

**PEMBENTUKAN DAN MAKNA *GAIRAIGO* BIDANG
OLAHRAGA VOLI DALAM ANIME HAIKYU
EPISODE 1 SAMPAI 5
(KAJIAN MORFOSEMANTIK)**

Muhammad Muhadzdib Dzaki¹
Institut Prima Bangsa Cirebon¹
Muhadzdibdzaki864@gmail.com¹

Nunik Nur Rahmi Fauzah²
Institut Prima Bangsa Cirebon²
nunikrahmi9@gmail.com²

Yanti Hidayati³
Institut Prima Bangsa Cirebon³
yantistibainvada@gmail.com³

Riwayat Artikel:

Diterima 10 Januari 2026;

Direvisi 14 Januari 2026;

Disetujui 25 Januari 2026.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembentukan dan makna *gairaigo* dalam bidang olahraga voli yang muncul pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5. *Gairaigo* merupakan kosakata serapan dari bahasa asing, terutama bahasa Inggris, yang telah mengalami adaptasi dalam sistem bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan morfosemantik. Teori morfologi yang digunakan mengacu pada Tsujimura (2000). Sementara itu, analisis makna leksikal dan kontekstual dilakukan dengan menggunakan teori Chaer (2012) dan Dedi Sutedi (2019). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui simak dan catat berdasarkan Sudaryanto (1993) dari dialog dan narasi dalam anime, dan dianalisis dengan metode padan translational serta refensial Sudaryanto (1993). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 62 data kosakata *gairaigo*, sebanyak 31 kosakata unik dianalisis, proses pembentukan paling dominan adalah peminjaman (*borrowing*), diikuti oleh penggabungan (*compounding*) dan pengimbuhan (*affixation*). Dari segi makna, 20 kosakata memiliki makna leksikal dan kontekstual yang sama, sedangkan 11 kosakata mengalami penyesuaian makna dalam konteks olahraga voli. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap studi linguistik Jepang, khususnya dalam memahami dinamika kosakata serapan dalam budaya populer seperti anime.

Kata Kunci: *Gairaigo*, Morfologi, Semantik

PENDAHULUAN

Bahasa mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya waktu. Perkembangan tersebut sering kali melibatkan proses penyerapan kosakata asing untuk melengkapi keterbatasan kosakata dalam bahasa asli. Bahasa Jepang tidak terkecuali dalam fenomena ini, yang ditandai dengan masuknya kosakata asing yang dikenal sebagai *gairaigo*. Menurut Dahidi (2012:104), *gairaigo* merupakan kosakata yang diadaptasi dari bahasa asing ke dalam bahasa Jepang dengan menyesuaikan aturan fonologi dan morfologi bahasa Jepang. Keberadaan *gairaigo* menunjukkan keterbukaan bahasa Jepang terhadap pengaruh global serta kebutuhan akan istilah baru yang belum sepenuhnya terwakili oleh kosakata asli.

Fenomena penggunaan *gairaigo* di Jepang terus mengalami peningkatan, terutama yang berasal dari bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Penggunaan *gairaigo* bertujuan untuk memperkaya ekspresi bahasa Jepang sekaligus mempertahankan nuansa makna tertentu yang sulit dijelaskan dengan kosakata asli. Namun, proses penyerapan tersebut juga menghadirkan tantangan dalam aspek pengucapan, penulisan, dan makna yang sering kali mengalami perbedaan dari bahasa sumbernya. Oleh karena itu, kajian mengenai proses pembentukan dan makna *gairaigo* menjadi penting dalam memahami dinamika perkembangan bahasa Jepang.

Dalam konteks budaya populer, *gairaigo* banyak ditemukan dalam berbagai media, seperti buku pelajaran, iklan, majalah, dan karya fiksi, termasuk anime. Salah satu anime yang menampilkan penggunaan *gairaigo* bidang olahraga adalah *Haikyuu!!*, sebuah anime olahraga yang berpusat pada permainan bola voli. Anime ini menceritakan perjalanan Shōyō Hinata, seorang siswa yang bercita-cita menjadi pemain voli hebat meskipun memiliki perawakan kecil. Kepopuleran anime ini di kalangan remaja serta penggunaan *gairaigo* dalam dialog dan narasinya memberikan contoh nyata mengenai bagaimana bahasa Jepang menyerap kosakata asing dalam bidang olahraga.

