

PENGUNAAN WAKAMONO KOTOBA PADA *FUTSUU MEISHI* DALAM MANGA *FUUFU IJOU KOIBITO MIMAN* VOLUME 1-2 KARYA YUUKI KANAMARU

Abi Hafidz Azizi

Prodi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
abihafidz.20019@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

Language serves as a communication tool that evolves continuously in line with social dynamics. In Japanese society, young people often create new vocabulary known as wakamono kotoba (youth slang). This phenomenon is intriguing to study as it reflects creativity and changes in language usage. Wakamono kotoba frequently appears in popular media such as manga, representing the social life of Japanese youth. This study aims to identify the types of formation and functions of wakamono kotoba within the futsuu meishi (common nouns) category in the manga Fuufu Ijou Koibito Miman by Yuuki Kanamaru. Data were collected using the observation and note-taking technique from character dialogues in the manga, then analyzed using Yonekawa's theory of wakamono kotoba formation and Jakobson's theory of language functions. A total of 30 wakamono kotoba in the futsuu meishi category were identified, classified into five types of formation: word shortening (18 instances), borrowing from foreign languages (6 instances), initialization (2 instances), word blending (3 instances), and reading alteration (1 instance). Additionally, four language functions were found: expressive (11 instances), conative (3 instances), referential (15 instances), and phatic (1 instance). These findings demonstrate how wakamono kotoba reflects the communication culture of Japanese youth and highlights the importance of social context in understanding its meaning.

Keywords: pragmatics, wakamono kotoba, futsuu meishi, sociolinguistics

要旨

言語は、社会のダイナミクスに応じて絶えず進化し続けるコミュニケーション手段である。日本社会において、若者はしばしば新しい語彙を創り出し、それは「若者言葉」として知られている。この現象は、言語使用における創造性と変化を反映しているため、研究対象として興味深いものである。若者言葉は、漫画のような若者の日常生活を描写するポピュラーなメディアに頻繁に登場するものである。本研究は、金丸祐基の漫画『夫婦以上、恋人未満』における普通名詞の若者言葉の形成タイプとその機能を明らかにすることを目的としている。データは、漫画内の登場人物の対話から観察および記録の技法を用いて収集され、米川の若者言葉の形成理論およびヤコブソンの言語機能理論を用いて分析されたものである。合計30件の普通名詞の若者言葉が確認され、その形成タイプは以下の5種類に分類される。語の短縮（18件）、外国語からの借用（6件）、頭文字化（2件）、語の混成（3件）、読み方の変更（1件）である。また、言語機能としては、表出的機能（11件）、指令的機能（3件）、指示的機能（15件）、交感的機能（1件）の4種類が確認された。これらの結果は、若者言葉が日本の若者のコミュニケーション文化を反映していること、ならびにその意味を理解する上で社会的文脈の重要性を強調しているものである。

キーワード: 語用論、若者言葉、普通名詞、社会言語学

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Komunikasi sangat penting dalam kehidupan yang melibatkan kegiatan tindakan berbahasa antara dua individu atau lebih. 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, lahirilah ilmu yang mempelajari tentang penggunaan bahasa yang digunakan oleh Masyarakat tersebut. Ilmu yang mempelajari bahasa dalam masyarakat disebut dengan sosiolinguistik.

Ragam bahasa juga merupakan salah satu fokus dalam studi sosiolinguistik. Salah satu ragam bahasa tersebut adalah bahasa slang. Slang merujuk pada jenis

bahasa yang bersifat khusus dan cenderung rahasia. Dengan kata lain, jenis bahasa ini digunakan oleh kelompok tertentu yang terbatas, dan tidak seharusnya dipahami oleh orang di luar kelompok tersebut. Menurut Chaer (2014:67), kosakata yang digunakan dalam *slang* ini selalu berubah-ubah. Bahasa ini lebih umum dipergunakan pada kalangan muda dalam berkomunikasi.

Di Jepang, bahasa *slang* disebut sebagai *wakamono kotoba* (若者言葉). Pengertian dari *wakamono kotoba* menurut Kamei dalam *Wakamono Kotoba Jiten* (2003:5) “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) tercipta dari penyimpangan aturan penggunaan bahasa baku dalam bahasa Jepang. *Wakamono kotoba* tidak hanya terbatas dalam kehidupan sehari-hari saja, namun juga diaplikasikan dalam berbagai karya seni, salah satu dari karya seni tersebut adalah *manga*.

