

# JENIS DAN MAKNA WAKAMONO KOTOBA BAHASA JEPANG PADA SOSIAL MEDIA “GRAVITY”

**DIKKA BAGUS ARIFIN**

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

[Dikka.20072@mhs.unesa.ac.id](mailto:Dikka.20072@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd.**

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

[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

## **Abstrak**

Bahasa berfungsi sebagai jembatan antar manusia, dan wakamono kotoba sebagai variasi bahasa informal memiliki ciri khas dalam pembentukan kata yang unik dan kreatif. Proses ini sangat menarik untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembentukan wakamono kotoba dalam unggahan di grup amerika-mura 「アメリカ村」. Dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan pembentukan wakamono kotoba dari setiap unggahan yang diperoleh, kemudian mengelompokkan kata-kata tersebut berdasarkan jenis dan karakteristiknya. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengidentifikasi dan mengkategorikan jenis-jenis proses pembentukan kata. Data berupa 16 unggahan yang mengandung wakamono kotoba dikumpulkan selama bulan Maret sampai bulan Juli tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 14 kosakata wakamono kotoba yang terbentuk melalui proses pelesapan kata: Dengan Pelesapan Kata (Shouryaku) 8 kosakata, Peminjaman Bahasa Asing (Gairaigo) 3 kosakata, Permainan Kata (Goroawase) 1 kosakata dan Mengalami pergeseran makna 2 kosakata. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa wakamono kotoba dalam Grup amerika-mura 「アメリカ村」 menggunakan berbagai macam proses pembentukan kata. Penelitian ini menunjukkan bahwa wakamono kotoba memiliki karakteristik yang berbeda dari bahasa baku, dengan sifat yang dinamis dan kreatif, serta dipengaruhi oleh tren bahasa global. Temuan ini berkontribusi pada pemahaman variasi bahasa dalam konteks digital.

**Kata kunci :** Gravity, Bahasa gaul, Wakamono kotoba

## **Abstract**

Language serves as a bridge between humans, and wakamono kotoba, as a variation of informal language, has distinctive characteristics in the formation of unique and creative words. This process is very interesting to research. This study aims to analyze the formation process of wakamono kotoba in posts within the Amerika-mura 「アメリカ村」 group. In this study, the researcher will explain the formation of wakamono kotoba from each post obtained, then categorize these words based on their types and characteristics. Data analysis was conducted qualitatively and descriptively by identifying and categorizing the types of word formation processes. The data, consisting of 16 posts containing wakamono kotoba, were collected from March to July 2024. The research results showed that 14 wakamono kotoba vocabularies were found to be formed through the process of word abbreviation: With

Word Abbreviation (Shouryaku) 8 vocabularies, Borrowing Foreign Language (Gairaigo) 3 vocabularies, Word Play (Goroawase) 1 vocabulary, and Undergoing Meaning Shift 2 vocabularies. The findings of this research indicate that wakamono kotoba in the Amerika-mura 「アメリカ村」 group utilizes various word formation processes. This study shows that wakamono kotoba has characteristics that differ from standard language, with dynamic and creative properties, and is influenced by global language trends. These findings contribute to the understanding of language variation in a digital context.

## 要旨

言語は人間の間の橋として機能し、若者言葉は非公式な言語のバリエーションとして、独自で創造的な単語を形成する際の特徴的な特性を持っています。このプロセスは研究するには非常に興味深いです。この研究は、アメリカ村「アメリカ村」グループ内の投稿における若者言葉の形成プロセスを分析することを目的としています。この研究では、研究者は得られた各投稿から若者言葉の形成を説明し、次にそれらの単語を種類と特性に基づいて分類します。データ分析は、語形成プロセスの種類を特定し、分類することによって、質的かつ記述的に行われました。データは、若者言葉を含む16件の投稿で構成され、2024年3月から7月にかけて収集されました。研究結果は、14の若者言葉の語彙が言葉の省略プロセスを通じて形成されたことを示しています：言葉の省略（省略）による語彙が8つ、外来語の借用（外来語）が3つ、言葉遊び（語呂合わせ）が1つ、意味の変化を伴う語彙が2つです。この研究の結果は、アメリカ村「アメリカ村」グループにおける若者言葉がさまざまな語形成プロセスを利用していることを示しています。この研究は、若者言葉が標準言語とは異なる特性を持ち、動的で創造的な性質を持ち、グローバルな言語トレンドの影響を受けていることを示しています。これらの発見は、デジタルコンテキストにおける言語のバリエーションの理解に貢献します。

