puisi, cerita, dongeng, ataupun lelucon dan lain-lain..

Pada kenyataannya suatu ujaran mungkin bisa ditafsirkan sebagai lebih dari satu fungsi. Atau dengan kata lain satu ujaran mempunyai lebih dari satu pertuturan. Suatu ungkapan mungkin sekaligus mengungkapkan keadaan suatu hal dan menuntut suatu tindakan dari pendengar (Chedgar Alwasilah, 1993:29).

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana kajian kata *moe* jika dilihat dari sudut pandang sosiolinguistik. Masalah tersebut difokuskan pada dua rumusan berikut ini:

1. Apa saja variasi bentuk dan makna kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*?
2. Bagaimana fungsi penggunaan kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*?

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami kata *moe* dikaji melalui kajian sosiolinguistik. Tujuan tersebut difokuskan pada dua rumusan berikut ini:

1. Untuk mengetahui variasi bentuk dan makna dari kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*.
2. Untuk memahami bagaimana fungsi penggunaan kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik deskriptif analisis. Kata *moe* dalam penelitian ini ditemukan dalam dialog *anime*, drama dan film Jepang. Data tersebut dikumpulkan dari enam *anime*, satu drama Jepang, dan satu film Jepang, yaitu :

1. Anime KMS (*Kaichou wa Maid Sama*) di dalamnya terdapat 10 buah data dari episode 2, 3, 9, 13 dan 18.
2. Anime OC (*Outbreak Company*) di dalamnya terdapat 3 buah data dari episode 1, 7, dan 8.
3. Anime DNIW (*Danna ga Nani o Itteiruka Wakaranaiken*) di dalamnya terdapat 1 buah data dari episode 1.
4. Anime K-On! di dalamnya terdapat 3 buah data dari episode 4 dan 9.
5. Anime NJ (*Nichijou*) di dalamnya terdapat 1 buah data dari episode 5.
6. Anime KSS (*Kaminomi zo Shiru Sekai*) di dalamnya terdapat 1 buah data dari episode 2.
7. Drama Jepang DO (*Densha Otoko*) di dalamnya terdapat 1 buah data dari episode 1.
8. Film Jepang FK (*Fujoshi Kanojo*) di dalamnya terdapat 3 buah data.

Penelitian ini menggunakan teori teknik pengumpulan data dari Mahsun (2005:218-219). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dasar, yaitu teknik sadap. Dalam penelitian ini menggunakan teknik simak bebas libat cakap.

Penelitian ini menggunakan teori teknik analisis data dari Sudaryanto (dalam Muhammad, 2011:234). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik dasar, yaitu teknik pilah unsur tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang akan diuraikan adalah variasi bentuk, makna, dan fungsi kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku*. Berdasarkan data yang terkumpul, ditemukan lima variasi bentuk kata *moe* yang digunakan dalam komunitas *otaku* Jepang. Variasi bentuk kata *moe* tersebut, yaitu *moe*, *moeru*, *moeta*, *moenai*, dan *moe moe kyun*.

1. Variasi Bentuk Kata *Moe* “*moe*”

Data (1) “*Hehe... moe...*”
“*Moe?! Soko!!!*”
(DNIW, Eps. 1. 02:01-02:09)

Kutipan dialog

Percakapan terjadi di rumah. Percakapan dalam situasi ini terjadi antara Suami dan Istri. Status hubungan antara keduanya adalah pasangan. Status hubungan membentuk situasi informal. Dalam situasi ini, tokoh suami tersebut hanya berbicara sendiri ketika melihat suatu karakter *anime*. Hal ini yang kemudian membentuk situasi informal. Selain itu, kondisi tempat berlangsungnya pembicaraan serta tema pembicaraan juga membentuk situasi informal.



Gambar 1.1 Istri melihat Suami yang kesenangan

Kutipan dialog

- Suami : *Hehe...moe...*
Hehe...Moe...
(Sedang melihat karakter *anime* perempuan dari komputer sambil tertawa-tawa kegirangan)
- Istri : *Suki dana... kou kana...*
Dia suka hal itu ya... begini ya?
(Melihat dari belakang suaminya, lalu menirukan ekspresi dari karakter *anime* perempuan tersebut)
- Suami : *Moe?! Soko!!!*
Moe?! Yang di sana!!!
(Tiba-tiba berbalik, lalu marah karena istrinya menirukan ekspresi karakter *anime* perempuan yang sedang dilihatnya)

Analisis

Tokoh suami tersebut menggunakan kata *moe* untuk memuji dan mengekspresikan kegembiraannya terhadap karakter *anime* perempuan. Pada kutipan dialog di atas, dalam kalimat “*Hehe...Moe...*” dan “*Moe?! Soko!!!*” terdapat kata *moe*. Bentuk kata *moe* dalam kalimat tersebut termasuk dalam kelas kata *meishi* (nomina).

