

***GOROAWASE DALAM YOUTUBE POKEMON SWORD & SHIELD ALL GYM
LEADER***

(KAJIAN MORFOSEMANTIK)

Reyhan Nazera Ramadhan

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
nazerareyhan@gmail.com

Citra Dewi

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
citrastibainvada@gmail.com

Nunik Nur Rahmi Fauzah

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
nunikrahmi9@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima September 2023;

Direvisi Januari 2024;

Disetujui Januari 2024.

Abstrak :

Goroawase adalah jenis permainan kata yang menggunakan angka. Kata yang memiliki kemiripan dalam cara pembacaan dan intonasi dimodifikasi dengan mengubah huruf atau kata dengan simbol atau angka yang memiliki cara baca serupa, menghasilkan singkatan dengan makna yang berbeda. Pemilihan judul demikian karena penulis menemukan pola pembentukan dan makna dalam *Youtube Pokemon Sword & Shield All Gym Leader*.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pola pembentukan (Dybala et al., 2010) dan makna (Chaer, 2012) dari *goroawase* dalam *Youtube Pokemon Sword & Shield All Gym Leader*. Penelitian ini merupakan penelitian dengan kajian morfosemantik dan menggunakan metode deskriptif kualitatif (Sukmadinata, 2017). Lalu, pengumpulan datanya menggunakan teknik simak catat (Azwardi, 2018). Teknik analisis yang digunakan adalah teknik lesap dan teknik perluas (Sudaryanto, 2015). Setelah dianalisis, hasil yang didapat berupa 18 data pola pembentukan *goroawase* dan 18 makna *goroawase* yang ditemukan dalam *Youtube Pokemon Sword & Shield All Gym Leader* yaitu *hibana* (percikan api), *oyogu* (berenang), *ikusa* (bertarung), *nikui* (kebencian), *kyuuto* (imut), *iwaba* (berbatuan), *samui* (dingin), *warui* (buruk), *tsuyoi* (kuat), *hiyaku*

(melompat), *kuromaru* (hitam), *yabai* (berbahaya), *otsumu* (otak), *kureba* (cerdik), *oyaji* (ayah), *the former champion* (mantan juara), *champion* (juara), *hansamu* (tampan).

Kata Kunci: *goroawase*, morfosemantik, permainan kata, pola pembentukan, makna.

PENDAHULUAN

Setiap jenis permainan bahasa memiliki pedoman tersendiri mencerminkan karakteristik atau pola permainan bahasa seperti di Jepang, dimana permainan kata seringkali melibatkan pengaturan angka yang membuat petunjuk dari angka atau sebuah kode untuk memecahkan suatu masalah dalam permainan *game*. Salah satu contoh permainan kata, contohnya adalah buah *strawberry* yang ditulis dengan angka 15 (*ichi go*) (Bahalwan, 2018).

goroawase pada awalnya dimanfaatkan sebagai bentuk menciptakan variasi ekspresi yang lucu dari ungkapan yang dikenal luas. Sehingga berjalanya waktu, *goroawase* atau permainan kata juga sering dipakai sebagai metode untuk menghafalkan nomor (Wibowo & Masrokhah, 2021). Prinsip utama dalam *goroawase* adalah menggabungkan berbagai bacaan angka dan simbol untuk membentuk kata atau frasa yang jika mungkin secara semantik terkait dengan angka dasar. Berikut tabel cara baca angka yang digunakan dalam *goroawase* menurut (Dybala et al., 2010).

Tabel 1. Cara Baca *Goroawase*

Angka	Cara Baca
0	maru, ma, rei, re, nai, na, wa, o, zero, ze
1	ichi, i, hitotsu, hito, hi, bi, pi, fi, wan, a
2	ni, ji, futatsu, futa, fu, bu, pu, nu, ne, tsu, zu, ju, nyu
3	san, zan, sa, za, mitsu, mi, ta, da, so, zo, suri
4	shi, ji, su, zu, yotsu, yon, yo, fo
5	go, ko, itsutsu, itsu, i, u, ka, ga, ke, ge, faibu
6	roku, ro, mutsu, mu, me, mo, ri, ru, ro, ryu, shikkusu
7	nanatsu, nana, na, shichi, chi, te, de, yu, sebun, se, ze