キーワード: グラビティ、若者言葉

UNESA  
Universitas Negeri Surabaya

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan makhluk hidup, terutama manusia, untuk berinteraksi. Penggunaan bahasa dipengaruhi oleh karakteristik individu, seperti pendidikan, jenis kelamin, status sosial, usia, dan lingkungan. Sebagai sistem lambang bunyi yang arbitrer, bahasa dipakai oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menunjukkan identitas. Fungsi utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi, dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari perlu diperhatikan.

Komunikasi sangat penting dalam kehidupan yang melibatkan penutur dan lawan tutur. Menurut Wijana [2011:10] bahwasannya aspek-aspek yang berhubungan dengan penutur dan lawan tutur yakni usia, latar belakang, sosial ekonomi, jenis kelamin, tingkat keakraban dan lain sebagainya. Dalam setiap komunikasi memiliki tujuan, Menurut Wijana [2011:11] bentuk-bentuk tuturan dari penutur dilatarbelakangi maksud dan tujuan tertentu, didalam pragmatik berbicara atau berkomunikasi merupakan aktifitas yang berorientasi pada tujuan. Oleh karena itu, lahirlah ilmu yang mempelajari bahasa yang berkaitan dengan penggunaan bahasa yang ada dalam Masyarakat tersebut. Ilmu yang mempelajari bahasa dalam masyarakat disebut dengan sosiolinguistik.

Menurut Chaer (2014:67). Umum digunakan di kalangan anak muda, bahasa slang, seperti bahasa pada umumnya, berubah dan berkembang seiring waktu, menyebabkan pergeseran makna, hilangnya istilah lama, dan munculnya kata baru. Contohnya di Indonesia, istilah baru yang awalnya populer di kalangan remaja kemudian menyebar dan digunakan oleh masyarakat umum. Dinamika inilah yang membuat bahasa menjadi topik yang menarik untuk dikaji.

Seperti yang sudah dicontohkan tadi dapat disimpulkan bahwa, perkembangan bahasa bisa terjadi dimanapun termasuk juga pada Jepang. pada pada bahasa Jepang, perkembangan bahasa yang melahirkan ragam bahasa baru yang tidak diperelajari pada forum pendidikan pada luar Jepang, dalam lembaga pendidikan itu sendiri, ragam bahasa Jepang yang dipelajari merupakan ragam bahasa baku. tetapi pada bahasa remaja atau biasa disebut dengan *wakamono kotoba* 「若者言葉」

mengalami perkembangan bahasa yang tidak dipelajari dalam suatu forum pendidikan. Menurut Kamei [2003:5] 「日本の若い人たちは、会話の中で自分たちの言葉や用語をよく使うので、大人が何を言っているのか理解できないことがある」。 “anak muda Jepang sering memakai bahasa dan istilahnya sendiri dalam percakapan, sehingga membuat para orang dewasa kadang tidak mengerti apa yang mereka bicarakan”.

*Wakamono kotoba* 「若者言葉」 lahir dari penyimpangan aturan dari penggunaan bahasa baku dalam bahasa Jepang.

*Wakamono kotoba* 「若者言葉」 ialah suatu ragam bahasa yang terbentuk secara bertahap yang seiring berkembangnya zaman akan tak jarang berubah serta berkembang menjadi suatu budaya yang digunakan oleh remaja Jepang. *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 sendiri mengandung arti bahasa, katakata, dan kalimat yang biasa digunakan orang-orang yang berusia belia yang dipergunakan ketika sedang berbicara dengan orang yang sudah dianggap akrab dengan mereka.