Makna kata *moe* pada data (1) ada dua. *Pertama*, pada kalimat ““*Hehe...Moe...*” adalah ekspresi rasa suka yang dilontarkan melalui pujiannya terhadap karakter *anime* perempuan tersebut. *Kedua*, dalam kalimat “*Moe?! Soko!!!*”, kata *moe* tersebut ingin memuji seseorang yang suaminya pikir juga *moe* seperti karakter perempuan *anime* tersebut. Namun, setelah dia tahu bahwa itu adalah istrinya, dia menjadi marah. Karena menurut perspektifnya, istrinya tidak sebanding dengan karakter tersebut, dan menggunakan kata “*soko*” sambil membentak istrinya yang berusaha meniru karakter *anime* perempuan tersebut. Adapun fungsi ujaran dari kata *moe* pada data (1) adalah fungsi *emotif*, yakni untuk mengungkapkan perasaan suka kepada karakter *anime* tersebut, juga untuk mengungkapkan perasaan marah kepada istrinya.

2. Variasi Bentuk Kata *Moe* “*moeru*”

Data (2) “*Shunji kyoku tte moeru yo ne...*”
 (FK, 09:41-10:01)

Konteks situasi

Percakapan terjadi di *Butler Cafe* (Konsep yang sama dengan *Maid Cafe* namun dengan pelayan laki-laki). Percakapan dalam situasi ini terjadi antara Kasumi dan Yoriko. Status hubungan antara keduanya adalah teman *otaku*. Status hubungan tersebut membentuk situasi informal. Selain itu, kondisi tempat berlangsungnya pembicaraan serta tema pembicaraan juga membentuk situasi informal.



Gambar 2.2 Yoriko melihat dua pelayan pria

Kutipan dialog

Kasumi : *Oo'!!!*

Oh!!!

(Melihat 2 orang pelayan cafe yang berbicara sangat dekat seperti berbisik-bisik, dan menganggapnya seperti di Boys Love manga, manga yang berisikan kisah asmara sesama pria)

Yoriko : *Shunji kyoku tte moeru yo ne...*

Hubungan asmara pelayan laki-laki ***moeru*** ya...

Analisis

Yoriko menggunakan kata *moeru* ketika melihat dua orang pelayan laki-laki sedang berbisik-bisik. Menurut perspektifnya, keadaan tersebut merupakan keadaan yang sangat romantis. Pada kutipan dialog di atas, dalam kalimat “*Shonji kyoku tte moeru yo ne...*” terdapat kata *moeru*. Bentuk kata *moeru* tersebut termasuk dalam kelas kata *doushi* (verba).

Makna kata *moeru* pada data (2) adalah untuk memuji kemesraan dua orang pelayan laki-laki tersebut. Adapun fungsi ujaran dari kata *moeru* pada data (2) adalah fungsi *referential*, yakni untuk menjelaskan keadaan antara dua orang pelayan tersebut. Fungsi selanjutnya adalah fungsi *emotif*, yakni untuk mengungkapkan perasaan suka terhadap kedekatan dua orang pelayan laki-laki tersebut.

3. Variasi Bentuk Kata *Moe* “*moeta*”

Data (3) “*Moeta naa~*”
 (OC, Eps. 1, 23:51-24:20)

Konteks situasi

Percakapan terjadi di suatu tempat pembacaan narasi cerita untuk episode yang akan datang. Percakapan dalam situasi ini terjadi antara Kanou Shinichi dan Myucel. Dalam situasi ini, status hubungan antara keduanya adalah majikan (Kanou Shinichi) dan pelayan (Myucel). Status hubungan antar penutur membentuk situasi informal. Selain itu, kondisi tempat berlangsungnya pembicaraan serta tema pembicaraan juga mempengaruhi terbentuknya situasi informal tersebut.