8	hachi, ha, ba, pa, fa, he, be, pe, fe, yatsu, ya, eito, ei
9	kyuu, gyuu, ku, gu, kokonotsu, kokono, koko, ko, go,ki, gi, kin, kun,gin, gun, nain
10	too, to, doo, do, juu, ji, ten, den, te

Angka-angka dalam bahasa Jepang sering kali diucapkan, diperpanjang atau dipendekkan sesuai kebutuhan. Misalnya, angka '4649' dapat digunakan sebagai pengganti '*yoroshiku*', yang berarti 'senang bertemu dengan Anda'. *Goroawase* sering digunakan di sekolah untuk membantu mengingat tanggal-tanggal penting dan juga populer dalam komunikasi sehari-hari, terutama dalam teknologi modern seperti telepon seluler atau internet (Dybala et al., 2010). Dalam praktik *goroawase*, kata yang memiliki kemiripan dalam cara pembacaan dan intonasi dimodifikasi dengan mengubah huruf atau kata dengan simbol atau angka yang memiliki cara baca serupa, menghasilkan singkatan dengan makna yang berbeda (Wibowo & Masrokhah, 2021). Bahasa Jepang sebagai bahasa memiliki keterbatasan bunyi sehingga menjadikan permainan kata dalam bahasa Jepang relatif sederhana karena terdapat banyak huruf dan kata yang mirip (Bahalwan, 2018). *Goroawase* terdiri dari kata (*goro*) berarti “nada” lalu (*awaseru*) bermakna “menyatukan” (Tresnasari, 2017).

Penelitian mengenai *goroawase* ini sebelumnya pernah diteliti oleh Tresnasari (2017) dengan judul tertulis “Pola Pembentukan *Goroawase* (Permainan Kata Bahasa Jepang)”. Studi ini bertujuan untuk menentukan pola pembentukan *goroawase* di Jepang. Deskriptif kualitatif menggunakan metode ini. Hasilnya mendapatkan dua pola ialah pola angka berubah kata dan pola kata berubah angka yang digunakan sebagai teknik menghafal angka-angka penting (*mnemonik*) dan digunakan sebagai bahasa gaul atau teknik promosi. Novelty pada penelitian ini berupa sumber data yang diambil dari *channel youtube pokemon sword & shield all gym leader*. Pada penelitian ini juga menganalisis tentang pola pembentukan dan makna *goroawase* pada sumber data *youtube pokemon sword & shield all gym leader*.

Morfosemantik ialah gabungan dari kajian morfologi dan kajian semantik. Morfologi merupakan kajian yang berfokus pada kata dan morfem serta proses pembentukannya sedangkan semantik ialah bidang ilmu linguistik yang fokus pada bidang studi makna (Sutedi, 2019). Dari beberapa penjelasan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa morfosemantik merupakan salah satu gabungan bidang linguistik yang mengkaji tentang proses pembentukan kata dan makna.

Melalui pola pembentukan *goroawase* akan memudahkan tentang makna arti *goroawase*, tidak hanya untuk pengalaman bermain *game*, namun juga menunjukkan kreatifitas dan pengetahuan arti sebuah permainan. Penggunaan *goroawase* juga dapat digunakan sebagai petunjuk sehingga menambah aspek kreatif dan juga beberapa karakter *game* yang mengandung *goroawase* dapat ditemukan arti atau sebuah makna tersebut. Lalu, tujuan dari *goroawase* ini ialah untuk mempermudah pengingatan atau hafalan angka.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis melakukan penelitian mengenai pola pembentukan dan makna dalam *youtube pokemon sword & shield all gym leader*.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sukmadinata (2017) penelitian deskriptif ialah bentuk studi yang ditunjukkan untuk menggambarkan fenomena alamiah atau buatan manusia, kemudian mencakup berbagai hal seperti aktifitas, sifat-sifat, perubahan antara satu fenomena dengan yang lainnya. Peneliti menggunakan data yaitu *goroawase* dan sumber data yang digunakan adalah *channel youtube pokemon sword & shield all gym leader*. Pemilihan sumber data ini memudahkan menemukan informasi data yang diperlukan peneliti.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan simak dengan teknik catat. Menurut Azwardi (2018:103) metode simak merupakan metode yang dipakai sebagai teknik utama dalam penelitian melalui teknik sadap yang pada intinya melibatkan peneliti dalam memantau penggunaan bahasa oleh satu atau beberapa individu sebagai sumber data. Teknik catat digunakan bersama-sama ketika bahasa yang diteliti berupa bahasa lisan, baik sebagai langkah lanjutan dari teknik simak atau sebagai teknik yang digabungkan (Azwardi, 2018:105).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data dengan teknik lesap dan teknik perluasan. Menurut Sudaryanto (2015:49), teknik lesap adalah metode analisis yang melibatkan penghilangan atau penghapusan unsur-unsur lingual tertentu dalam data, sehingga menghasilkan tuturan berbentuk ABC, ABD, ACD, atau BCD jika data awal berbentuk ABCD. Sementara itu, teknik perluasan adalah metode yang menambahkan unsur lingual pada data, sehingga menghasilkan tuturan berbentuk EABCD atau ABCDE. Penggunaan teknik lesap dan perluasan ini dipilih karena *goroawase* adalah kata yang dibentuk dengan menggabungkan angka, yang kemudian dipasangkan dengan angka lain. Oleh karena itu, beberapa kata mengalami penghilangan atau perluasan agar sesuai dengan singkatan atau tujuan hafalan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini ditemukan 18 data *goroawase* dari sumber data *youtube pokemon sword & shield all gym leader*. Berikut hasil penelitian & pembahasanya :