Olahraga memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya dalam menjaga kesehatan jasmani dan rohani, tetapi juga dalam mengembangkan potensi dan peran sosial generasi muda (Famawati dkk., 2024). Iskandar dan Saraswati (2024) menyatakan bahwa kesehatan merupakan aspek paling esensial dalam kehidupan manusia agar dapat menjalani aktivitas sehari-hari dengan baik. Salah satu olahraga yang dibahas dalam penelitian ini adalah bola voli. Voli merupakan olahraga tim yang dimainkan dengan mempertahankan bola agar tetap berada di udara dan menyerangnya sebelum menyentuh tanah. Penguasaan teknik dasar seperti passing atas dan bawah menjadi keahlian mendasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain agar mampu bermain secara optimal (Bunaliyanto, 2023). Dalam konteks inilah, penggunaan istilah teknis olahraga yang berasal dari bahasa asing semakin memperkuat keberadaan *gairaigo*. Salah satu contoh *gairaigo* yang muncul dalam anime *haikyuu* adalah berikut:

Contoh data 1:

セットアップ
Settoappu

‘Pengaturan’

(episode 04, 12:10 – 12:16)

Pada contoh data (1) セットアップ *settoappu* merupakan kata penggabungan (*compound*) dan kata peminjaman (*borrowing*). Dapat diketahui proses pembentukan kata セットアップ *settoappu* sebagai berikut:

Set	+	Up	→	Setup
セット +		アップ	→	セットアップ
Setel	+	atas	→	Pengaturan

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada contoh data (1) セットアップ *settoappu* adalah gabungan dua kata dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo* セット *setto* yang memiliki arti ‘setel’ dan アップ *appu* memiliki arti ‘atas’ kemudian memmbentuk kata menjadi セットアップ *settoappu* yang memiliki arti menjadi ‘pengaturan’ yang termasuk ke dalam morfologi penggabungan kata (tsujimura, 2000 : 148-154) .

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata setup memiliki arti ‘pengaturan’ lalu diserap ke dalam bahasa Jepang yaitu セット *setto* dan アップ *appu* kemudian memmbentuk kata menjadi セットアップ *settoappu* yang memiliki arti sama yaitu ‘pengaturan’ yang di ambil dari kamus online mazi, lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyū* episode 1 sampai 5, kata セットアップ bermakna sebuah pengaturan terutama bagi seorang tosser (*setter*) sangat krusial dalam menentukan keberhasilan mengatur atau menyeting umpan kepada tim untuk meraih kemenangan dalam pertandingan bola voli. (Pratiwi S, 2021 : 27).

Kurangnya pemahaman terhadap makna dan konteks penggunaan *gairaigo* seperti *settoappu* dapat menyebabkan kebingungan bagi penonton yang belum familiar dengan istilah teknis olahraga dalam bahasa Jepang.

Kajian mengenai *gairaigo* telah banyak dilakukan sebelumnya. Sudipa Henra Dwikarmawan Made (2021) meneliti bentuk dan makna *gairaigo* dalam novel Tensei Shitara Slime Datta Ken dengan menggunakan teori pembentukan kata dari Tsujimura. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya 77 data *gairaigo* yang terdiri atas 41 bentuk dasar dan 36 bentuk morfologis. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pembentukan dan makna *gairaigo* bidang olahraga voli dalam media anime, khususnya pada episode awal, masih relatif terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada proses pembentukan dan makna *gairaigo* bidang olahraga voli yang digunakan dalam anime

Haikyuu!! episode 1 sampai 5. Penelitian ini menggunakan pendekatan morfosemantik dengan mengacu pada teori pembentukan kata Tsujimura (2000:148–154), yang mencakup proses afiksasi, penggabungan, pemenggalan, pengulangan, dan peminjaman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembentukan serta makna *gairaigo* dalam konteks olahraga voli, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian linguistik Jepang, khususnya dalam studi *gairaigo*, serta membantu pembelajar bahasa Jepang dalam memahami istilah teknis olahraga yang digunakan dalam media populer.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2013). Pendekatan deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena bahasa secara sistematis, objektif, dan akurat berdasarkan data yang ditemukan di lapangan. Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif dianggap paling tepat karena fokus analisis diarahkan pada data berupa kata-kata, bukan angka.

Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji proses pembentukan serta makna *gairaigo* bidang olahraga yang terdapat dalam anime Haikyuu!! episode 1 sampai 5. Analisis dilakukan dengan menitikberatkan pada aspek morfologi dan semantik, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana kata serapan tersebut terbentuk dan bagaimana maknanya digunakan dalam konteks tertentu.

Data dalam penelitian ini berupa kosakata *gairaigo* yang berkaitan dengan bidang olahraga, khususnya olahraga bola voli. Sumber data penelitian berasal dari anime Haikyuu!! episode 1 sampai 5 yang dirilis pada tahun 2014. Pemilihan sumber data ini didasarkan pada pertimbangan bahwa anime tersebut banyak menggunakan istilah olahraga yang berasal dari bahasa asing, khususnya bahasa Inggris, sehingga relevan untuk dianalisis dalam kajian *gairaigo*. Selain itu, pembatasan pada lima episode pertama bertujuan agar data yang diperoleh tetap terfokus dan dapat dianalisis secara mendalam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode simak dan teknik catat. Metode simak dilakukan dengan cara menyimak dan mengamati penggunaan bahasa dalam dialog anime secara langsung. Peneliti menonton setiap episode secara berulang untuk memastikan ketepatan dalam menangkap data yang relevan. Selanjutnya, teknik catat digunakan untuk mencatat kosakata *gairaigo* yang ditemukan, khususnya yang berkaitan dengan bidang olahraga. Setiap data yang ditemukan kemudian diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan penggunaannya agar memudahkan proses analisis selanjutnya.

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dua aspek utama, yaitu

proses pembentukan kata dan makna *gairaigo*. Analisis pembentukan kata dilakukan dengan menggunakan teori morfologi dari Tsujimura, yang mengkaji bagaimana kata-kata tersebut terbentuk melalui proses morfologis tertentu. Sementara itu, analisis makna dilakukan menggunakan teori semantik dari Chaer dan Sutedi, yang mencakup makna leksikal dan makna kontekstual. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan makna dari bahasa asal ke dalam bahasa Jepang, serta bagaimana makna tersebut digunakan dalam konteks olahraga di dalam anime.

Metode analisis yang digunakan adalah metode padan, sebagaimana dikemukakan oleh Sudaryanto (1993). Metode padan merupakan metode analisis bahasa yang menggunakan alat penentu di luar bahasa itu sendiri. Dalam penelitian ini, metode padan digunakan karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan bahasa sumber dan bahasa sasaran serta memahami makna berdasarkan konteks penggunaannya.

Dalam penerapannya, metode padan didukung oleh dua teknik, yaitu teknik padan translasional dan teknik padan referensial. Teknik padan translasional digunakan untuk membandingkan bahasa Inggris sebagai bahasa asal dengan bahasa Jepang sebagai bahasa serapan, sehingga dapat diketahui proses perubahan bentuk yang terjadi pada *gairaigo*. Sementara itu, teknik padan referensial digunakan untuk menentukan makna kata berdasarkan konteks penggunaannya dalam anime, seperti situasi pertandingan atau percakapan antar tokoh.

Melalui kedua teknik tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan analisis yang komprehensif mengenai pembentukan dan makna *gairaigo* bidang olahraga dalam anime *Haikyuu!!*. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menjelaskan bentuk linguistiknya, tetapi juga penggunaan maknanya dalam konteks yang nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menonton dan mencatat kosakata *gairaigo* dari episode 1 sampai 5 anime *haikyuu* episode 1 sampai 5. Kosakata yang diambil adalah kata-kata yang berasal dari bahasa asing (khususnya bahasa Inggris) yang muncul dalam dialog maupun narasi, dan digunakan dalam konteks bola voli. Data dicatat secara sistematis per episode, dan kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi apakah terdapat pengulangan kosakata yang sama di episode berbeda. Kosakata yang sama hanya dihitung satu kali sebagai data unik, sedangkan kemunculan berulang dicatat sebagai frekuensi tambahan. Pada rincian proses identifikasi per episodenya, yaitu pada episode 1, ditemukan 13 kosakata *gairaigo* yang semuanya merupakan kosakata baru. Pada episode 2, ditemukan 11 kosakata, dengan 4 diantaranya merupakan pengulangan dari episode sebelumnya, dan 7 kosakata baru. Pada episode 3, ditemukan 5 kosakata, namun seluruhnya merupakan pengulangan dari episode 1 dan 2, sehingga tidak menambah kosakata baru. Pada episode 4, ditemukan 18

