

**WAKAMONO KOTOBA (NOMINA) DALAM MANGA DEKIRU NEKO HA KYOU MO YUUTSU
「デキる猫は今日も憂鬱」 VOLUME 1 KARYA HITSUJI YAMADA 「ヒツジ山田」**

Leony Riani Ramli

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

leonyriani.20047@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

yovinzabethvine@unesa.ac.id

ABSTRACT

In this developing era, slang is widely used by young people both on social media and in daily life. Slang language is also widely used by young people in Japan and is known as “*wakamono kotoba*”. This research analyzed the formation and function with focus in the noun of *wakamono kotoba* that was only spoken by Fukuzawa Saku, the main character from *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* Volume 1 of Hitsuji Yamada's original work by using descriptive-qualitative methods. The data collection techniques was sorting out the conversation and taking notes of *wakamono kotoba* nouns that appears on *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1, then classified word formation, continued to analyzing language functions and making conclusions. As a result of data analysis, 15 data of *wakamono kotoba* nouns were found, with 4 language formations. As follows 2 data of affixation, 1 data of blending, 10 data of clipping, and 2 data of acronyms and initials. The analysis continued using four language functions, there are 6 personal functions, 3 directive functions, 5 referential functions, and 1 imaginative function.

Keywords: *Wakamono kotoba*, nomina, formation, function, *Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu*

要旨

この発展途上の時代には、スラングはソーシャルメディアと日常生活で若者に広く使用されている。スラングは日本の若者の間でもよく使われる「若者言葉」として知られている。分析データ「若者言葉」本研究では deskriptif-kualitatif を利用し、ヒツジ山田原作第1巻の「デキる猫は今日も憂鬱」という作品内の主人公、福澤幸来が言った若者言葉の名詞の形成と機能に焦点している。データ集手法は第1巻の「デキる猫は今日も憂鬱」を慎重に読み、台詞に表示されていた若者言葉の名詞を記録し、次に若者言葉の構成を分析、続けて機能の分析をした後結論を出した。データ分析の結果、若者言葉の名詞が形成されたデータが15データ発見された。4つの語形成が確認されました。接辞法によるデータが2データ、ブレンディングが1データ、クリッピングが10データ、頭字語とイニシャルが2データ発見された。次の分析は4つの言語機能を使用継続される。個人的は6データ、指示的は3データ、参照的は5データ、そして想像的は1データと発見された。

キーワード: 若者言葉、名詞、形成、機能、デキる猫は今日も憂鬱

PENDAHULUAN

Manusia adalah salah satu makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan satu sama lain untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam interaksi tersebut, tentu diperlukan komunikasi agar informasi atau pesan dapat tersampaikan pada orang lain dengan jelas. Salah satu alat komunikasi yang digunakan masyarakat umum adalah bahasa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa

merupakan sistem simbol bunyi yang berasal dari pelafalan manusia dan digunakan oleh kelompok masyarakat untuk melakukan kegiatan sosial. Bahasa sendiri merupakan identitas suatu kelompok sosial yang menjadi ciri pembeda kelompok satu dengan lainnya. Hampir seluruh kegiatan yang dilakukan manusia menggunakan bahasa, seperti berbicara, berdiskusi, dan bahkan dalam berpikir. Menurut tuturan yang diungkapkan oleh Chaer (2014) keterikatan manusia dengan bahasa itu menyebabkan bahasa memiliki sifat

dinamis sebab manusia memiliki kegiatan yang berubah-ubah dan tidak tetap dari waktu ke waktu. Bahasa mengalami evolusi dan mengikuti perkembangan zaman. Untuk menunjang dan mendukung semua proses perkembangan bahasa dalam bersosialisasi maupun berkomunikasi, maka diperlukannya penggunaan sebuah variasi bahasa yang merupakan bahasan pokok dalam sosiolinguistik yang terwujud karena keragaman bahasa manusia dan berbagai interaksi sosial yang sesuai kondisi dan situasi yang dihadapi (Chaer dan Agustina, 2014: 61). Salah satu contoh perkembangan bahasa adalah bahasa slang atau juga disebut dengan bahasa gaul yang secara khusus digunakan oleh kelompok tertentu, terutama oleh para remaja. Penggunaannya tidak hanya terbatas anak remaja, tetapi juga umum dikalangan orang dewasa (Chaer dan Agustina, 2014: 67).