Kutipan dialog

- Kanou : *Haa~ Ikinari ii sekai de odoroita kedo meido san kara nee sama megane ko kara youjo no kata made torisorotte te moeta naa~ toriaezu Myuseru no kata no Atari o hasu hasu shitai.*
 Shinichi : Haa~ Aku terkejut tiba-tiba ada di dunia yang indah, dari pelayan, kakak berkacamata, sampai anak perempuan berukuran kecil berkumpul, alangkah moeta... Pertama-tama aku ingin “*hasu hasu*” di sekitar bahu Myucel.
 (Membayangkan Myucel dengan senang sambil bicara sendiri)
- Myucel : (Tiba-tiba datang)
Hasu hasu to wa nan desu ka, Danna sama...?
 Apa itu “*hasu hasu.*”, Tuan?
- Kanou : *Uwaa~ My, Myucel!!! Naze koko ni?....*
 Shinichi : Wa~!! Myu-Myucel! Kenapa ada di sini?...
 (Sangat terkejut dengan kedatangan Myucel yang tiba-tiba)
- Myucel : *Danna sama to yokoku o tantou suru you ni iwaremashita no de*
 Saya diperintahkan untuk bersama tuan pada bagian narasi untuk episode selanjutnya.

Analisis

Kanou Shinichi menggunakan kata *moeta* untuk mengekspresikan kegembiraannya terhadap keadaan yang terjadi kepadanya. Pada kutipan dialog di atas, dalam kalimat “*Moeta naa~*” terdapat kata *moeta*. Kata tersebut merupakan bentuk lampau dari kata *moeru* yang termasuk ke dalam kelas kata *doushi* (verba) yang diikuti oleh *kandoushi* (interjeksi) kata *naa*.

Makna kata *moeta* pada data (3) adalah memuji keadaan yang terjadi pada dirinya sendiri. Adapun fungsi ujaran dari kata *moeta* pada data (3) adalah fungsi *emotif*, yakni untuk mengungkapkan perasaan gembira dan senang terhadap keadaan yang baru saja dialaminya.

4. Variasi Bentuk Kata *Moe* “*moenai*”

Data (4) “Zenbu *moenai*!!!”
 (KMS. Eps. 18, 06:04-06:26)

Konteks situasi

Percakapan terjadi di *Maid Cafe*. Percakapan dalam situasi ini terjadi antara Trio idiot dan Maki. Dalam situasi ini, status hubungan antar Trio idiot tersebut adalah teman satu sekolah, sedangkan status hubungan antara Trio idiot dan Maki adalah orang yang tidak saling mengenal. Kondisi tempat berlangsungnya pembicaraan serta tema pembicaraan membentuk situasi informal.



Gambar 4.4 Aksi protes Kurosaki, Sarashina, dan Shirakawa

Kutipan dialog

- | | | |
|------------|---|---|
| Maki | : | <i>Kono mise no kata nara, setsumei wa fuyou deshou.</i>
<i>Kantan ni iu to shitsuji kissa desu.</i>
Kalau dengan bentuk toko ini, tidak perlu <i>lah</i> aku jelaskan. Kalau dikatakan secara sederhana, kafe dengan pelayan laki-laki.
(Masih dengan wajah tenang dan senyum yang lebar) |
| Kurosaki | : | <i>Hantai!!</i>
Ditolak!
(Berteriak, marah, putus asa) |
| Sarashina | : | <i>Zenzen moenai!!!</i>
Sama sekali tidak <i>moe!!!</i>
(Berteriak, marah, putus asa) |
| Shirakawa | : | <i>Meido banzai!!!</i>
<i>Maid banzai!!!</i>
(Berteriak, marah, putus asa) |
| Maki | : | <i>To iu wake de, kono basho ni shiten shitai no desu</i>
Dengan kata lain, aku akan membuka cabang di sini. |
| Trio idiot | : | <i>Dakara, hito no hanashi kiite!!!</i> |

Karena itu *lah*, dengarkan orang bicara!!!
 (Berteriak, putus asa, sambil menangis)

Analisis

Trio idiot menggunakan kata *moenai* sebagai aksi protes untuk menolak keberadaan *butler* atau *servant* (pelayan laki-laki) yang akan dibentuk bersamaan dengan terbentuknya restoran baru menggantikan restoran *Maid Cafe*. Pada kutipan dialog di atas, dalam kalimat “*Zenbu moenai!!!*” terdapat kata *moenai*. Kata *moenai* merupakan bentuk negatif dari *moeru* yang termasuk dalam kelas kata *doushi* (verba).