kosakata, dengan 11 di antaranya merupakan pengulangan, dan 7 kosakata baru. Dan pada episode 5, ditemukan 15 kosakata, dengan 11 di antaranya merupakan pengulangan, dan 4 kosakata baru.

Dari seluruh episode tersebut, total terdapat 62 data kosakata *gairaigo* teridentifikasi. Namun setelah dilakukan reduksi terhadap kosakata yang sama diperoleh 31 kosakata *gairaigo* berbeda yang digunakan sebagai bahan analisis morfologi dan semantik dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan mengulas mengenai pembentukan dan makna *gairaigo* pada bidang olahraga voli dalam anime *haikyu* episode 1 sampai 5. Pembentukan akan di bahas menggunakan teori Tsujimura, dan makna akan dibahas menggunakan teori Chaer dan Dedi Sutedi.

1. Data (2) :

キャプテン
Kyaputen
'Kapten'

(episode 01, 04:15)

Pada data (2) キャプテン *kyaputen* merupakan kata pinjaman (*borrowing*). Dapat diketahui proses pembentukan kata キャプテン *kyaputen* sebagai berikut:

Captain	→	キャプテン
Captain	→	<i>Kyaputen</i>
Kapten	→	Kapten

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (2) キャプテン *kyaputen* adalah peminjaman kata (*borrowing*) dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo captain* yang berarti 'kapten' istilah itu dipinjam langsung dari bahasa asal, yaitu bahasa Inggris. kata キャプテン *kyaputen* atau *captain* ini termasuk ke dalam morfologi peminjaman kata (*borrowing*) (Tsujimura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *captain* memiliki arti 'kapten' kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu キャプテン *kyaputen* yang memiliki arti sama, yaitu 'kapten' yang diambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata キャプテン *kyaputen* bermakna dalam konteks olahraga merujuk pada pemain yang bertugas memimpin tim, berperan dalam komunikasi, dan strategi di lapangan (Pratiwi E, 2021).

2. Data (3)

ジャンプ

Jyanpu

‘Melompat’

(episode 01, 05:29)

Pada data (3) ジャンプ *jyanpu* merupakan kata pinjaman (*borrowing*). Dapat diketahui proses pembentukan kata ジャンプ *jyanpu* sebagai berikut:

Jump → ジャンプ
 Jump → *Jyanpu*
 Lompat → Lompatan

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (3) ジャンプ *jyanpu* adalah peminjaman kata (*borrowing*) dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo jump* yang berarti ‘loncatan’ kata tersebut dipinjam langsung dari bahasa asal, yaitu bahasa Inggris. Kata ジャンプ *jyanpu* atau *jump* ini termasuk ke dalam morfologi peminjaman kata (*borrowing*) (Tsujimura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *jump* memiliki arti ‘lompat’ kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu ジャンプ *jyanpu* yang memiliki arti serupa, yaitu ‘lompatan’ yang diambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata ジャンプ *jyanpu* bermakna melompat bergerak ke atas dari permukaan tanah, lompatan dalam teknik voli untuk meningkatkan smash atau block agar lebih efektif (Pratiwi E, 2021).