Table (1): 1-8-7 → *Hibana*/ひばな (Percikan Api)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
1	<i>Hito</i>	Ichi	Wan, Ai	<i>Hibana</i>
8	Ya	Hachi, <i>Ba</i>	Eito	
7	<i>Nana</i>	Shichi	Sebun	

Sumber: Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (1) merupakan pembentukan dari angka 187. “Hi” adalah bacaan dari *kunyomi* untuk angka 1. “Ba” ialah cara baca angka 8 dari *onyomi*. Lalu, “Nana” merupakan cara baca angka 7 dari *kunyomi*. Kemudian, dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 7 dari bacaan *kunyomi* yaitu “Nana” menjadi “Na” menghilangkan satuan lingual data huruf “Na”. Lalu, setelah itu memakai teknik perluasan berasal dari kata “HI-BANANA” menjadi kata “HI-BA-NA”. Deretan angka 1-8-7 (*hibana*) yaitu dikelompokkan kedalam variasi cara baca yang berasal dari gabungan bacaan (*kunyomi- onyomi*).



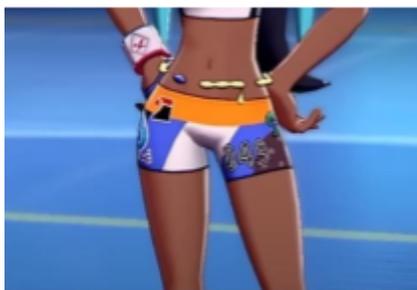
goroawase memiliki angka 1-8-7 pada bagian celana *gym leader*. *Goroawase* 1-8-7 merepresentasikan *pokemon* bergambar naga api. Tipe *pokemon* merupakan *fire type* atau mempunyai kekuatan percikan api. Angka *goroawase* 1-8-7 berhubungan dengan makna yang terlihat sebuah makna yang berhubungan dengan angka *goroawase* 187 yaitu *pokemon* bergambar naga api yang memiliki kekuatan *fire type* atau tipe api . Maka dari itu angka *goroawase* 1-8-7 berhubungan dengan makna *hibana* yang merepresentasikan *pokemon* bergambar naga api. Dalam bahasa Indonesia makna *hibana* adalah percikan api.

Table (2): 0- 4 - 9 → *Oyogul*/ およぐ (Berenang)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
0	Maru, Wa	Rei	<i>O</i> , Zero	<i>Oyogu</i>
4	<i>Yon</i>	Shi	Ho	
9	Kokono	Kyuu, <i>Ku</i>	Nain	

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (2) merupakan pembentukan dari angka 049. “O” adalah bacaan dari *eigo-yomi* dari angka nol. Lalu, “Yon” merupakan cara baca angka 4 dari *kunyomi*. Kemudian, “Gu” merupakan cara baca angka 9 dari *onyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 4 dari bacaan *kunyomi* yaitu “Yon” menjadi “Yo” menghilangkan satuan lingual data huruf “N”. Kemudian, memakai teknik perluasan berasal dari kata “O-YONGU” menjadi kata “O-YO-GU”. Deretan angka 0-4-9 (*oyogu*) yaitu berasal dari gabungan bacaan (*eigoyomi -kunyomi- onyomi-*).