Tidak hanya di Indonesia, di Jepang terdapat bahasa slang yang merujuk pada bahasa yang digunakan oleh kelompok muda yang dikenal dengan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* adalah sebuah ekspresi yang digunakan oleh para anak muda yang mengacu pada latar belakang perkembangan penggunaan teknologi internet yang digunakan oleh golongan orang dari usia sekolah menengah pertama hingga sekitar usia 30 tahun (K. Matsumoto, dkk, 2011). Menurut Chikara (2005: 8), anak-anak muda menggunakan *wakamono kotoba* karena ingin menghindari penggunaan kata-kata yang dapat dimengerti orang dewasa. Akibat dari hal tersebut, maka terciptalah bahasa anak-anak muda atau yang dikenal dengan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* pun makin berkembang seiring dengan berkembang pesatnya era digital dan makin mudahnya manusia untuk menjalankan interaksi melalui teknologi yang semakin maju. *Wakamono kotoba* semakin marak digunakan di media sosial karena dinilai sebagai hiburan. Masyarakat tanpa sadar kini menggunakan dan mengaplikasikan *wakamono kotoba* sebagai bahasa sehari-hari agar terlihat lebih *up-to-date* atau eksis di media sosial.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa karakteristik *wakamono kotoba* tidak mengikuti standar bahasa Jepang yang baik dan benar. Karena karakteristik tersebut, penggunaan *wakamono kotoba* hampir tidak ada dalam buku pembelajaran atau pendidikan formal. Penerapan dan pengaplikasiannya lebih sering terlihat pada acara TV, drama Jepang, blog, atau YouTube. Tidak hanya pengaplikasian dalam dunia nyata, tetapi juga terdapat pada sebuah karya seni Jepang contohnya *anime*, maupun komik atau *manga*.

Salah satu contoh pengaplikasian *wakamono kotoba* ada di dalam sebuah karya seni yaitu *manga* berjudul *Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* karya Hitsuji Yamada yang awal mulanya diterbitkan di *manga* online

Suiyoubi no Sirius milik kodansha di situs web Nico Nico Seiga pada agustus 2018 yang menceritakan tentang kehidupan seorang karyawan tetap sebuah perusahaan bernama Saku Fukuzawa 「福澤幸来」 menemukan kucing hitam yang kedinginan pada musim dingin dan memutuskan untuk mengadopsi dan merawat kucing hitam tersebut dan memberi nama Yukichi. Namun Fukuzawa merasa bingung karena kucing tersebut dapat melakukan pekerjaan rumah dan tumbuh besar sebesar ukuran manusia.

Pemilihan *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* sebagai sumber data didasari oleh alur cerita yang bergenre komedi yang sangat ringan untuk dicerna, dan sangat cocok untuk menggambarkan penggunaan dan jenis-jenis *wakamono kotoba* dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkup rumah maupun kerja. Sehingga muncul beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pembentukan dan fungsi *wakamono kotoba* (nomina) yang terdapat dalam *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu volume 1* karya Hitsuji Yamada. Penulis membatasi masalah dengan meneliti *wakamono kotoba* bentuk nomina yang hanya diucapkan oleh Saku Fukuzawa.

Pada penelitian sebelumnya terdapat beberapa penelitian mengenai *wakamono kotoba*, yang pertama adalah artikel ilmiah oleh Maslakha (2022) yaitu “ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM YOUTUBE CHANNEL NIHONGO MANTAPPU”. Dalam penelitian tersebut sama-sama membahas mengenai pembentukan *wakamono kotoba*, perbedaannya adalah penelitian terdahulu membahas makna sedangkan penelitian ini meneliti mengenai pembentukan dan fungsi.

Kedua, skripsi oleh Layli (2021) yaitu “ANALISIS PEMBENTUKAN 若者言葉 (BAHASA ANAK MUDA) DALAM MANGA SKET DANCE VOLUME 1 KARYA KENTA SHINOHARA” yang memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menganalisis pembentukan *wakamono kotoba*, perbedaannya penelitian terdahulu hanya membahas pembentukan *wakamono kotoba*, sedangkan dalam penelitian ini membahas pembentukan dan fungsi bahasa *wakamono kotoba*.

Ketiga, skripsi oleh Suhada (2019) yaitu “ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM FILM “KIMINO NA WA” penelitian ini sama-sama membahas pembentukan dan fungsi bahasa *wakamono kotoba*, perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada sumber data dan teori yang digunakan.