Menurut Satinem (2019:51) *Manga* (漫画) merupakan salah satu karya sastra sumber kekayaan Jepang yang memiliki ciri khas gambar maupun susunan cerita yang identik dengan kebudayaan Jepang dalam setiap bentuk karya tulis tersebut. Adapun judul *manga* yang terkenal di Indonesia antara lain adalah *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*. Salah satu dari banyaknya judul *manga* adalah *Fuufu Ijou Koibito Miman*. *Manga* ini merupakan karya dari Kanamaru Yuki. Pada *manga* ini, banyak ditemukan penggunaan *wakamono kotoba* seperti salah satu contoh berikut:

次郎：俺のスマホだけ高レア実装されてない気がするんだけど

Jirow: aku merasa hanya di smartphoneku saja yang tidak terdapat karakter dengan kelangkaan tinggi.

貞春：んなワケあるかい

Sadaharu: apa ada hal yang seperti itu.

Pada percakapan di atas, terdapat beberapa jenis *wakamono kotoba* (若者言葉) seperti *sumaho* (スマホ) yang merupakan singkatan dari *sumatofon* (スマートフォン) yang berarti *Smartphone* atau ponsel pintar, *kourea* (高レア) yang merupakan penggabungan dari dua bahasa yaitu bahasa Inggris dan bahasa Jepang. Sedangkan *нна* (んな) merupakan pelesapan pada depan kata dari kalimat *sono you na* (そのような) disingkat menjadi *sonna* (そんな) lalu disingkat lagi menjadi *нна* (んな).

Dari contoh yang telah disebutkan di atas, peneliti menjadi tertarik dengan pembahasan *wakamono kotoba*, terutama mengenai proses pembentukan beserta fungsi yang terdapat pada *wakamono kotoba* tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan *manga* atau komik *fuufu ijou koibito miman* karya Yuuki Kanamaru sebagai sumber data dikarenakan belum ada yang menggunakan *manga* ini sebagai sumber data penelitian ini dan juga didasari dengan alur cerita yang

ringan dan juga mudah dicerna. *manga* ini banyak menggunakan *wakamono kotoba* yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari seorang remaja. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembentukan dari *Wakamono Kotoba* (若者言葉) pada *Futsuu Meishi* dalam *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 volume 1-2 Karya Yuuki Kanamaru?
2. Bagaimana fungsi dari *Wakamono Kotoba* (若者言葉) pada *Futsuu Meishi* dalam *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 volume 1-2 Karya Yuuki Kanamaru?

Penelitian ini akan menggunakan *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 Karya Yuuki Kanamaru volume atau jilid pertama sampai kedua sebagai objek penelitian dengan batasan pada pembentukan dan fungsi dari *wakamono kotoba* (若者言葉) pada *futsuu meishi* yang terdapat pada komik tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembentukan dan fungsi dari *wakamono kotoba* (若者言葉) *futsuu meishi* yang digunakan dalam *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 Karya Yuuki Kanamaru. Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah sebagai penambah wawasan mengenai penggunaan *wakamono kotoba* (若者言葉) kata benda dalam *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 Karya Yuuki Kanamaru. Sedangkan manfaat bagi peneliti yang lain adalah untuk memperluas wawasan mengenai penggunaan *wakamono kotoba* (若者言葉) pada *futsuu meishi* dalam *Manga* (漫画)夫婦以上恋人未満 Karya Yuuki Kanamaru.

Beberapa penelitian yang relevan terkait penggunaan *wakamono kotoba*. Yang pertama adalah penelitian oleh Dea Farauzhulli, Rina Supriatningsih, dan Silvia Nurhayati (2017) yang berjudul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* Dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” pada penelitian tersebut objek penelitiannya adalah ungkapan-ungkapan yang termasuk ke dalam *wakamono kotoba*. Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik simak catat. Yang kedua adalah skripsi dengan judul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam film *kimi no na wa*” oleh Fani Suhada (Universitas Diponegoro Semarang, 2019). Pada penelitian tersebut objek penelitiannya adalah film *Kimi no Na wa*. metode kualitatif deskriptif digunakan pada penelitian ini. Juga penggunaan metode simak dan catat dalam pengumpulan datanya. Terakhir yang ketiga adalah artikel ilmiah dengan judul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Youtube Channel *Nihongo Mantappu*” oleh Anisa Maslakha (Universitas Negeri Surabaya). Objek penelitian dari artikel tersebut adalah video youtube nihongo mantappu. Penggunaan metode deskriptif kualitatif dengan metode simak dan catat untuk pengumpulan data digunakan dalam artikel ini.