3. Data (4)

リベロ

Ribero

‘Liberio’

(episode 01, 05:45)

Pada data (4) リベロ *ribero* merupakan kata pinjaman (*borrowing*). Dapat diketahui proses pembentukan kata リベロ *ribero* sebagai berikut:

Liberio → リベロ
 Liberio → *Ribero*
 Bebas → Bebas

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (4) リベロ *ribero* adalah peminjaman kata (*borrowing*) dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo libero* yang berarti ‘bebas’, kata itu dipinjam langsung dari bahasa asal, yaitu bahasa Inggris. Kata リベロ *ribero* atau *libero* ini termasuk ke dalam morfologi peminjaman kata (*borrowing*) (Tsujimura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *libero* memiliki arti ‘bebas’ lalu diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu リベロ *ribero* yang memiliki arti yang sama, yaitu ‘bebas’ yang diambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata リベロ *ribero* bermakna bebas, pemain bertahan yang tidak boleh smash, libero pemain spesialis bertahan dalam kemauan yang bebas keluar masuk menggantikan pemain belakang tanpa batas pergantian atau perantara mempertahankan area belakang (Pratiwi E, 2021).

4. Data (5)

ウォームアップ

Whoomuappu

‘Pemanasan’

(episode 01, 06:20)

Pada data (5) ウォームアップ *whoomuappu* merupakan kata penggabungan (*compound*) dan kata peminjaman (*borrowing*). Dapat diketahui proses pembentukan kata ウォームアップ *whoomuappu* sebagai berikut:

Warming	+	up	→	warming up
ウォーム+		アップ	→	ウォームアップ
<i>Whoomu</i>	+	<i>appu</i>	→	<i>whoomuappu</i>
Pemanasan	+	atas	→	Pemanasan

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (5) ウォームアップ *whoomuappu* adalah gabungan dua kata dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo* ウォーム *whoomu* atau *warming* yang memiliki arti ‘hangat/pemanasan’ dan アップ *appu* atau *up* yang memiliki arti ‘atas’ kemudian membentuk kata menjadi ウォームアップ *whoomuappu* yang memiliki arti menjadi ‘pemanasan’ yang termasuk ke dalam morfologi penggabungan kata (*compound*) dan peminjaman kata (*borrowing*) (Tsujimura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *warming up* memiliki arti ‘pemanasan’ lalu diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu ウォーム *whoomu* atau *warming* yang memiliki arti ‘hangat/pemanasan’ dan アップ *appu* atau *up* yang memiliki arti ‘atas’ kemudian membentuk kata menjadi ウォームアップ *whoomuappu* yang memiliki arti sama, yaitu ‘pemanasan’ yang diambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata ウォームアップ *whoomuappu* bermakna proses mempersiapkan tubuh sebelum aktifitas atau gerakan yang dilakukan sebelum pertandingan dimulai atau latihan voli untuk menghindari dari cedera (Pratiwi E, 2021).

5. Data (6)

セッター

Setta

‘Pengumpan’

(episode 01, 08:32)

Pada data (6) セッター *setta* merupakan kata pinjaman (*borrowing*). dapat diketahui proses pemebntukan kata セッター *setta* sebagai berikut:

Setter	→	セッター
Setter	→	<i>Settaa</i>
Pengumpan	→	Pengumpan

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (6) セッター *setta* adalah peminjaman kata (*borrowing*) dari bahasa Inggris yaitu *gairaigo setter* yang memiliki arti ‘pengumpan’ kata tersebut dipinjam langsung dari bahasa asal, yaitu bahasa Inggris. Kata セッター *setta* atau *setter* ini termasuk ke dalam morfologi peminjaman kata (*borrowing*) (Tsujiura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *setter* memiliki arti ‘pengumpan’ kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu セッター *setta* yang memiliki arti ‘pembuat’ yang diambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata セッター *setta* bermakna pemain yang bertugas memberikan umpan agar rekan satu tim bisa melakukan spike dengan optimal (Pratiwi E, 2021).