Beberapa teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah:

Sosiolinguistik

Sosiolinguistik adalah ilmu antardisiplin antara sosiologi dan linguistik yang merupakan dua ilmu empiris yang memiliki kaitan yang sangat kuat. Ilmu sosiologi mempelajari mengenai manusia dalam suatu masyarakat yang terjadi, berlangsung dan tetap ada, juga mengenai lembaga-lembaga yang sosial, dan segala masalah sosial dalam satu masyarakat, dengan hal itu maka akan diketahui bagaimana cara manusia menyesuaikan diri, bersosialisasi, dan menempatkan diri dalam masyarakat. Sedangkan ilmu linguistik merupakan bidang yang mempelajari bahasa sebagai objek kajiannya. Dari itu, sosiolinguistik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari mengenai penggunaan bahasa beserta hubungannya dalam suatu masyarakat (Chaer dan Angelina, 2014: 2).

Meyerhoff (2019) mengatakan bahwa sosiolinguistik sendiri bisa dideskripsikan berbagai cara dalam mempelajari bahasa dengan memusatkan topik pembahasan pada bagaimana cara seorang individu dalam bertutur dan perbedaan bagaimana cara orang-orang dari berbagai tempat dalam menyampaikan tuturannya.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik merupakan ilmu yang relevan dan berkaitan dengan penggunaan suatu bahasa oleh manusia dalam suatu masyarakat sesuai tempat dalam bertutur.

Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan bahasan pokok dalam studi sosiolinguistik. Variasi bahasa adalah sebuah fenomena yang alami dan mencerminkan suatu kompleksitas sosial dan kultural masyarakat. Menurut Chaer dan Agustina (2014: 62) mulai dari keragaman sosial dan keragaman fungsi bahasa di dalam masyarakat sosial. Orang sering kali menggunakan variasi bahasa sesuai dengan konteks dan kebutuhan komunikasi yang akan digunakan dan merujuk pada perbedaan dalam suatu kelompok sosial.

Variasi bahasa dalam penggunaan bahasa, dapat terjadi sebagai hasil dari berbagai faktor salah satunya adalah variasi bahasa slang yang merupakan salah satu bentuk variasi sosial yang memiliki sifat khusus, rahasia, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan-kalangan lain, sehingga bahasa slang ini merefleksikan evolusi budaya dan identitas kelompok. Faktor kerahasiaan ini pula yang menyebabkan kosakata dalam bahasa slang sering berubah. (Chaer dan Agustina, 2014: 67)

Wakamono Kotoba

Dalam bahasa Jepang, terdapat bahasa yang cukup kompleks untuk mengungkapkan sebuah emosi yaitu marah, benci, senang, ataupun sebuah harapan disebut dengan “*wakamono kotoba*” yang dapat didefinisikan sebagai slang yang biasa digunakan oleh golongan orang dari usia sekolah menengah pertama hingga sekitar usia 30 tahun (Matsumoto, dkk, 2011). Menurut Matsumoto, dkk (2011) Banyak dari kosakata *wakamono kotoba* merupakan singkatan-singkatan kata lain yang sangat sulit untuk dimengerti oleh generasi yang lebih tua, hal tersebut dilakukan untuk menyampaikan citra yang ambigu agar bisa menyembunyikan dalam menjelaskan sesuatu. Pernyataan tersebut juga didukung dengan pernyataan Chikara (2005: 8), dimana anak-anak muda menggunakan *wakamono kotoba* kepada sesamanya dengan tujuan agar orang dewasa tidak mengerti apa yang disampaikan. Namun, *wakamono kotoba* berbeda dari slang karena hanya digunakan secara sering oleh kalangan anak muda saja (Matsumoto, dkk, 2011).