Ketiga penelitian di atas memiliki perbedaan dan juga persamaan. Persamaan yang pertama yaitu penggunaan metode penelitian simak dan catat. Persamaan kedua yaitu fokus penelitiannya berupa *wakamono kotoba*. Selanjutnya, perbedaan dari ketiga

penelitian tersebut adalah sumber datanya. Pada penelitian 1 dan 2 dari *Anime*, sedangkan penelitian 3 bersumber dari kanal video *Youtube*. Untuk persamaan ketiga penelitian di atas dengan penelitian ini adalah berfokus pada *wakamono kotoba* dengan metode pengumpulan data simak dan catat. Sedangkan, perbedaannya yaitu sumber datanya, sumber data dari penelitian ini berupa komik atau *manga*.

Sosiolinguistik

Menurut Chaer (2014), sosiolinguistik adalah bidang ilmu yang menggabungkan linguistik dan sosiologi untuk memahami bagaimana bahasa digunakan dalam berbagai situasi sosial dan bagaimana faktor-faktor sosial dapat mempengaruhi penggunaan bahasa. Meyerhoff (2019) menyatakan bahwa sosiolinguistik merupakan berbagai cara dalam mempelajari bahasa dengan memfokuskan topik yang dibahas pada bagaimana cara seseorang dalam bertutur dan perbedaan bagaimana cara orang-orang dari berbagai tempat dalam menyampaikan ucapannya. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sosiolinguistik adalah ilmu yang mempelajari penggunaan bahasa oleh manusia sesuai dengan tempat dimana dia tinggal

Pragmatik

Menurut Verhaar dalam Rahardi (2005:47) pragmatik merupakan ilmu yang mempelajari tentang struktur bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi antara pembicara dengan lawan bicara serta sebagai acuan tanda bahasa yang memiliki sifat ekstralinguistik. Sedangkan menurut Levinson dalam Rahardi (2005:48) pragmatik didefinisikan sebagai studi bahasa yang mempelajari hubungan antara bahasa dengan konteksnya. Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pragmatik merupakan analisis makna dalam hubungannya dengan situasi ujar. Pragmatik bertujuan untuk menganalisis maksud dari penutur dalam mengucapkan ujaran tertentu dalam sebuah praktik bahasa.

Tindak Tutur

Tindak tutur memiliki berbagai macam makna melalui sudut pandang masing-masing para ahli. Menurut Rahardi (2005:02) tindak tutur merupakan tindakan-tindakan yang ditampilkan lewat tuturan. Menurut Koizumi (2001:332-333) tindak tutur merupakan tuturan yang memiliki tindakan dengan tujuan agar mitra tutur memahami sesuatu yang telah disampaikan oleh penutur.

「言語伝達において、話し手は聞き手に発話を通してある情報を与えるだけでなく。その発話のもつ発話行為によって、聞き手にある働きかけをしているのである。」 *penutur bukan hanya sekedar menyampaikan informasi kepada mitra tutur, namun dibalik tuturan tersebut terkandung tujuan agar lawan bicara melakukan suatu hal yang diinginkan oleh pembicara.* Dalam hal ini antara pembicara dan lawan bicara harus memiliki pengetahuan maupun kesepakatan

dalam perbendaharaan kosakata atau *kotoba* (言葉) yang pastinya akan berkembang di masyarakat.

Konteks

Konteks dapat diinterpretasikan sebagai keseluruhan unsur fisik dan sosial yang menyertai sebuah tuturan. Tarigan (2009) menyatakan bahwa konteks mencakup seluruh pengetahuan yang dimiliki antara penutur dan mitra tutur serta segala latar belakang yang memungkinkan pemahaman makna suatu ujaran. Lebih lanjut, konteks juga berkaitan erat dengan peristiwa tutur. Chaer mendefinisikan peristiwa tutur sebagai interaksi linguistik yang melibatkan dua atau lebih partisipan dalam suatu situasi, waktu, dan tempat spesifik. Didasarkan pada penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peristiwa tutur adalah interaksi yang memiliki topik, tujuan, dan tujuan yang jelas.