Terciptanya *wakamono kotoba* 「若者言葉」 itu sendiri merupakan suatu kreativitas para remaja Jepang sebagai akibatnya para orang tua, ataupun orang asing sendiri kurang bisa mengerti kata-istilah berasal yang mereka ucapkan dalam *wakamono kotoba* 「若者言葉」. *Wakamono kotoba* terlahir berasal suatu defleksi atau aturan penggunaan bahasa standar yang biasa digunakan dalam bahasa Jepang. penyimpangan ini dapat ditandai seperti adanya penambahan silabel eksklusif, pembalikan kata, penyingkatan suatu istilah, dan lain sebagainya. istilah-istilah dalam *wakamono kotoba* 「若者言葉」 pula tidak ada pada kamus besar, sebagai akibatnya memerlukan pemahaman lebih, darimana bentuk, istilah, Sumbernya dan ciri *wakamono kotoba* 「若者言葉」. Penggunaan *wakamono kotoba* 「若者言葉」 tidak sebatas dipergunakan pada kehidupan konkret, namun dipergunakan juga pada sosial media gravity.

Sehingga muncul beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana pembentukan dari *wakamono kotoba* pada sosial media gravity dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」?
2. Bagaimana makna denotative dan makna konotatif pada *wakamono kotoba* yang ditemukan pada sosial media gravity dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」?

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul Jenis dan makna *wakamono kotoba* bahasa Jepang pada manga "Hoshino, me wo tsubutte" 「Hoshino, close your eyes」 oleh Hermansyah, Djaya dan Hargo dan Saptaji. Pada penelitian tersebut, disimpulkan bahwa dalam manga *Hoshino, me wo tsubutte*. Penelitian ini menemukan 65 kosakata *wakamono kotoba*, yang terdiri dari 14 kata sifat (*keiyoushi* & *keiyoudoushi*), 36 kata benda (*meishi*), 7 kata kerja (*doushi*), dan 8 kata keterangan (*fukushi*). Selain itu, ditemukan juga perubahan pelafalan, penyingkatan kata (*hiragana* dan *katakana*), pemendekan frasa/kalimat menjadi satu kata dengan makna serupa, penggunaan kata dan makna dari bahasa Inggris, serta pembalikan urutan kata. Penelitian ini relevan sebagai acuan karena memiliki topik yang sama, yaitu *wakamono kotoba*, dengan objek penelitian berupa manga, sehingga dapat menjadi referensi yang berguna.

Beberapa teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini adalah:

### Morfologi

Menurut Sutedi (2011:43) istilah morfologi dalam bahasa Jepang disebut 形態論 atau *keitairon* yang merupakan cabang dari linguistik yang mengkaji mengenai pembentukan kata maupun prosesnya. Menurut Verhaar (1996:97) menyatakan bahwa morfologi adalah cabang linguistik yang mengidentifikasi satuan-satuan dasar Bahasa sebagai satuan gramatikal. Menurut Nitta Yoshio (dalam Tariq 2017:1) mengulangi pernyataan tentang definisi *keitairon* 「形態論」 sebagai 「形態論は広い意味で単語の構成を対象とする。」 *keitairon wa hiroi imi de tango no kousei wo taishou to suru*, yang berarti morfologi adalah ilmu yang mengkaji pembentukan kata dengan makna yang luas. Didasarkan pada definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa morfologi, atau

*keitairon* 「形態論」, adalah bidang ilmu linguistik yang mempelajari pembentukan kata, termasuk fonemnya.

### Wakamono kotoba 「若者言葉」

Pembentukan kata *wakamono kotoba* Yonekawa (2005 :16) dibagi menjadi delapan jenis, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pelesapan Kata (*Shouryaku*)

merupakan proses pembentukan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dalam kosa kata sehingga menjadi lebih singkat, dalam pembentukan kata.

##### a) Menghilangkan bagian depan kata

Contoh: *konpyuuta geemu* 「コンピューターゲーム」 menjadi *geemu* 「ゲーム」 “permainan”

##### b) Menghilangkan bagian belakang kata

Contoh: *animēshon* 「アニメーション」 menjadi *anime* 「アニメ」 “animasi”

##### c) Menghilangkan bagian tengah kata

Contoh: *konpyūta gēmu* 「コン「ピューター」ゲーム」 menjadi *kon gēmu* 「コンゲーム」 “permainan komputer”