Nomina (*Meishi*)

Meishi adalah kata-kata yang menunjukkan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya yang tidak mengalami konjugasi, jika dalam suatu kalimat, nomina dapat menjadi subjek, predikat, dan kata keterangan (Sudjianto & Ahmad Dahidi 2014: 156). Dalam kelas kata nomina termasuk juga nomina yang telah mengalami afiksasi atau yang telah dibubuhi prefiks atau sufiks tertentu. Selain itu termasuk juga nomina majemuk yaitu nomina yang terbentuk dari gabungan beberapa kata, lalu gabungan kata ini menjadi satu kata. (Sudjianto & Ahmad Dahidi 2014: 161-162)

Pembentukan Kata

Menurut Chaer (2014: 169) agar sebuah kata dapat digunakan dalam kalimat, maka setiap bentuk dasar harus dibentuk terlebih dahulu menjadi sebuah kata yang baik dimana proses pembentukan tersebut melibatkan berbagai mekanisme dan melalui proses afiksasi, proses reduplikasi, maupun proses komposisi yang memungkinkan untuk terciptanya sebuah kata baru untuk menyampaikan konsep atau ide yang belum ada sebelumnya. Proses pembentukan kata menurut Taro Kageyama dan Michiaki Saito (2016: 30) terdiri dari 8 proses yaitu, komposisi, afiksasi (juga disebut derivasi), konversi, reduplikasi, *clipping*, blending, akronim dan inisialisasi, dan transposisi.

1. Afiksasi

Bahasa Jepang tidak memiliki infiks, oleh karena itu afiks hanya terdapat prefiks dan sufiks. Sesuai dengan aturan, prefiks menambahkan beberapa arti baru pada dasar kata tanpa mengubah kategori leksikal. Contohnya adalah “*odekake*” yang berarti pergi keluar. Sedangkan contoh kata yang menggunakan sufiks adalah “*kanashi-sa*” yang berarti kesedihan

2. Blending

Blending yang juga disebut “*portmanteau*” terbentuk dari menggabungkan dua kata terpisah untuk membentuk fonetik kata yang mengungkapkan satu konsep.

Contoh: *Dotanba* (menit terakhir)+*kyanseru* (cancel/batal) → *dotakayan* yang berarti batal di menit terakhir

3. Clipping

Clipping menurut Kageyama dan Saito (2016: 41-43) adalah suatu fenomena memendekkan suatu kata yang ada secara fonetik dengan cara menghilangkan sebagian dari kata yang ada. *Clipping* sering ditemukan dalam *wago*, *kango*, dan kata asing dan sering kali digunakan secara terbatas di bahasa sehari-hari meskipun beberapa kata hasil *clipping* telah menjadi bahasa formal. *Clipping* dibagi berdasarkan lokasi bagian yang dipotong menjadi *back-clipping* dan *fore-clipping*. Berikut ini contoh *clipping*:

a. Back-clipping

Sakasa[ma] (terbalik), *nigiri[zushi]* (sushi gulung tangan)

b. Fore-clipping

[tomo]dachi (teman), *[wa]sabi* (wasabi, penekanan)

Back clipping dan *fore clipping* adalah istilah yang mengacu pada tempat penghapusan dalam sebuah kata, namun kata yang tersisa lebih penting daripada yang telah dihapus. Alasan mengapa *back clipping* lebih umum digunakan karena lebih mudah diinterpretasikan dari pada *fore clipping* karena elemen pertama pada kalimat tersebut tetap ada. Dalam bahasa Jepang, jenis pembentukan gabungan sangat sering terjadi pada *wago*, *kango*, *gairaigo*, dan *konshugo*.

Dengan kata-kata asing, terkadang terjadi proses *clipping* yang berlawanan, dimana adanya penambahan elemen dan menciptakan kata majemuk yang tidak ada pada kata aslinya. Contohnya adalah

“*mug*” menjadi *magukappu* yang berasal dari ‘*mug* + *cup*’. Motivasi membuat kata majemuk “buatan Jepang” dikarenakan bahasa Inggris asli dianggap kurang jelas sehingga menciptakan kata majemuk baru dengan tambahan kata benda sehingga makna lengkapnya menjadi lebih jelas.

4. Akronim dan Inisial

Dalam morfologi bahasa Inggris, akronim adalah kata yang dibuat dengan menggabungkan huruf awal dari beberapa kata yang diucapkan dalam bahasa Inggris, contohnya adalah *laser* yaitu “*light amplification by stimulated emission of radiation*”. Sedangkan inisial atau alphabetisme adalah kata yang dibuat serupa tetapi setiap huruf yang seperti nama konvensionalnya, contohnya ATM yaitu “*automatic teller machine*”. Berikut ini contoh akronim dan inisial dalam bahasa Jepang:

a. Inisial : JR (*Japan Railway Company*)

b. Akronim : MEXT (*Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology*)