6. Data (7)

タイミング

Taiming

‘Pengakuratan waktu’

(episode 01, 08:48)

Pada data (7) タイミング *taimingu* kata pinjaman (*borrowing*) dan kata pengimbuhan (*affixation*). Dapat diketahui proses pembentukan kata タイミング *taimingu* sebagai berikut:

Time	+	Ing	→	Timing
タイム	+	イング	→	タイミング
<i>Taimu</i>	+	<i>Ingu</i>	→	<i>Taimingu</i>
Waktu	+	Proses	→	Pengakuratan waktu

(Kamus Online *oxford english dictionary* dan Mazi)

Pada data (7) タイミング *taimingu* adalah gabungan dari dua kata dari bahasa Inggris, yaitu *gairaigo* タイム *taimu* yang memiliki arti ‘waktu’ dan イング *ingu* memiliki arti ‘proses’ kemudian membentuk menjadi タイミング *taimingu* yang memiliki arti menjadi ‘pengakuratan waktu’ yang termasuk ke dalam morfologi penggabungan kata (*compounding*) (Tsujimura, 2000 : 148-154).

Dalam kamus online *oxford english dictionary* kata *timing* memiliki arti ‘pengakuratan waktu’ kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang, yaitu タイム *taimu* yang memiliki arti ‘waktu’ dan イング *ingu* memiliki arti ‘proses’ kemudian membentuk menjadi タイミング *taimingu* yang memiliki arti sama, yaitu ‘pengakuratan waktu’ yang di ambil dari kamus online mazi. Lalu dalam konteks olahraga voli pada anime *haikyuu* episode 1 sampai 5, kata タイミング *taimingu* bermakna kemampuan pemain voli dalam mengatur waktu yang tepat untuk melompat, menyerang, atau melakukan blok agar lebih efektif. (Pratiwi E, 2021).

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pembentukan dan makna *gairaigo* bidang olahraga dalam anime *haikyuu* episode 1 sampai 5 dengan pendekatan morfosemantik. Berdasarkan hasil analisis terhadap 31 data kosakata *gairaigo*, ditemukan bahwa proses pembentukan *gairaigo* dalam anime ini didominasi oleh proses peminjaman langsung dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Jepang. Selain itu, ada beberapa data yang mengalami proses morfologi lain seperti penggabungan dan pengimbuhan. Berdasarkan teori morfologi Tsujimura (2000), dari lima jenis proses morfologi yang dikemukakan yaitu peminjaman (*borrowing*), penggabungan (*compounding*), pengimbuhan (*affixation*), hanya tiga proses yang ditemukan dalam penelitian ini. Terdapat 31 data yang mengalami peminjaman, 12 di antaranya juga mengalami penggabungan, dan 1 data mengalami pengimbuhan, 12 di antaranya juga mengalami lebih dari satu proses morfologis. Kosakata-kosakata tersebut diserap ke dalam bahasa Jepang dan dituliskan dengan huruf katakana sesuai dengan kaidah penulisan dalam bahasa Jepang.

Dari segi makna, setiap kosakata dianalisis berdasarkan makna leksikal dan kontekstual, sebagaimana dijelaskan oleh Chaer (2012) dan Sutedi (2019). Berdasarkan hasil analisis terhadap 31 kosakata *gairaigo*, ditemukan bahwa sebanyak 20 kosakata memiliki kesamaan antara makna leksikal dan kontekstual, sedangkan 11 kosakata mengalami pergeseran makna dalam konteks permainan bola voli dalam anime *haikyuu*. Penyesuaian makna ini menunjukkan adanya adaptasi makna kontekstual terhadap kebutuhan komunikasi teknis dalam bidang olahraga. Misalnya, kata スパイク (*supaiku*) secara leksikal berarti ‘paku’, namun dalam konteks anime *haikyuu* digunakan untuk merujuk pada teknik menyerang atau melakukan smash dalam permainan voli. Demikian pula kata タイミング (*taimingu*) yang secara leksikal berarti ‘pengaturan waktu’, dalam konteks voli mengacu pada ketepatan waktu pemain saat melompat atau memblok serangan lawan. Temuan ini

memperkuat pandangan bahwa *gairaigo* dalam media populer seperti anime tidak hanya dipengaruhi oleh bentuk bahasa asing, tetapi juga mengalami pembentukan makna baru sesuai konteks budaya dan komunikasi tertentu.