Makna dari kata *moenai* pada data (4) adalah suatu aksi protes untuk menolak keberadaan *butler* atau *servant* (pelayan laki-laki). Adapun fungsi ujaran dari kata *moenai* tersebut adalah fungsi *emotif*, yakni untuk mengungkapkan emosi atau perasaan. Pada data (4), fungsi *emotif* yang tampak adalah untuk mengungkapkan perasaan tidak suka mereka terhadap keberadaan *butler* atau *servant* (pelayan laki-laki).

5. Variasi Bentuk Kata *Moe* “*moe moe*”

Data (5) “*Oishiku nare, oishiku nare, moe moe kyun*”
 (OC, Eps. 7, 15:10-15:22)

Konteks situasi

Percakapan terjadi di *Maid Cafe*. Percakapan dalam situasi ini terjadi antara Kanou Shinichi, Myucel, dan pelayan *Maid Cafe*. Dalam situasi ini, status hubungan antara Kanou Shinichi dan Myucel adalah majikan dan pelayan. Lalu hubungan keduanya adalah sebagai pelanggan di *Maid Cafe*. Status hubungan antar penutur membentuk situasi informal. Selain itu, kondisi tempat berlangsungnya pembicaraan serta tema pembicaraan juga mempengaruhi terbentuknya situasi informal tersebut.



Gambar 5.5 Kegiatan sebelum memakan *Moe Moe Omuraisu*

Kutipan dialog

Pelayan *maid cafe* : (Setelah selesai menggambarkan sesuatu sesuai permintaan pelanggan di atas *moe moe omuraisu* dengan saus tomat)
Dewa, go isshoni

Bersama-sama	: Baiklah, mari sama-sama (Mereka bertiga bersama-sama mengucapkan sesuatu dengan gerakan tangan membentuk hati, memutar-mutarkan tangan berbentuk hati tersebut di atas <i>moe moe omuraisu</i>) <u><i>Oishiku nare, oishiku nare, moe moe kyun...</i></u> <u><i>Jadilah enak, jadilah enak, Moe moe kyun~</i></u>
Pelayan <i>maid café</i>	: (Mempersilahkan Kanou Shinichi dan Myucel untuk menikmati makanannya) <i>Douzo</i> Silahkan
Kanou Shinichi	: <i>Itadakimasu</i> Selamat makan.

Analisis

Kanou Shinichi, Myucel, dan Pelayan *Maid Cafe* menggunakan kata “*moe moe kyun*” ketika akan memakan salah satu menu makanan *Moe Moe Omuraisu*. Pada kutipan dialog di atas, dalam kalimat “*Oishiku nare, oishiku nare, moe moe kyun*” terdapat kata *moe moe*. Bentuk kata *moe moe* dalam kalimat tersebut termasuk dalam kelas kata *meishi* (nomina). Dalam kalimat tersebut juga terdapat onomatope kata “*kyun*” yang tergolong ke dalam *gitaigo* (onomatope yang menyatakan keadaan sedang berlangsung, emosi manusia, indera selain pendengaran dan unsur-unsur atmosfer). Kata “*kyun*” sebenarnya juga merupakan kata slang. Kata slang “*kyun*” terbentuk dari kata “*kyunto*” yang merupakan *fukushi* (kata keterangan). Makna dari kata “*kyun*” adalah untuk menggambarkan bunyi jantung atau hati ketika tertarik pada sesuatu misalnya, ketika jatuh cinta.

Makna dari kata *moe moe kyun* pada data (5) adalah untuk mengekspresikan bunyi debaran jantung atau hati yang sedang suka atau jatuh cinta. Hal tersebut ditunjukkan melalui pelayan *Maid Cafe* yang memberikan kata penyemangat “*moe moe kyun*” dalam pelayanan khusus kepada para tamu. Kata penyemangat “*moe moe kyun*” tersebut diberikan kepada makanan yang telah ditambahi sambal tomat dengan harapan makanan tersebut berubah menjadi enak jika diberi semangat dengan kata-kata cinta. Adapun fungsi ujaran dari kata *moe moe* pada data (5) adalah fungsi *emotif*, yakni untuk menyemangati sesuatu dengan cara seolah-olah memberikan debaran cinta.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa kata *moe* hanya digunakan oleh anggota komunitas *otaku*. Selain komunitas *otaku*, penggunaan kata *moe* juga digunakan orang-orang yang mulai terpengaruh akibat interaksi yang intens dengan anggota komunitas *otaku*.