Kata Benda / Meishi (名詞)

Kata benda dalam bahasa Jepang dikenal sebagai *meishi*. *Meishi* memiliki fungsi gramatikal yang beragam, dapat berfungsi sebagai subjek, predikat, maupun keterangan. Penggunaan partikel seperti "wa", "mo", dan "sae" setelah *meishi* umumnya mengindikasikan bahwa *meishi* tersebut berfungsi sebagai subjek kalimat. Menurut Sutedi (2011:47) membagi *meishi* menjadi lima bagian yaitu sebagai berikut:

a) *Futsuu meishi* (普通名詞)

Merupakan kata benda yang menyatakan nama-nama benda, barang, peristiwa, dan sebagainya yang bersifat umum. Contoh: 山 (gunung), 本 (buku), 学校 (sekolah)

b) *Koyuu meishi* (固有名詞)

Kata benda yang menyatakan nama-nama benda secara khusus seperti nama daerah, nama negara, nama orang, nama buku, dan sebagainya. Contoh: 中国 (cina), 大和 (yamato).

c) *Suushi* (数詞)

Kata benda yang menyatakan bilangan, jumlah, kuantitas, urutan, dan sebagainya. Contoh: 一 (satu)、六個 (enam buah)、第一 (kesatu)

d) *Keishiki meishi* (形式名詞)

Kata benda yang tidak memiliki arti yang sebenarnya. Contoh: 事 (*koto*)、為 (*tame*)、わけ (*wake*)

e) *Daimeishi* (代名詞)

Kata yang digunakan untuk menggantikan penyebutan nama orang, benda, barang dan sebagainya secara langsung. Kata yang pengganti untuk nama orang disebut *ninshoo daimeishi* (pronominal persona), sedangkan kata pengganti untuk nama benda, barang, dan sejenisnya disebut *shiji daimeishi*

(pronominal penunjuk). Contoh : 私 (saya)、貴方 (anda)、君 (kamu).

Wakamono Kotoba (若者言葉)

Konteks Menurut Sudjianto (2007) *wakamono kotoba* adalah bahasa unik yang hanya digunakan oleh teman, siswa, atau anak muda. *Wakamono kotoba* tersebut susah untuk dipahami oleh orang tua atau orang lain di luar kelompok usia anak muda. Yonekawa dalam fani (2019) menyatakan bahwa bahasa slang, atau *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang, dianggap sebagai bahasa yang dibuat dengan sembarangan dan membuat orang tua sulit memahaminya. Masakazu (2003;70), menyatakan bahwa *wakamono kotoba* merupakan bahasa yang digunakan oleh anak-anak muda yang dalam pemakaiannya selalu berubah-ubah dan berbeda pada setiap kelompok tertentu.

Dari ketiga pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang penggunaannya terbatas pada kelompok tertentu pada khususnya para anak muda dan biasanya orang diluar kelompok tersebut tidak mengerti makna dari kata yang diucapkan oleh mereka. Yonekawa dalam Anisa (2020) menyatakan terdapat 15 pembentukan dari *wakamono kotoba*, antara lain;

1) Pemendekan kata (省略)

Merupakan pembentukan kata baru dari proses menghilangkan bagian tertentu dalam kata. Contoh: リア充 = リアル + 充実 (orang yang mempunyai kehidupan di dunia nyata yang memuaskan)

2) Peminjaman bahasa asing (借用)

Merupakan proses penyerapan bahasa asing ke dalam bahasa Jepang yang tidak membuat makna asli dari kata tersebut berubah. Contoh: エアコン *eakon* yang berasal dari kata (Air Conditioner)

3) Mengubah cara baca (読み替え)

Merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan membuat cara baca kanji berubah dari onyomi ke kunyomi dan sebaliknya. Contoh: でっぱつ (出発) - Deppatsu (Shuppatsu): Keberangkatan

4) Membalik kata (到置)

Merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan cara membagi dua unsur kata lalu menukar posisi kata tersebut menjadi posisi sebaliknya. Contoh: 物本 - Monohon dari kata 本物 yang bermakna barang asli.