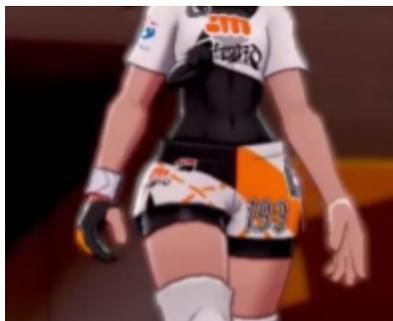
Goroawase memiliki angka 0-4-9 pada bagian celana *leader gym*. *Goroawase* 0-4-9 merepresentasikan *pokemon* bergambar ikan koki. Tipe *pokemon* merupakan *water type* atau mempunyai kekuatan air. Angka *goroawase* 0-4-9 berhubungan dengan makna yang terlihat menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon* bergambar ikan koki yang memiliki kekuatan *water type* atau tipe air. Maka dari itu angka *goroawase* 0-4-9 berhubungan dengan makna *oyogu* yang merepresentasikan *pokemon* bergambar ikan. Dalam bahasa Indonesia makna *oyogu* adalah berenang.

Table (3): 1-9-3 → *Ikusa* / いくさ (Bertarung)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wa, Ai	<i>Ikusa</i>
9	Kokono	Kyuu, <i>Ku</i>	Nain	
3	Mi	<i>San</i>	Surii	

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (3) merupakan pembentukan dari angka 193. “Ichi” adalah bacaan dari *onyomi* untuk angka 1. “Ku” merupakan cara baca angka 9 dari *onyomi*. Lalu, “San” merupakan cara baca angka 3 dari *onyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 1 dan 3 dari bacaan *onyomi* yaitu “Ichi” menjadi “I” menghilangkan satuan lingual data huruf “Chi”. Lalu, kata “San” menghilangkan satuan lingual data “An” yang merupakan cara baca angka 3 dari *onyomi*. Setelah itu, memakai teknik perluasan berasal dari kata “ICHI-KUSAN” menjadi kata “I-KU-SA”. Deretan angka 1-9-3 (*ikusa*) yaitu berasal dari bacaan (*onyomi*).



Goroawase memiliki angka 1-9-3 dibagian celana *gym leader*. *Goroawase* 1-9-3 merepresentasikan pokemon bergambar burung membawa pedang. Tipe *pokemon* merupakan *fighting type* atau mempunyai kekuatan tipe bertarung yang kuat. Angka *goroawase* 1-9-3 berhubungan dengan makna yang terlihat pada gambar (4.6) menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon* bergambar burung membawa pedang yang memiliki kekuatan *fighting type* atau tipe bertarung . Maka dari itu angka *goroawase* 1-9-3 berhubungan dengan makna *ikusa* yang merepresentasikan *pokemon* bergambar burung petarung. Dalam bahasa Indonesia makna *ikusa* adalah bertarung.

Table (4): 3-6-1 —————▶ Samui / さむい (Dingin)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
3	Mi	<i>San</i>	Surii	<i>Samui</i>
6	<i>Mu</i>	Roku	Shikkusu	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wa, Ai	

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (4) merupakan pembentukan dari angka 361. “San” merupakan cara baca angka 3 dari *onyomi*. Lalu, “Mu” merupakan cara baca angka 6 dari *kunyomi*. Kemudian, “Ichi” berasal dari angka 1 yaitu dari cara baca *kunyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 3 ialah dari cara baca *onyomi* yaitu “ San” menjadi “Sa” menghilangkan satuan lingual data huruf “N”. Kemudian, pada angka 1 yaitu “ Ichi” menjadi “I” menghilangkan satuan lingual data “ Chi”. Setelah itu memakai teknik perluasan berasal dari kata “SAN-MU-ICHI” menjadi kata “ SA-MU-I” Deretan angka 3-6-1 (*samui*) yaitu berasal dari bacaan (*onyomi-kunyomi*).