Peristiwa Tutur

Peristiwa tutur merupakan salah satu konsep ilmu pragmatik yang merujuk pada terjadinya atau berlangsungnya interaksi menggunakan bahasa untuk berbicara dengan satu pokok tuturan, di dalam waktu, tempat, dan situasi tertentu. Menurut Dell Hymes (dalam Chaer dan Agustina 2014: 48-49) peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen, yang bila huruf-huruf pertamanya dirangkai menjadi akronim SPEAKING. Diangkat dari Wardhaugh (1990) delapan komponen SPEAKING adalah sebagai berikut:

1. S (Setting and Scene)

Pada poin *setting* berkenaan dengan waktu dan tempat tutur berlangsung, sedangkan *scene* mengacu pada situasi tempat, waktu, dan juga situasi psikologis pembicaraan. Waktu, tempat, dan situasi tuturan yang berbeda, dapat menyebabkan perubahan variasi bahasa yang berbeda.

2. P (Participants)

Participants adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pertuturan, bisa pembicara dan pendengar, penyapa dan pesapa, atau pengirim dan penerima (pesan).

3. E (Ends : purpose and goal)

Ends merujuk pada maksud dan tujuan pertuturan.

4. A (Act sequences)

Act sequences mengacu pada bentuk ujaran dan isi ujaran. Bentuk ujaran ini berkenaan dengan kata-kata yang digunakan, bagaimana penggunaannya, dan hubungan antara apa yang dikatakan dengan topik pembicaraan.

5. K (Key : tone or spirit of act)

Key mengacu pada nada, cara, dan *semangat* dimana suatu pesan disampaikan: dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek, dan sebagainya. Hal ini dapat juga ditunjukkan dengan gerak tubuh dan isyarat.

6. I (Instrumentalities)

Instrumentalities mengacu pada jalur bahasa yang digunakan, seperti jalur lisan, tertulis, melalui telegraf atau telepon. *Instrumentalities* ini juga mengacu pada kode ujaran yang digunakan, seperti bahasa, dialek, fragam, atau register.

7. N (Norm of interaction and interpretation)

Norm of interaction and interpretation, mengacu pada norma atau aturan dalam berinteraksi.

8. G (Genres)

Genre mengacu pada jenis bentuk penyampaian, seperti narasi, puisi, pepatah, doa, dan sebagainya.

Fungsi Bahasa

Menurut Wardhaugh, (dalam Chaer dan Leonie 2014: 15) mengungkapkan bahwa fungsi bahasa termasuk alat komunikasi manusia, baik tertulis maupun lisan. Bagi sosiolinguistik konsep bahwa bahasa adalah alat atau berfungsi untuk menyampaikan pikiran dianggap terlalu sempit. Seperti yang dikemukakan oleh Fishman (dalam Chaer dan Leonie 2014: 15) yang merangkum beberapa pendapat para ahli (Jakobson 1960, Halliday 1973, dan Finocchiaro 1974) bahwa yang menjadi persoalan sosiolinguistik adalah “*who speak what language to whom, when, and to what end*”. Oleh karena itu fungsi bahasa dapat dilihat dari berbagai sudut, mulai dari sudut penutur, pendengar, topik, kode, dan amanat pembicaraan.

1. Personal

Merupakan fungsi bahasa dari sudut penutur. Dimana bahasa memiliki fungsi pribadi, penutur mengungkapkan emosi bukan hanya melalui bahasa, namun juga memperlihatkan emosi sewaktu menyampaikan tuturannya.

2. Direktif

Dari segi pendengar, bahasa berfungsi direktif, yang berarti bahasa berfungsi untuk mengatur tingkah laku pendengar. Hal ini dapat dilakukan oleh penutur dengan menggunakan kalimat-kalimat yang menyatakan perintah, himbauan, permintaan, maupun rayuan.

3. Referensial

Dalam segi topik ujaran, bahasa berfungsi referensial, dimana bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran untuk menyatakan bagaimana pendapat penutur mengenai objek atau peristiwa yang ada disekeliling penutur.

4. Imajinatif

Dari segi amanat, bahasa berfungsi imajinatif. Bahasa dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Fungsi ini biasanya berupa karya seni yang digunakan untuk kesenangan penutur, maupun para pendengar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, dimana memiliki tujuan agar suatu objek, fenomena, atau *setting* sosial yang terdapat dalam sebuah tulisan berbentuk kata yang bersifat naratif (Anggito dan Setiawan, 2018: 11).