5) Perubahan cara bicara (言い替え)

Merupakan pembentukan melalui perubahan cara bicara dari bahasa Jepang ke bahasa Inggris. Contoh 新しい (atarashii) ketika diubah menjadi ニューい (nyuui) yang berarti baru.

6) Derivasi verba (動詞の派生)

Yaitu proses verba yang terbentuk setelah mengalami proses penambahan silabel 'ru' pada bagian akhir nomina. Contoh: としょる (図書館に行く) Toshoru yang artinya pergi ke perpustakaan.

7) Inisialisasi (混交)

Inisialisasi merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan Penulisan kata yang diambil huruf pertama sebagai perwakilan dari suatu kata. Contoh: オデ (OD) berasal dari kata Onara ga Deru yang memiliki arti kentut.

8) Komposisi (混交)

Komposisi merupakan proses gabungan antara dua kata atau lebih sehingga membentuk sebuah kata baru. Contoh: キモい (気持ちわるい) yang berasal dari beberapa kata dan membentuk kata baru

9) Derivasi nomina (名詞の派生)

Derivasi Nomina yaitu Nomina yang terbentuk setelah mengalami penambahan sufiks chan, san, kun, dan lain lain. Contoh: ジャズさん Jazzu san artinya Orang yang berbicara dengan nada keras.

10) Derivasi adjektiva

Proses penambahan afiks 「い」 dan 「ぼい」 dalam kata sifat. Contoh: 水っぽい (Mizuppoi) artinya seperti air Mizuppoi berasal dari kata benda "mizu": air dan menjadi adjektiva karena penambahan surfixs poi

11) Konversi bunyi (音の転化)

Pembentukan *wakamono kotoba* dengan cara mengubah bunyi pelafalan dalam bahasa Jepang. Contoh: ねー berasal dari kata 無い yang artinya tidak ada

12) Parodi (もじり)

Proses pembentukan kata yang digunakan untuk mengekspresikan bahasa dan hiburan. Contoh: フリマドンナ (*furimadonna*) yang berarti orang yang pandai menawar harga di pasar loak.

13) Campuran kata (名詞の複合)

Yaitu pencampuran kata antara bahasa Jepang dengan bahasa asing yang menghasilkan sebuah kata baru. Kata yang mengalami proses ini umumnya dituliskan dengan huruf katakana. Contoh: アスメシ (*asumeshi*) yang bila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi makanan atlet. アスメシ berasal dari kata (*asuriito* dan *meshi*)

yang merupakan gabungan bahasa Jepang dan Inggris.

14) Permainan kata (語呂合わせ)

Proses pembentukan dengan mengotak atik kata. Contoh: 草 Kusa dalam Bahasa Indonesia berarti rumput namun pada bentuk ini diartikan dengan tertawa. Jadi dapat disimpulkan bahwa *kusa* berarti tertawa.

15) Kombinasi verba (動詞の複合)

Adalah proses penambahan sufiks する (suru) pada nomina. Contoh コーヒーする yang berarti minum kopi.

Fungsi Bahasa

Jakobson dalam Fani (2019) membagi fungsi bahasa menjadi enam yaitu sebagai berikut:

a. Fungsi Ekspresif

Fungsi bahasa yang pusat perhatiannya tertuju pada penyapa. Contoh: 君は本当にまじめですね *kimi wa hontou ni majime desu ne.* /kamu itu benar-benar rajin ya.

b. Fungsi Konatif

Fungsi bahasa yang pusat perhatiannya pada yang tersapa (*Addressee*). Fungsi ini memiliki wujud seruan atau perintah. Contoh: この雑誌を読んでください / *kono zasshi wo yonde kudasai* / bacalah majalah ini

c. Fungsi Referensial

Jika sebuah ujaran berorientasi pada konteks (konteks), ujaran tersebut termasuk pada fungsi referensial. Dalam hal ini, topik atau isi pembicaraan adalah yang paling penting. Contoh: 彼は富士山を見に行ってた / *kare wa Fujisan wo mi ni itteta* / dia pergi untuk melihat gunung Fuji. Dalam penyampaian pesan tersebut, "gunung Fuji" adalah konteksnya. Oleh karena itu referensi dari tuturan tersebut adalah "gunung Fuji"

d. Fungsi Fatis

Fungsi ini berpusat pada ujaran yang menekankan pada kontak (kontak). Fungsi fatis ini digunakan untuk memulai percakapan atau mempertahankan hubungan sosial. Contoh: 最近の調子はどうですか? / *saikin no choushi wa dou desuka?* / bagaimana keadaanmu akhir-akhir ini?