##### d) Menghilangkan bagian akhir dari kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk

Contoh: *konbini* 「ensu」 *suto* 「a」 「コンビニ「エンス」スト「ア」」 menjadi 「コンビニスト」 “minimarket”

##### e) Menghilangkan akhir dari kata pertama di dalam kata majemuk

Contoh: *depaato-sutoa* 「デパート「メントストア」」 menjadi *depaato* 「デパート」 “toko serba ada”

##### f) Menghilangkan akhir dari kata kedua di dalam kata majemuk

Contoh: *kōtsū kikan* 「交通「機関」」 menjadi *kōtsū* 「交通」 “transportasi”

##### g) Mempersingkat kalimat atau frasa

Contoh: *arigatou gozaimasu* 「ありがとう  
ございます」 menjadi *azassu* 「あざっ  
す」 “terima kasih”

## 2. Peminjaman Bahasa Asing (*Gairaigo*)

merupakan pembentukan kata dengan meminjam kosakata bahasa asing ke dalam bahasa Jepang. *konpyuuta* 「コンピュータ」: berasal dari bahasa Inggris "computer", merujuk pada alat elektronik untuk memproses data.

## 3. Permainan Kata (*Goroawase*)

merupakan proses pembentukan kata dengan memplesetkan suatu kata, dimana proses ini memplesetkan suatu kata namun tidak merubah arti dari kata sesungguhnya.

Contoh: 「かわいい」 kawaii “imut” dan 「すごい」 sugoi “luar biasa” digabungkan menjadi 「かわいすぎ」 kawaiisugi “sangat imut”.

## 4. Campuran Kata (*Kongou*)

merupakan proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kosa kata menjadi satu kata. Contoh: 「オタク」 otaku “penggemar fanatik” dan 「ギャル」 gyaru “gadis yang berpakaian modis” digabungkan menjadi 「オタギャル」 otagyaru “penggemar fanatik yang berpakaian modis”.

## 5. Penggunaan Morfem Bebas

*Wakamono kotoba* sering kali menggunakan morfem bebas, yaitu kata yang memiliki makna sendiri dan tidak terikat dengan kata lain.

Contoh: “ne” 「kan」, “yo” 「lho」, “da” 「sih」.

## 6. Pembalikan unsur-unsur kata

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah tempat silabel dalam satu kata, silabel awal menjadi silabel akhir dan sebaliknya. Contoh: “ne” 「kan」, “yo” 「lho」, “da” 「sih」.

## 7. Mengalami perubahan bunyi

Proses ini terjadi perubahan bunyi pada salah satu silabi. Biasanya berubah menjadi bunyi 「i」, 「e」 atau 「o」. Contoh: 「~してもらって」 *shitteromorotte* berasal dari kata 「してもらって」 *shitteromatte* yang berarti “tolong” “saya ingin”. Perubahan bunyi terjadi pada silabi 「ra」 yang berubah menjadi silabi 「ro」

## 8. Pergeseran Makna

Merupakan suatu proses yang dialami oleh suatu kata yang tidak mengalami perubahan bentuk melainkan perubahan terhadap arti atau makna dari kata tersebut sehingga menjadi tren atau banyak disukai dan dikatakan oleh para remaja. Menurut Yonekawa (2005:18) pergeseran makna memiliki tiga proses pergeseran.

a) Penambahan makna baru, kata mendapatkan makna baru yang tidak terkait dengan makna aslinya.

Contoh: 「やばすぎる」 *yabasugiru* yang awalnya berarti “terlalu berbahaya” sekarang juga bisa digunakan untuk kata yang berarti “luar biasa” atau “keren”

b) Perluasan makna asli, yaitu makna kata asli yang diperluas untuk mencakup cakupan yang lebih luas.

Contoh: 「すごい」 *sugoi* yang awalnya berarti hebat sekarang juga bisa digunakan untuk mengungkapkan berbagai tingkatan intensitas, seperti “luar biasa” dan “menakjubkan”

c) Penyempitan makna asli, yaitu makna kata asli dipersempit untuk fokus pada aspek tertentu.

Contoh: 「かわいい」 *kawaii* yang awalnya berarti “menawan” atau menggemaskan” sekarang hanya digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang “lucu” atau “imut” saja.