Goroawase memiliki angka 3-6-1 pada bagian celana *gym leader*. *Goroawase* 3-6-1 merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Tipe *pokemon* merupakan *ice type* atau tipe es. Angka *goroawase* 3-6-1 sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon ice type* atau tipe batu yang memiliki kekuatan es. Maka dari itu angka *goroawase* 3-6-1 berhubungan dengan makna *samui* yang merepresentasikan pada kekuatan tipe es tersebut. Dalam bahasa Indonesia makna *samui* adalah dingin.

Table (5): 2-4-1 → *Tsuyoi*/ つよい (Kuat)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
2	Futa	Ni, Ji	<i>Tsu</i>	<i>Tsuyoi</i>
4	<i>Yon</i> , Yo	Shi	Ho	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wa, Ai	

Sumber : Pokémon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (5) merupakan pembentukan dari angka 241. “Tsu” merupakan cara baca angka 2 dari *eigo-yomi*. Lalu, “Yon” merupakan cara baca angka 4 dari *kunyomi*. Kemudian, “Ichi” berasal dari angka 1 yaitu dari cara baca *kunyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 4 ialah dari cara baca *kunyomi* yaitu “Yon” menjadi

“Yo” menghilangkan satuan lingual data huruf ‘N’. Setelah itu memakai teknik perluasan berasal dari kata “TSU-YON-ICHI” menjadi kata “TSU-YO-I”. Deretan angka 2-4-1 (*tsuyoi*) yaitu berasal dari bacaan (*eigoyomi-kunyomi-onyomi*).



Goroawase 2-4-1 merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Tipe *pokemon* merupakan *dragon type* atau tipe naga. Angka *goroawase 2-4-1* berhubungan dengan makna yang terlihat menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon dragon type* atau tipe naga yang mempunyai kekuatan yang sangat kuat. Maka dari itu angka *goroawase 2-4-1* berhubungan dengan makna *tsuyoi* yang merepresentasikan pada kekuatan *gym leader* tersebut. Dalam bahasa Indonesia makna *tsuyoi* adalah kuat.

Table (6): 1-8-9 → *Hiyaku* ひゃく (Melompat)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wan, Ai	<i>Hiyaku</i>
8	<i>Ya</i>	Hachi, Ba	Eito	
9	Kokono	<i>Kyuu, Ku</i>	Nain	

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (6) merupakan pembentukan dari angka 189. “Ichi” merupakan cara baca angka 1 dari *onyomi*. Lalu, “Ya” merupakan cara baca angka 8 dari *kunyomi*. Kemudian, “Ku” berasal dari angka 9 yaitu dari cara baca *onyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 1 ialah dari cara baca *onyomi* yaitu “Ichi” menjadi “Hi” menghilangkan satuan lingual data huruf “Ic”. Setelah itu memakai teknik perluasan berasal dari kata “ICHI-YA-KU” menjadi kata “HI-YA-KU”. Deretan angka 189 (*hiyaku*) yaitu berasal dari bacaan (*onyomi-kunyomi*).



Goroawase memiliki angka 1-8-9 yang merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Tipe *pokemon* merupakan *leaping type* atau tipe melompat. Angka *goroawase* 1-8-9 berhubungan dengan makna yang terlihat menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon leaping type* atau tipe melompat yang mempunyai ciri khas kekuatan dengan cara melompat. Maka dari itu angka *goroawase* 1-8-9 berhubungan dengan makna *hiyaku* yang merepresentasikan pada ciri khas *gym leader* tersebut. Dalam bahasa Indonesia makna *hiyaku* adalah melompat.

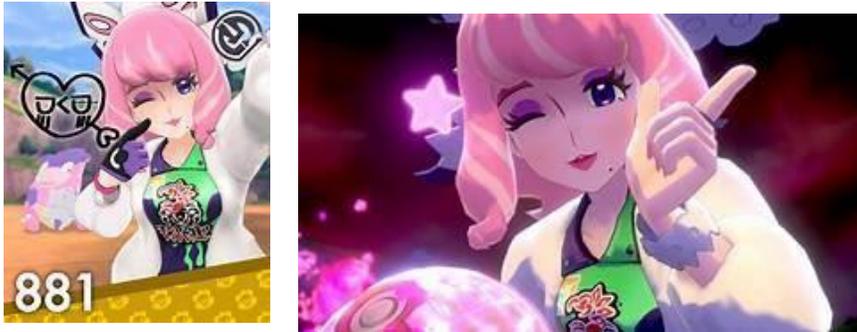
Table (7): 8-8-1 → *Yabail* やばい (Berbahaya)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
8	<i>Ya</i>	Hachi, Ba	Eito	<i>Yabai</i>
8	<i>Ya</i>	Hachi, <i>Ba</i>	Eito	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wan,Ai	