e. Fungsi Puitis

Jika fokusnya terletak pada pesan yang disampaikan, maka tuturan tersebut memiliki fungsi puitis. Fungsi puitis ini umumnya dapat ditemukan dalam karya sastra. Contoh: 愛にできることはまだあるかい。 / *ai ni dekiru koto wa mada arukai.* Apakah masih ada yang bisa dilakukan oleh cinta

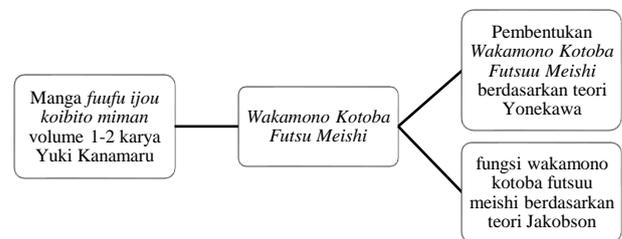
f. Fungsi Metalingual

Merupakan fungsi yang berfokus pada kode (*Code*) dan memiliki fungsi untuk membicarakan bahasa. Contoh: ラニーはこの言葉を英語で説明しています / *Rani wa kono kotoba wo setsumeishite imasu.* / Rani menjelaskan kata ini dengan bahasa Inggris

Dari 6 fungsi bahasa di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa memiliki fungsi yang berbeda-beda bergantung pada peristiwa komunikasi yang berlangsung.

Kerangka Berpikir

Konteks Kerangka berpikir ini berfungsi untuk memudahkan penelitian dalam menjelaskan dan menyampaikan alur penelitian dari proses pembentukan dan penggunaan dari *wakamono kotoba* (若者言葉) dalam *manga* tersebut. Setelah peneliti melakukan berbagai kajian dari penelitian terdahulu dan buku-buku yang berkaitan dengan *wakamono kotoba* (若者言葉), peneliti menjelaskan mengenai pembentukan dari *wakamono kotoba* (若者言葉). Lalu untuk menjelaskan makna penggunaan dari *wakamono kotoba* (若者言葉), peneliti melakukan kajian dari penelitian terdahulu serta buku yang memiliki keterkaitan dengan tindak tutur, dan menggunakan teori pragmatik untuk lebih memperdalam penjelasan mengenai makna penggunaan *wakamono kotoba* (若者言葉) tersebut jelas.



Bagan 1. Kerangka berpikir berdasarkan rumusan masalah dan teori

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menyajikan Gambaran secara menyeluruh mengenai realitas sosial serta berbagai peristiwa yang terjadi pada objek penelitian. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang karakteristik, karakter, sifat, dan model dari peristiwa yang tengah diteliti.

Menurut Moleong (2005), penelitian kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali dan memahami secara mendalam mengenai fenomena sosial yang kompleks, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi individu, dalam konteks kehidupan sehari-hari. Data diperoleh dengan cara mencari data lalu mengumpulkannya, dan yang terakhir adalah menganalisis data yang telah didapatkan sesuai dengan apa yang diperlukan dalam penulisan. Menurut

Moleong (2005:11) menyatakan bahwa analisis data kualitatif deskriptif tidak menggunakan gambar melainkan menggunakan kata-kata dan gambar. Setelah data terkumpul, peneliti akan menganalisis data dan mengkategorikan jenis pembentukan *wakamono kotoba futsuu meishi* berdasarkan teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa.