## Makna Denotatif dan Makna Konotatif

Menurut (Dedi sutedi, 2019:131) Makna denotatif (*meijiteki imi* atau *gaien*) dalam bahasa Jepang merujuk pada makna kata yang berhubungan dengan dunia nyata, seperti objek atau konsep, dan dapat dijelaskan melalui analisis komponen makna. Makna konotatif (*anjiteki imi* atau *naihou*) adalah makna yang

muncul berdasarkan perasaan atau pikiran pembicara dan lawan bicaranya. Contohnya, kata "chichi" dan "oyaji" sama-sama berarti "ayah", tetapi memiliki nuansa makna yang berbeda berdasarkan konteks dan perasaan yang ditimbulkan.

父 = 「親父」 : 「人間」 「+  
男性」 「+一代上」  
Chichi = Oyaji : (ningen)  
(+dansei) (+ichi sedai ue)  
(insan) (+jantan)  
(+satu generasi di atas)

Meskipun "chichi" dan "oyaji" memiliki arti yang sama, yaitu "ayah", namun konotasinya berbeda. "Chichi" lebih formal dan halus, sementara "oyaji" lebih informal dan akrab. Sama halnya dengan "keshoushitsu" dan "benjo", keduanya merujuk pada "kamar kecil", tetapi memberikan kesan yang berbeda. "Keshoushitsu" memberikan kesan bersih, sementara "benjo" memberikan kesan kotor dan bau. Selain itu, kata "kodomo" yang berarti "anak" juga dapat memiliki konotasi negatif seperti 'tidak mau diatur' atau 'kurang pertimbangan'.

## METODE

Jika membahas mengenai metode penelitian sangat erat kaitannya dengan teknik dan instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu menjelaskan makna, kata asal, bahkan karakteristik dari *wakamono kotoba*. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2009:8) Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah *natural setting*. Sumber data yang digunakan adalah sosial media gravity. Wujud data dalam penelitian ini yaitu penggunaan kata-kata maupun ungkapan-ungkapan yang termasuk *wakamono kotoba*. Pilih unsur ini meliputi *wakamono kotoba* yang terdapat dalam unggahan pada sumber data.

Peneliti mengambil sumber data berupa *wakamono kotoba* yang muncul dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」 sosial media Gravity. Penelitian dilakukan hanya untuk meneliti *wakamono kotoba* 「若者言葉」 dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」 sosial

media Gravity dengan rentang waktu Maret sejak postingan pertama dalam grup sampai dengan Agustus 2024. Dengan mengambil salah satu kosakata.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pilah unsur. Dalam penelitian ini menggunakan metode padan teknik pilah unsur penentu dalam menganalisis data. teknik pilah unsur penentu merupakan teknik pilah dimana alat yang digunakan adalah daya pilah yang bersifat mental yang dimiliki oleh peneliti sendiri (Sudaryanto, 1993:21). Instrumen yang digunakan berupa sosial media gravity pada handphone.

Menurut Mahsun (2005:280) analisis kualitatif berfokus pada paradigma berpikir induktif, yaitu suatu paradigma yang bertitik tolak dari yang khusus ke yang umum. Artinya konseptualisasi, kategorisasi dan deskripsi analisis kualitatif dikembangkan atas dasar kejadian yang terjadi di lapangan, dalam konteks penelitian ini berarti dasar analisis penelitian ini dikembangkan dari kejadian yang terjadi di sekitar karakter yang saling berinteraksi.

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada proses analisis data adalah sebagai berikut :

- ① Menerjemahkan data-data yang telah ditemukan.
- ② Menjelaskan konteks cerita pada setiap data yang telah ditemukan guna mempermudah proses analisis data.

Menyajikan hasil analisis data menggunakan metode informal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab rumusan masalah pertama, karakteristik pembentukan kata *wakamono kotoba* menggunakan teori Yonekawa (2005) antara lain, mengalami pelepasan kata, peminjaman bahasa asing, permainan kata, campuran kata, penggunaan morfem bebas, pembalikan unsur-unsur kata, mengalami perubahan bunyi, dan mengalami pergeseran makna. Sedangkan rumusan masalah kedua menggunakan teori dari Dedi sutedi mengenai makna denotatif dan makna konotatif.