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (7) merupakan pembentukan dari angka 881. “Ya” merupakan cara baca angka 8 dari *kunyomi*. Lalu, “Ba” merupakan cara baca angka 8 dari *onyomi*. Kemudian, “Hito” berasal dari angka 1 yaitu dari cara baca *onyomi*. Dalam pemakaian teknik lesap terjadi pada angka 1 ialah dari cara baca *onyomi* yaitu “Ichi” menjadi

'I' menghilangkan satuan lingual data huruf "Chi". Setelah itu memakai teknik perluasan berasal dari kata 'YA-BA-ICHI' menjadi kata "YA-BA-I". Deretan angka 881 (*yabai*) yaitu berasal dari bacaan (*kunyomi -onyomi*).



Goroawase 8-8-1 merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Tipe *pokemon* merupakan *poison type* atau tipe racun. *Goroawase* 8-8-1 berhubungan dengan makna yang terlihat pada menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan *pokemon poison type* atau tipe racun yang mempunyai kekuatan yang sangat berbahaya. Maka dari itu angka *goroawase* 8-8-1 berhubungan dengan makna *yabai* yang merepresentasikan pada kekuatan *gym leader* tersebut. Dalam bahasa Indonesia makna *yabai* adalah berbahaya.

Table (8): 836 → *Hansamu*/ハンサム (Tampan)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
8	Ya	<i>Hachi</i> , Ba	Eito	<i>Hansamu</i>
3	Mi	<i>San</i>	Surii	
6	<i>Mu</i>	Roku	Shikkusu	

Sumber : *Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles*

Pola pembentukan pada tabel (8) merupakan pembentukan dari angka 836. "Hachi" merupakan cara baca angka 8 dari *onyomi*. Lalu, "San" merupakan cara baca angka 3 dari *onyomi*. Kemudian, "Mu" berasal dari angka 6 yaitu dari cara baca *kunyomi*.

Dalam pemakaian teknik perluasan berasal dari kata ‘‘HACHI-SAN-MU’’ menjadi kata ‘‘HAN-SAMU’’ Deretan angka 8-3-6 (*hansamu*) yaitu berasal dari bacaan (*onyomi-kunyomi*).



Goroawase 836 merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Angka *goroawase* 836 berhubungan dengan makna yang terlihat menjadi sebuah makna yang berhubungan dengan ciri khas *gym leader* tersebut. Maka dari itu angka *goroawase* 836 berhubungan dengan makna *hansamu* yang merepresentasikan pada *gym leader* tersebut. Dalam bahasa Indonesia makna *hansamu* adalah tampan.

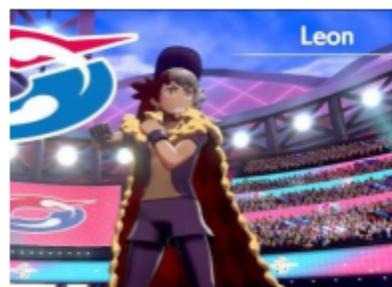
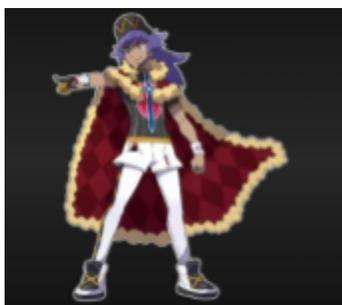
Table (9): 1 → (*The Champion*)

Angka	Cara Baca Angka			<i>Goroawase</i>
	Kunyomi	Onyomi	Eigo-Yomi	
1	Hito	<i>Ichi</i>	Wan, ai	1

Sumber : Pokemon Sword & Shield - ALL Gym Leader Battles

Pola pembentukan pada tabel (9) merupakan pembentukan dari angka 1 yang merupakan cara baca ‘‘Ichi’’. Deretan angka 1 (*The Champion*) yaitu berasal dari bacaan (*onyomi*). *Leon* dikenal luas karena mengikuti *gym challenge* pada usia 10 tahun yang lebih mengesankan dia memenangkan piala *champion* pada percobaan pertamanya. Sejak kemenangan itu, dia dan rekannya *charizard* tetap tak terkalahkan di pertandingan liga

dan eksibisi. Dikenal sebagai "Juara Tak Terkalahkan". Deretan angka 1 yaitu berasal dari bacaan (*onyomi*).