Menurut Moleong 2005:157 data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan, selain itu merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain sebagainya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa buku manga (漫画) *fuufu ijou koibito miman* (夫婦以上恋人未満) volume pertama dan kedua dengan total halaman 192 halaman untuk volume pertama dan 194 halaman untuk volume kedua. Peneliti memilih sumber data buku manga (漫画) *fuufu ijou koibito miman* (夫婦以上恋人未満) dikarenakan *wakamono kotoba* (若者言葉) yang digunakan oleh para tokoh pada manga (漫画) tersebut sesuai dengan kehidupan nyata, yang identik dengan kondisi sosiolinguistik anak remaja SMA Jepang. Peneliti mengambil data dari manga *fuufu ijou koibito miman* volume 1-2 ini dikarenakan masih belum ada yang mengambil manga ini untuk dijadikan sumber data penelitian mengenai *wakamono kotoba*.

Dalam penelitian ini digunakan Teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data oleh peneliti diperoleh dari sumber yang berupa komik, buku, catatan dan sebagainya. Menurut Mahsun (2014:92) teknik catat adalah teknik pengumpulan data dengan mencatat hasil simak data pada kartu data. Teknik ini merupakan teknik lanjutan dari teknik simak yang memperhatikan baik secara lisan maupun secara tulis. Penggunaan teknik Simak ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yaitu *wakamono kotoba futsuu meishi* dari dialog yang dilakukan oleh para tokoh yang ada dalam *manga fuufu ijou koibito miman* lalu peneliti akan mencatat *wakamono kotoba futsuu meishi* yang telah didapat melalui teknik menyimak tersebut.

Menurut Mahsun (2005:280) analisis kualitatif berfokus pada pendekatan induktif. Artinya, peneliti memulai dengan mengamati kejadian-kejadian tertentu yang terjadi di lapangan, lalu dari pengamatan tersebut, peneliti mengembangkan konsep, kategori, dan deskripsi yang lebih umum. Berikut beberapa tahap yang akan dilaksanakan pada proses analisis data pada peneliti ini:

- ① Menerjemahkan percakapan yang dilakukan para tokoh dalam *manga fuufu ijou koibito miman* volume 1-2 yang telah ditemukan.
- ② Menjelaskan konteks cerita pada setiap data yang telah ditemukan guna mempermudah proses analisis dari fungsi *wakamono kotoba futsuu meishi* yang telah diterjemahkan.

Menyajikan hasil analisis dari pembentukan dan fungsi dari *wakamono kotoba futsuu meishi* dalam *manga fuufu ijou koibito miman* volume 1-2 menggunakan metode informal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori dari Yonekawa menggunakan 5 proses pembentukan *wakamono kotoba futsuu meishi* dari 30 data yang ditemukan dalam *manga fuufu ijou koibito miman* volume 1-2. Berikut adalah hasil proses pembentukan *wakamono kotoba futsuu meishi* beserta fungsi bahasa dan penjelasannya:

Pembentukan *wakamono kotoba futsuu meishi* dalam *manga fuufu ijou koibito miman* volume 1-2

No	Jenis Pembentukan	Contoh Kalimat
1	Shooryaku (18)	1. 何他人事みたいに音読してんのよ!!減点されたのアンタのせいでしょう!?コミュ障
		2. あれ?お前同クラの...薬院?
		3. このリップは美容成分入ってて神!鬼リビしてます
		4. 何キャラだよお前は!
		5. エロゲ主人公かよってうらやま
		6. アスパラベーコン最高でした
		7. そのこないだごめん
		8. セクハラだったの
		9. 出た出たネガナツ
		10. 彼シャツってこんなクする!!
		11. この間スーパーで合ったんだけどね
		12. 渡辺さん今のはノーカンでお願いします
		13. つかペアの組み合わせでハンデありすぎね?
		14. は?リアの知恵袋をあかりちゃん相手に使うとしてんの?
		15. お前がどこボジだよ
		16. これスポドリ
		17. おかしくないかな?リップも塗っところ
		18. そりゃラブホの話だろ学校の保健室ラブホじゃねーっつの
2	Campuran kata (3)	19. イケメンは悪...
		20. 次郎ちゃんより天神みたいなイケメンと夫婦に慣れたほうが彼女のためでもある
		21. パクツイでカッコつけんな
3	Peminjaman bahasa asing (6)	22. なかなかやりやがるではないかマイフレンドよ
		23. ...とにかくさせっかく日直代わったげたんだから何かアクションおこそ?