Sumber data dalam penelitian ini yaitu *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu volume 1* karya Hitsuji Yamada untuk mengumpulkan data bentuk kalimat yang mengandung *wakamono kotoba* nomina dalam *manga*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak kemudian dilanjutkan dengan teknik lanjutan yaitu teknik catat. Menurut Sudaryanto (2015: 203) metode simak adalah metode yang dilakukan dengan cara menyimak penggunaan *wakamono kotoba* nomina yang diucapkan oleh Saku Fukuzawa.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode padan referensial dengan teknik dasar yaitu teknik pilah unsur penentu atau teknik PUP, menurut Sudaryanto (2015: 25) teknik ini menggunakan alat penentu yaitu daya pilah data yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2009) meliputi:

1. Mereduksi data pada penggunaan *wakamono kotoba* berdasarkan bentuknya yang digunakan pada tokoh utama pada *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu volume 1*, jika data tidak sesuai dengan bentuk *wakamono kotoba* yang

akan dianalisis, maka data tersebut akan disisihkan.

2. Penyajian data dimulai dengan kegiatan mengumpulkan, mengidentifikasi, dan mengevaluasi setiap dialog yang mengandung *wakamono kotoba* nomina.
3. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan. Data yang disajikan, didukung dengan kata-kata yang memadai mengenai pembentukan *wakamono kotoba* nomina akan mengarahkan penelitian pada pembuatan kesimpulan yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Kageyama (2016) menggunakan empat proses pembentukan *wakamono kotoba* nomina dari 15 data yang ditemukan dalam *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1. Berikut hasil proses pembentukan *wakamono kotoba* nomina beserta fungsi bahasa dan penjelasannya:

Pembentukan *wakamono kotoba* nomina dalam *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1

Tabel klasifikasi pembentukan *wakamono kotoba* nomina

No.	Klasifikasi Pembentukan Kata	<i>Wakamono Kotoba</i> Nomina
1.	Afiksasi (2)	手作り系
		スキル高い系
2.	<i>Blending</i> (1)	初デート
3.	<i>Clipping</i> (10)	違ッ
		電波キャラ
		ワンピ
		プロ並み
		スマホ
		ドライヤ
		ネット
		ネット
		パシリ
		シッター
4.	Akronim dan inisial (2)	TKG
		プレーン TKG
Total		15 data

Tabel klasifikasi fungsi bahasa *wakamono kotoba* nomina

No.	Klasifikasi Fungsi Bahasa	<i>Wakamono Kotoba</i> Nomina
1.	Pesonal	違ッ
2.	Direktif	パシリ
3.	Referensial	ネット
4.	Imaginatif	電波キャラ

Pembentukan Kata:

Afiksasi

Terdapat 2 data dalam pembentukan *wakamono kotoba* dalam proses afiksasi diantaranya:

手作り系

スキル高い系

手作り系 merupakan Pembentukan dengan pembubuhan Sufiks *kei* pada *Tedzukuri* menjadi *Tedzukurikei*. Pembubuhan sufiks *kei* merupakan kata yang populer digunakan oleh anak muda untuk untuk mengekspresikan sesuatu secara tidak langsung pada kata benda (Barešová, 2014). Sehingga kata *Tedzukurikei* menunjukkan bahwa itu adalah sesuatu yang merupakan buatan tangan.

(Data 2, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 28)

Blending

Terdapat 1 data saja dalam pembentukan *wakamono kotoba* dalam proses *blending* diantaranya:

初デート

初デート merupakan gabungan kata dari *Hatsu* (初) memiliki arti pertama (Matsuura, 1994: 280), kadang-kadang kata ini digunakan untuk merujuk pada sesuatu tahap awal, dan *deeto* (デート) merupakan kata serapan bahasa inggris yaitu dari kata *date* yang memiliki arti kencan. Kemudian dua kata ini mengalami proses *blending* yaitu digabungkan menjadi *hatsudeeto* yang merupakan suatu istilah yang memiliki arti “kencan pertama” dalam kehidupan seseorang (weblio.jp).

(Data 11, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 76)

Clipping

Terdapat 10 data dalam pembentukan *wakamono kotoba* dalam proses *clipping* yang terbagi menjadi *back clipping* dan *fore clipping* diantaranya:

Back Clipping: 違ッ

電波キャラ

ワンピ

プロ並み
スマホ
Fore Clipping: ドライヤ
ネット
ネット
パシリ
シッター

Chiga (違) berasal dari kata *chigau* (違う) memiliki arti bukan (Matsuura, 1994: 101). Pada proses pembentukan kata *chiga* mengalami pelesapan kata pada akhir kalimat yaitu bentuk *back clipping*. *Chiga* berarti “bukan”.