### Pembahasan

Data yang terkumpul berjumlah 16 data. Namun, data yang dianalisis untuk pembentukan *wakamono kotoba* sejumlah 7 data, yaitu data yang

relevan dan sudah mewakili dari bentuk Pelesapan Kata (Shouryaku), Peminjaman Bahasa Asing (Gairaigo), Permainan Kata (Goroawase) dan Mengalami pergeseran makna. Sedangkan, data yang dianalisis untuk makna denotatif dan makna konotatif sejumlah 4 data. Hal ini dikarenakan data yang terkumpul masuk dalam jenis yang sama antara satu data dengan data lainnya. Sehingga data yang memiliki kemiripan dipilih selanjutnya dianalisis pada bab ini. Sedangkan data lengkapnya terlampir pada daftar lampiran. Data yang telah dikumpulkan akan dibahas dan dianalisis berdasarkan metode penelitian yang digunakan. Dianalisis berdasarkan teori yang telah dijabarkan pada bab dua yaitu teori pembentukan kata wakamono kotoba oleh Yonekawa (2005) dan teori makna denotatif dan makna konotatif.

## Pembahasan Analisis pembentukan Wakamono Kotoba

### Pelesapan Kata (Shouryaku)

- ① これは マチアプリ で知り合った人が写真と違う人で離脱したのち、1人焼肉に来た今年27歳になるアラサーのドキュメンタリーである

#### Artinya:

Ini adalah dokumenter tentang seseorang yang akan berusia 27 tahun tahun ini, yang datang makan yakiniku sendirian setelah meninggalkan seseorang yang dikenal melalui aplikasi kencan karena orang tersebut berbeda dari fotonya.

(Sumber: Nama akun (うに(1630mm))

Tanggal 2024/06/25)

#### Analisis:

マチアプリ = マッチングアプリ

マッチ + アプリ

マチアプリ

Dalam pembentukan kata yang dijelaskan tentang oleh Yonekawa (2005) memasukkan *Machiapu* 「マチアプリ」 ke dalam kategori Pelesapan Kata

(Shouryaku), yaitu proses pembentukan kata dengan Menghilangkan bagian akhir dari kata pertama dan kata kedua (dalam kata majemuk). Jadi, istilah *machiapu* 「マチアプリ」 merupakan singkatan dari *maccing appuri* 「マッチングアプリ」 yang berarti "aplikasi kencan", walaupun seperti menggunakan keseluruhan Bahasa Inggris tetapi kosakata *maccing appuri* 「マッチングアプリ」 sudah menjadi kosakata umum di Jepang. aplikasi ini menyediakan layanan kencan online melalui perangkat mobile, memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi dalam menemukan pasangan. Ada risiko penipuan dan kejahatan yang terkait dengan penggunaan aplikasi ini, seperti penipuan melalui media sosial.

Makna denotatif: Dalam hal ini, *machiapu* 「マチアプリ」 secara denotatif merujuk pada "aplikasi pencocokan" yang digunakan untuk menemukan pasangan atau teman melalui platform digital.

#### Konteks:

*Machiapu* 「マチアプリ」 adalah aplikasi yang menyediakan layanan kencan online melalui perangkat mobile. Aplikasi ini memanfaatkan fitur GPS, galeri foto digital, dan akses mudah ke sosial media digital untuk meningkatkan kenyamanan bertemu orang baru di internet. Sedangkan dalam unggahan ini merupakan ungkapan kekecewaan karena dia bertemu dengan orang yang tidak sesuai dengan fotonya.

### b. Peminjaman Bahasa Asing (Gairaigo)

- ① 親父が膵炎で入院したらしいです。 ドンマイ です。

#### Artinya :

Sepertinya ayah saya dirawat di rumah sakit karena pankreatitis. Jangan khawatir.