Variasi bentuk kata *moe* yang digunakan terdiri dari *moe*, *moeru*, *moeta*, *moe moe kyun*, dan *moenai*. Terlepas dari variasi bentuk kata *moe*, makna kata *moe* adalah ungkapan perasaan cinta, ataupun suka yang berlebihan terhadap benda, baik benda hidup maupun benda mati, dan juga terhadap suatu keadaan.

Kata *moe* memiliki tiga fungsi ujaran, yakni fungsi *emotif*, fungsi *referential*, dan fungsi *fatik*. Fungsi *emotif* kata *moe* ini adalah untuk mengungkapkan emosi dari penutur, yakni perasaan gembira, suka, dan cinta yang menggebu-gebu. Sedangkan fungsi *referential* kata *moe* ini adalah untuk menjelaskan mengenai sesuatu yang penutur suka, cinta, serta menjelaskan perasaan gembira dari dirinya. Kemudian fungsi *fatik* kata *moe* ini adalah untuk menjalin keakraban terhadap lawan bicara, yang disebut ranah keakraban (*friendship*).

Kemudian bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan terhadap komunitas *otaku* yang berada di Indonesia, terutama yang berada di Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. 2007. *Kajian Bahasa Struktur Internal, Pemakaian, dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Abdul Chaer dan Leonie Agustina. 2010. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Akhmad Haryono. 2014. Perubahan dan perkembangan Bahasa : Tinjauan Historis dan Sosiolinguistik. *Jurnal Linguistika* 18(35) : 1-9. (Online). <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=174492>. (diakses 12 Oktober 2015).
- Badudu, J.S., 1996. *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar III*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Chaedar Alwasilah. 1993. *Sosiologi Bahasa*. Angkasa. Bandung.
- Galbraith, P.W., 2009. Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan. *Electronic Journal of Contemporary Japanes Studies* (Online). <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>. (diakses 14 September 2015).
- Grassmuck, Volker. 1990. *Sendiri Tapi Tidak Kesepian : Artikel Volker Grassmuck Tentang Otaku*. (Online), <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/602/sendiri-tapi-tidak-kesepian-artikel-volker-grassmuck-tentang-otaku-1> (diakses 7 November 2015).

- Harras, K.A., dan Andika Dutha Bachari. 2009. *Dasar-dasar Psikolinguistik*. Universitas Pendidikan Indonesia Press. Bandung.
- Henry Guntur Tarigan. 1968. *Pengajaran sintaksis*. Angkasa. Bandung.
- Hudson, R.A., 1995. *Sosiolinguistik*. Terjemahan Rochayah dan Misbach Djamil. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Jakarta.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Ar-Ruzz Media. Jogjakarta.
- Muhammad, Halimun. 2015. *Kaori Newsline : Dua Alur Penggunaan Moe*. (Online), <http://www.kaorinusantara.or.id/newsline/36229/dua-alur-penggunaan-moe>. (diakses 2 November 2015).
- Nurunnisa ‘Al Fithriyah. 2013. Variasi Bahasa pada dialog film Red Cobek. *Jurnal Skriptorium* 1(2): 78-90. (Online). http://journal.unair.ac.id/_download-fullpapers-skriptorium0dd87b38c9full.pdf.html. (diakses 11 Juni 2015).
- Pangaribuan, T.R., 2010. *Hubungan Variasi Bahasa dengan Kelompok Sosial dan pemakaian Bahasa*. (Online), http://digilib.unimed.ac.id/public/_UNIMED-Article-23425-Tangson%20R.%20Pangaribuan.pdf. (diakses 1 Oktober 2015).
- Parera, J.D., 2004. *Teori Semantik*. Erlangga. Jakarta.
- Steinberg, Marc. 2009. *Otaku: Japan’s Database Animals by Azuma Hiroki*. Translated by Jonathan E. Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. (Online) <http://mechademia.org/reviews/marc-steinberg-review-of-otaku/>. (diakses 14 September 2015).
- Storey, John. 2007. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop Sebuah Pengantar*. Jalasutra. Yogyakarta.
- Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Balinc. Jakarta.