REFERENSI

- Alya, D. A., & Fahani, U. Z. (2022). Analisis *Gairaigo* (外来語) dalam Manga Zero's Tea Time Volume 1 Karya Karya Takahiro Arai. *HIKARI*, 309 - 321.
- Bolung, V. R., Soidi, O., & Sambeka, F. (2023). Analisis Penggunaan *Gairaigo* pada Lagu-Lagu dalam Album Tsugi No Ashiato (Type-B) Oleg AKB48. *KOMPETENSI : Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni, Vol 3* , 2510-2517.
- Bunaliano, A. A. (2023). *Pengaruh Variasi Latihan Lompat Gawang Terhadap Peningkatan Jumping Smash Dalam Permainan Bola Voli Pada Reborn Volley Ball Club*.
- Fardiyaz, F. A. (2021). *Riddle Goi Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*.
- Fatmawati, H., Musthofa, R. Z., Aminah, S., & Ramadona, N. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Program Volley Ball Club Dalam Mengembangkan Potensi Keolahragaan Di Desa Tenggulun. *Of Community Engagement*, 4, 96-106.
- Fauzah, N. N., Anwar, A. A., & Herliana, D. (2021). Makna Verba Noru Dalam Kalimat Bahasa Jepang. *NIJI*, 3, 94-107.
- Hidayati, Y., Fauzah, N. N., & Mawarni, R. (2023). Verba KAMU dan KAJIRU Sebagai Sinonim. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan Dalam Kalimat Bahasa Jepang*, 7, 1-12.
- Huzain, N. A. (2024). *Analisis Relasi Makna 使う, 利用する, dan 使用する dalam Media Berita Jepang*.
- Irwanto, E. (2021). *Buku Ajar Bola Voli Sejarah, Teknik Dasar, Strategi Pengaturan dan Perwasitan*. Yogyakarta: K-Media.
- Iskandar, & Saraswati, D. (2024). Hidup Sehat Dengan Olahraga Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 20 Samarinda. *Jurnal Mulia*, 3, 161-164.
- Jagadhita, R., Kadir, P. M., & Wagiaty. (2023). Proses Morfologis *Gairaigo* pada Game Kantai Collection. *AYUMI: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 10, 122-133.

Muhammad Muhadzdzib Dzaki, Nunik Nur Rahmi Fauzah, Yanti Hidayati

- Mazii. (2023). *Mazii Japanese Dictionary*. Diambil kembali dari <https://mazii.net/>
- Mitsunaka, S. (Sutradara). (2014). *Haikyuu Season 1* [Gambar Hidup].
- Mulya, I., Hermawan, G., & Adnyani, K. (2021). *ANALISIS TINDAK TUTUR EKSPRESIF DALAM FILM ANO HI MITA* (Vol. 7). Singaraja: JPBJ.
- Nabila, A. R. (2020). *Relasi Makna Verba Hiraku Sebagai Polisemi dalam Kalimat Bahasa Jepang 日本語の動詞「開く」の多義語の意味関係*.
- Nurjanah, E. (2023). Kajian Semantik Penamaan Makanan Khas di D.I. Yogyakarta. *NARASI Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1, 1-11.
- Pratiwi, E. (2021). Buku Ajar Teori dan Praktik Bola Voli 1. Dalam S. P. Endang Pratiwi, *BUKU AJAR TEORI DAN PRAKTIK BOLA VOLI 1* (hal. 1-129). Palembang: Bening media.
- Press., O. U. (2023). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Diambil kembali dari <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>.
- Purwanti, A. (2019). *Analisis Proses Pembentukan Kata Dalam Ragam Bahasa Youjigo*.
- Siahaan, B. W. (2023). *Sinonim Kata Buji dan Anzen dalam Kalimat Bahasa Jepang Pada Korpus Digital*.
- Sudipa, M. H. (2021, Mei). Gairaigo dalam Novel Tensei Shitara Slime Datta Ken Karya Fuse: Kajian Morfologi dan Semantik. *JANARU SAJA*, 10, 21-32.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kkualitatif dan R&D*.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: humaniora.
- Yonata, N. (2022). *PEMBENTUKAN GAIRAIGO (外来語) PADA MEDIA DIGITAL JEPANG*. Makasar.
- Yuana, F. P., & Andarwati, T. W. (2022). Variasi Penggunaan Gairaigo Pada Film Animasi Kimi no Na wa Karya Makoto Shinkai. *Mezurashii*, 4.