(Sumber: Nama akun (ただのイケおじ)

Tanggal 2024/07/13)

#### Analisis:

ドンマイ = Don't mind

Don't mind= ドントマインド

ドン + マイ

ドンマイ

Dalam pembentukan kata yang dijelaskan tentang oleh Yonekawa (2005) memasukkan *Donmai* 「ドンマイ」 sebagai salah satu contoh wakamono kotoba Peminjaman Bahasa Asing (Gairaigo) yang meminjam kosakata dari Bahasa asing dan menjadi populer di kalangan anak muda Jepang. *Donmai* 「ドンマイ」 yang merupakan wakamono kotoba yang awalnya digunakan dalam konteks yang santai, yang merupakan pengambilan dan penyesuaian dari frasa bahasa Inggris "don't mind". Yang biasa merujuk pada situasi Frasa ini sering digunakan untuk menghibur seseorang dengan mengatakan "Tidak masalah!" atau "Jangan khawatir!". Namun, *Donmai* 「ドンマイ」 adalah frasa yang diadaptasi dari bahasa Inggris "Don't mind" dan digunakan dalam bahasa Jepang untuk menghibur atau menenangkan seseorang serta menunjukkan simpati.

Makna konotatif: Dalam hal ini, *donmai* 「ドンマイ」 secara konotatif merujuk pada membawa nuansa empati dan pengertian.

#### Konteks:

Penulis postingan tampaknya memberi tahu orang lain bahwa ayahnya telah dirawat di rumah sakit karena pankreatitis, yang merupakan kondisi medis yang serius. Penggunaan frasa *Donmai* 「ドンマイ」 di sini agak tidak biasa karena biasanya digunakan untuk memberikan semangat atau menghibur seseorang yang mengalami kegagalan atau kesalahan kecil. Namun, dalam konteks ini, penulis mungkin menggunakan *Donmai* 「ドンマイ」 untuk mengatakan "jangan terlalu khawatir" atau "saya akan baik-baik saja" sebagai cara untuk menenangkan orang yang membaca atau untuk menunjukkan bahwa mereka sendiri mencoba tetap kuat dalam situasi tersebut. Ini bisa juga

menunjukkan sikap positif atau berusaha tetap optimis meskipun menghadapi situasi yang sulit.

#### c. Permainan Kata (*Goroawase*)

① あたおかそれ絶対私に言ってて草

Artinya :

Itu **benar-benar tidak masuk akal**, kamu pasti bercanda denganku, haha

(Sumber: Nama akun (公務員 M) Tanggal 2024/05/20)

Analisis:

あたおか = あたま が おかしい

あた + おか

あたおか

Dalam pembentukan kata yang dijelaskan tentang oleh Yonekawa (2005) memasukkan *Ataoka* 「あたおか」 Ini adalah contoh dari Permainan Kata (*Goroawase*) merupakan proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kosa kata menjadi satu kata, di mana kata ini adalah gabungan dari frasa *atama ga okashii* 「頭が  
おかしい」 yang berarti "ada yang tidak beres dengan pikirannya" atau "pikirannya tidak normal". Walaupun terlihat mirip dengan jenis pelesapan kata tetapi secara verbal ini berbeda, dengan demikian *ataoka* 「あたおか」 digunakan untuk menggambarkan situasi atau perilaku yang dianggap tidak normal atau aneh. Karena kata ini singkat dan langsung menggambarkan situasi tersebut, serta memiliki efek yang kuat secara verbal, hal ini mungkin menyebabkan dampak yang lebih besar dan memudahkan penyebaran di kalangan masyarakat.

Makna denotatif: dijelaskan Menurut (Dedi sutedi, 2019:131) memasukkan *Ataoka* 「あた  
おか」 Ini adalah contoh dari makna denotatif.

Konteks:

*Ataoka* 「あたおか」 Ini adalah slang Jepang yang berarti "gila" atau "tidak waras".

Ini adalah bentuk singkat dari "頭がおかしい" (atama ga okashii) dan sering digunakan dalam percakapan sehari-hari, terutama di kalangan anak muda. Meskipun memiliki konotasi negatif, istilah ini sering digunakan dengan nada humoris atau positif. Dengan memahami penggunaan dan variasi istilah ini, kita dapat lebih menghargai kekayaan dan dinamika bahasa Jepang modern.