(Data 3, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 29)

Netto (ネット) berasal dari kata *intanetto* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *internet*. Pada proses pembentukan kata *netto* mengalami pelesapan kata pada awal kalimat yaitu bentuk *fore clipping*. *Netto* berarti “internet”.

(Data 5, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 29)

Akronim dan inisial

Terdapat 2 data dalam pembentukan *wakamono kotoba* dalam proses inisial diantaranya:

TKG

プレーン TKG

TKG merupakan inisialisasi dari kata bahasa Jepang yaitu *Tamago Kake Gohan* (卵かけごはん) yang berarti telur di atas nasi. Sehingga *TKG* adalah makanan nasi dengan topping telur mentah.

(Data 11, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 102)

Fungsi Bahasa:

Pesonal

違ッ...!!わわ私料理なんて全然...!!

Tuturan pada kalimat yang dituturkan oleh Saku Fukuzawa yang mengandung *wakamono kotoba* tersebut memiliki fungsi personal. Hal tersebut didapatkan dalam identifikasi dari hasil analisis SPEAKING, yaitu Saku Fukuzawa mengungkapkan perasaan ketidaksetujuan dan menyanggah saat berdialog dengan rekan kerjanya terhadap pembicaraan mengenai dirinya. Tuturan disampaikan dengan kalimat tidak formal, dan dengan nada tinggi yang menggambarkan sedikit kekhawatiran.

(Data 3, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 29)

Direktif

申し訳なさすぎますう せめて何かお詫びを...! パシリ 致しますので!

Tuturan pada kalimat yang dituturkan oleh Saku Fukuzawa yang mengandung *wakamono kotoba* tersebut memiliki fungsi Direktif. Hal tersebut didapatkan dalam identifikasi dari hasil analisis SPEAKING, yaitu Saku Fukuzawa memohon kepada Buchou agar diberi sebuah suruhan apa saja untuk menebus kesalahannya dimasa lalu. Tuturan disampaikan secara tidak formal, dengan nada khawatir yang ditunjukkan dengan ekspresinya yang cemas.

(Data 7, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 67)

Referensi

わ...私がやりましたあ...ッネ...ネットで調べて...

Tuturan pada kalimat yang dituturkan oleh Saku Fukuzawa yang mengandung *wakamono kotoba* tersebut memiliki fungsi Referensial. Hal tersebut didapatkan dalam identifikasi dari hasil analisis SPEAKING, yaitu Saku Fukuzawa telah menyerah untuk mengatakan kebenaran kepada rekan kerja, dan berpura-pura bahwa dia membuat sendiri kuenya dengan cara mencarinya di internet untuk menghindari terkaan buruk seperti yang Saku Fukuzawa pikirkan. Tuturan disampaikan secara tidak formal, dengan nada yang lemas. Hal tersebut ditunjukkan dengan ekspresi Fukuzawa yang pasrah.

(Data 5, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 29)

Imaginatif

「え...福澤さんて電波キャラなの...?」

Tuturan pada kalimat yang dituturkan oleh Saku Fukuzawa yang mengandung *wakamono kotoba* tersebut memiliki fungsi Imaginatif. Hal tersebut didapatkan dalam identifikasi dari hasil analisis SPEAKING, yaitu Saku Fukuzawa mulai membayangkan kata-kata apa saja yang akan diterima jika mengatakan sesuatu hal yang aneh. Dalam monolog tersebut Fukuzawa menereka-nerka respon yang akan diberikan oleh para rekannya dalam pikirannya. Tuturan disampaikan secara tidak formal, dengan nada yang kebingungan.