Goroawase 1 merepresentasikan tipe *pokemon* tersebut. Angka *goroawase* 1 berhubungan dengan gambar yang terlihat berhubungan dengan ciri khas *gym leader* tersebut. Maka dari itu angka *goroawase* 1 berhubungan *the champion* yang merepresentasikan pada *gym leader* tersebut. Dalam bahasa Indonesia *the champion* adalah juara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini berhasil mengkaji penggunaan *goroawase* dalam YouTube "*Pokémon Sword & Shield All Gym Leader*" dengan fokus khusus pada angkaangka yang terkait dengan para pemimpin *gym* dalam permainan tersebut. Analisis terhadap 18 data *goroawase* mengungkapkan bahwa pola pembentukan *goroawase* menghasilkan 18 kombinasi angka yang berbeda, masing-masing mengandung makna spesifik yang mencerminkan karakteristik atau tema dari setiap pemimpin *gym*. Beberapa makna yang ditemukan antara lain adalah *hibana* (percikan api), *oyogu* (berenang), *ikusa* (bertarung), *nikui* (kebencian), *kyuuto/kawaii* (imut), *iwaba* (berbatuan), *samui* (dingin), *warui* (buruk), *tsuyoi* (kuat), *hiyaku* (melompat), *kuromaru* (hitam), *yabai* (berbahaya), *otsumu* (otak), *kureba* (cerdik), *oyaji* (ayah), *the former champion* (mantan juara), *the champion* (juara), dan *hansamu* (tampan).

Penelitian ini menunjukkan bahwa *goroawase* berfungsi tidak hanya sebagai alat *mnemonic* untuk memudahkan hafalan, tetapi juga memiliki fungsi semantik yang kuat, mampu merepresentasikan tema atau karakteristik tertentu dalam konteks yang lebih luas, seperti yang ditemukan dalam *youtube pokémon sword & shield all gym leader*. Hasil ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai penggunaan *goroawase* dalam berbagai konteks, terutama dalam media digital dan permainan

REFRENSI

- Azwardi. 2018. *Metode Penelitian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Bahalwan, K. I. 2018. “Pemakaian Goroawase dalam Bahasa Jepang” : *jurnal kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 18. 79-83.
- Chaer, Abdul. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Crystal, D. 1998. *Language Play*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Dybala, P., Ptaszynski, M., Higuchi, S., Rzepka, R., & Araki, K. (2008). Humor Prevails! - Implementing a Joke Generator into a Conversational System. In W. Wobcke & M. Zhang (Eds.), *AI-08* (Vol. 5360, pp. 214-225). Springer-Verlag Lecture Notes in Artificial Intelligence (LNAI). Berlin-Heidelberg.
- Sutedi, Dedi. 2019. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Santa Dharma University Press.
- Sukmadinata, Nana. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tresnasari, N. 2017. “Pola Pembentukan Goroawase”. *Izumi, Volume 6, No 1, 2017*
- Wibowo, Y. M. 2021. “ Analisis Ungkapan Goroawase pada MBS アナウンサー 公式チャンネル”. *CHIE: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*. 9 (2), 95-103.
- Wijana, I dewa Putu dan Muhammad Rohmadi. 2015. *Semantik Teori dan Analsis*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- The Official Pokémon YouTube Channel. *Pokémon Sword & Shield - All Gym Leader Battle Themes* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/9ihUCElgrhY>
- Dewi, C., Anwar, A. A. and Salim, F. I. (2024) ‘Sinestesia berpenanda adjektiva dalam novel *Mata Onaji Yume Wo Miteita* karya Yoru Sumino’, *Jurnal Bahasa Asing*, 17(1), pp. 51-62.

Reyhan Nazera Ramadhan, Citra Dewi dan Nunik Nur Rahmi Fauzah

Fauzah, N.N.R., Hidayati, Y. & Ulfyah, E. (2024) 'Fukugougo di pabrik pengolahan makanan

Freshcenter Shokubun (Kajian morfosemantik)', *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, dan Sastra)*, 8(1), pp. 135-145.