**d. Mengalami pergeseran makna**

① 久々に原神やったらとても楽しい[ほっとする]  
 マップ広がってたけどとりあえずいつメンの天賦カンストを少し進めた!  
 一生やれそうだけど一旦飯作ってもう一回勉強ターン挟むぞ📖

**Artinya :**

Setelah sekian lama tidak bermain Genshin Impact, saya merasa sangat senang [lega]. Peta permainannya telah diperluas, tapi untuk saat ini saya telah sedikit memajukan level maksimum talenta dari **karakter yang sering saya gunakan!** Sepertinya bisa saya mainkan seumur hidup, tapi sekarang saya akan membuat makanan dan mengambil giliran belajar lagi 📖

(Sumber: Nama akun (ほいざ) Tanggal 2024/04/28)

**Analisis:**

いつメン = いつ + メンバー  
いつ + メン  
 ️

Dalam pembentukan kata yang dijelaskan tentang oleh Yonekawa (2005) memasukkan *Itsumen* 「いつメン」 sebagai bentuk pergeseran makna, termasuk Perluasan makna asli, yaitu makna kata asli yang diperluas untuk mencakup, cakupan yang lebih luas. Dalam hal ini, itu 「いつ」 berasal dari itsumo 「いつも」 yang berarti "selalu", dan

men 「メン」 merupakan singkatan dari menbaa 「メンバー」 yang berarti "anggota" atau "member". Jadi, 「いつメン」 secara harfiah menggabungkan kata *itsumo no menbaa* 「いつものメンバー」 yang artinya adalah "anggota tetap" atau "anggota kelompok yang selalu bersama-sama". Tetapi dalam unggahan ini penggunaan *Itsumen* 「いつメン」 lebih tepat diartikan sebagai sebuah karakter dalam game yang sering digunakan. Dengan memiliki makna denotif.

**Konteks:**

Dengan kata *Itsumen* 「いつメン」 Dalam unggahan tersebut lebih menekankan pada hal yang selalu dilakukan dalam game yang dimainkan atau menggunakan karakter dalam game Genshin Impact.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dari hasil dan analisis pada bab sebelumnya, yakni analisis data *Wakamono Kotoba* dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」 sosial media *Gravity*, dapat diambil kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Jumlah kosakata yang didapatkan 14 dan jumlah data 16. Dengan Pelesapan Kata (*Shouryaku*) 8 kosakata, Peminjaman Bahasa Asing (*Gairaigo*) 3 kosakata, Permainan Kata (*Goroawase*) 1 kosakata dan Mengalami pergeseran makna 2 kosakata.
2. Jumlah kosakata yang masuk makna Denotatif 5 kosakata dan makna konotatif 11 kosakata dari 16 data yang didapatkan
3. 8 kosakata yang memiliki karakteristik mengalami pelesapan kata dalam grup *amerika-mura* 「アメリカ村」 dengan ini disimpulkan bahwa wakaomono kotoba tidak hanya kata informal semata, tetapi bisa menjadi alat untuk meringkas kosakata kita dengan tidak menghilangkan makna pada kata aslinya.

**Saran**

Di dalam penelitian yang telah diteliti ini, peneliti belum mengkaji analisis Pembentukan *Wakamono Kotoba* secara lebih rinci dan

mendalam. Penelitian ini hanya berfokus terhadap karakteristik yang dimiliki oleh *Wakamono Kotoba* saja. Oleh sebab itu, jikalau ada calon peneliti yang akan mengkaji masalah ini diharapkan untuk meneliti dan menganalisis dengan sumber acuan, referensi, dan teori yang lebih lengkap dan banyak sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih lengkap dan memuaskan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Chaer, Abdul. 2014. *Linguistik Umum*. Rineka Cipta. Jakarta

Farauzhulli, Dea. 2017. *Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji. 2019. "Jenis dan Makna Wakamono Kotoba Bahasa Jepang pada Manga "Hoshino, Me Wo Tsubutte" 「Hoshino, Close Your Eyes」"

PROSIDING 「Seminar hasil penelitian semester ganjil」, UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

Satinem, 2019. *Apresiasi Prosa Fiksi, Teori, Metode Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Deepublish Publisher

Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Kesaint Blanc. Jakarta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yonekawa, Akihiko. 2005. *Wakamono Kotoba Jiten 「若者言葉辞典」*. Tokyo: Tokyodo Shuppan.



UNESA  
Universitas Negeri Surabaya