(Data 4, *Dekiru neko ha kyou mo yuutsu* halaman 29)

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab 4, keseluruhan data *wakamono kotoba* nomina yang diperoleh pada *manga*

Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu volume 1 yaitu terdapat 15 data dengan 4 proses pembentukan yaitu afiksasi, *blending*, *clipping*, dan akronim dan inisial. Kemudian dari 15 data tersebut, peneliti melanjutkan analisis fungsi bahasa *wakamono kotoba* melalui 4 bentuk yaitu personal, direktif, referensial, dan imajinatif. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan *wakamono kotoba* nomina *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1 karya Hitsuji Yamada ditemukan 15 data *wakamono kotoba* nomina dengan 4 proses pembentukan kata yaitu, afiksasi, *blending*, *clipping*, dan akronim dan inisial dengan 2 data dengan bentuk afiksasi, 1 data bentuk *blending*, 10 data bentuk *clipping* dengan 5 data dengan bentuk *back clipping* dan 5 data bentuk *fore clipping*, dan 2 data bentuk akronim dan inisial.
2. Fungsi bahasa *wakamono kotoba* dalam *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1 karya Hitsuji Yamada dengan 4 bentuk fungsi bahasa yang digunakan, yaitu fungsi personal sebanyak 7 data, fungsi direktif sebanyak 2 data, fungsi referensial sebanyak 5 data, dan fungsi imajinatif ditemukan 1 data.

Berdasarkan kesimpulan hasil terbanyak dari pemerolehan data, maka dalam *manga Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* volume 1 karya Hitsuji Yamada lebih banyak menggunakan fungsi bahasa personal dikarenakan *wakamono kotoba* digunakan oleh para remaja untuk mengungkapkan emosi dan perasaan.

Saran

Penelitian ini hanya berfokus pada pembentukan dan fungsi bahasa *wakamono kotoba* dalam bentuk nomina pada *manga*. Oleh sebab itu, untuk calon peneliti selanjutnya dapat menggunakan sumber data dari media lain sebagai acuan, seperti video blog ataupun media sosial lain yang digunakan oleh penutur asli Jepang sehingga data yang diperoleh dapat sesuai dengan perkembangan jaman. Selain membahas mengenai pembentukan dan fungsi seperti penelitian kali ini, peneliti selanjutnya juga dapat membahas faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *wakamono kotoba*.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, Albi dan Setiawan Johan. 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jawa Barat: CV Jejak.

Barešová, Ivona and ZawIsZová, HalIna. 2014. Creativity and Innovation in Word Formation by Japanese Young People. Language Use and Linguistic Structure: Proceedings of the Olomouc Linguistics Colloquium 2013, 157-170.

Chaer, A. 2014. Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta

Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2014. Sociolinguistik: Perkenalan Awal. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Chikara, K. 2005. Wakamono Jiten 「若者言葉辞典」. Chuubu: Chuubu Nihon Kyouiku Bunka kai

H.P, A., & Abdullah, A. 2012. LINGUISTIK UMUM. Jakarta: PENERBIT AIRLANGGA.

Hitsuji, Y. 2019. *Dekiru Neko Ha Kyou Mo Yuutsu* 「デキる猫は今日も憂鬱」. Kodansha

Kageyama, Taro dan Kishimoto, Hideki. 2016. Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation. Berlin: Walter de Gruyter.

Layli, A.N. 2021. Analisis pembentukan 若者言葉 (Bahasa Anak Muda) dalam *Manga SKET DANCE* volume 1 karya Kenta Shinohara. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Maslakha, A. 2022. Analisis *Wakamono kotoba* dalam Youtube Channel Nihongo Mantappu. Jurnal Hikari, 319-328.

Matsumoto, K., Konishi, Y., Sayama, H., Ren, F. 2011. Analysis of *Wakamono Kotoba Emotion Corpus and its Application in Emotion Estimation*. International Journal of Advanced Intelligence Paradigms, 3(1), 1-24.

Matsuura, Kenji. 1994. Nihongo Indonesiago Jiten. Kyoto: Kyoto Sangyou Daigaku Shuppankai.

Meyerhoff, M. 2019. Introducing Sociolinguistics. New York: Routledge.

Suhada, F. 2019. Analisis *Wakamono kotoba* Dalam Film *Kimi No Na Wa*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.

Sudaryanto. 2015. Metode dan Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian dan Wahana Kebudayaan Secara Linguistik. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2014. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta

Dari website:

<https://www.weblio.jp/> (Diakses pada April 2024)

<http://zokugo-dict.com/> (Diakses pada April 2024)

<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-08-19/norio-sakurai-the-dangers-in-my-heart-wins-tsugi-ni-kuru-web-manga-2020-awards/.163088>

(diakses pada Juni 2024)

https://myanimelist.net/manga/137041/Dekiru_Neko_wa_Kyou_mo_Yuuutsu?cat=manga (diakses pada Juni 2024)