		24. 俺のバカーッせっかくの アーンチャンスを一！！
		25. マー何にせよグッドラッ クだぜ友よ
		26. 何そのワード！？次郎ち ゃん彼女できたの！？
		27. 女子の名前っただけでハ ードル高いのにギャルだぞ
4	Mengubah cara baca (1)	28. ねえ私と本気 (マジ) で 夫婦ごっこしてみない？
5	Inisialisasi (2)	29. いやいやあれは DT でしょ う (笑)
		30. つぶねーなお前!!TPO 考え ろ!!
TOTAL		30 DATA

Tabel 1. Klasifikasi pembentukan wakamono kotoba futsuu meishi

No.	Klasifikasi fungsi bahasa	Wakamono kotoba futsuu meishi
1.	Ekspresif	コミュ障
2.	Referensial	DT
3.	Konatif	ノーカン
4.	Fatis	同クラ

Tabel 2. Klasifikasi fungsi bahasa wakamono kotoba futsuu meishi

Pembentukan kata:

Shooryaku

terdapat 18 data dalam pembentukan wakamono kotoba dalam proses shooryaku diantaranya:

コミュ障	同クラ	リップ
何キャラ	エロゲ	アスパラベーコン
こないだ	セクハラ	ネガナツ
彼シャツ	スーパー	ノーカン
ハンデ	リア	ポジ
スポドリ	リップ	ラブホ

コミュ障 (komyusho) merupakan pemendekan dari kata komyunikeeshon (コミュニケーション) yang merupakan serapan dari bahasa inggris dan memiliki arti komunikasi (Matsuura 1994:536) dan kata shougai (障害) yang berarti hambatan atau halangan (Matsuura 1994:951). Wakamono kotoba komyusho apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah susah berkomunikasi. Berikut ini merupakan proses pembentukan dari wakamono kotoba komyusho

Komyunikeeshon shougai

→ Komyunikeeshon shougai → komyusho

(Data 1, fuufu ijou koibito miman volume 1 halaman 16)

Campuran kata

Terdapat 3 data wakamono kotoba yang melalui proses pembentukan campuran kata, diantaranya:

イケメン イケメン パクツイ

イケメン (ikemen) merupakan campuran dari dua kata yaitu kata iketeru dari bahasa Jepang yang berarti berpenampilan menarik dan menzu yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yang berarti laki-laki (webllo.jp). Berikut adalah proses pembentukan dari wakamono kotoba ikemen:

~~Iketeru~~ + ~~menzu~~ → ikemen

(Data 19, fuufu ijou koibito miman volume 1 halaman 8)

Peminjaman Bahasa Asing

Terdapat 6 data wakamono kotoba yang terbentuk dari proses peminjaman bahasa asing, diantaranya:

マイフレンド	アクション
アーンチャンス	グッドラック
ワード	ハードル

マイフレンド merupakan peminjaman dari bahasa Inggris my friend yang memiliki arti temanku. Berikut adalah proses pembentukan dari wakamono kotoba maifurendo:

My friend → maifurendo

Mengubah Cara Baca

Hanya terdapat 1 data wakamono kotoba futsuu meishi yang mengalami proses pembentukan dengan cara mengubah cara baca, yaitu:

本気 (マジ)

本気 disini tidak dibacaほんき melainkan dibaca マジ. Kata マジ disini ditulis dengan kanji honki (本気) yang memiliki arti serius baik kata マジ maupun 本気.

Inisialisasi

Terdapat 2 data wakamono kotoba yang terbentuk dari proses inisialisasi. Diantaranya:

DT TPO

wakamono kotoba DT (ディーティ) merupakan proses inisialisasi dari kata doutei (童貞) yang proses inisialisasinya hanya diambil dari huruf romaji d dan t dalam kata tersebut. Wakamono kotoba DT memiliki arti perjaka. Berikut adalah proses pembentukan wakamono kotoba DT.

童貞 → Doutei → DT

Fungsi Bahasa:

Ekspresif

何他人事みたいに音読してんのよ！！減点されたのアンタのせいでしょう!!コミュ障

Wakamono kotoba komyusho di atas memiliki fungsi ekspresif, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis

SPEAKING pada *ends*, *act sequence* dan *key* pada kalimat 「何他人事みたいに音読してんのよ！！減点されたのアンタのせいでしょう!!コミュ障ッ」 dari kalimat tersebut Akari sebagai pembicara menunjukkan rasa kesalnya kepada Jirou yang tengah menghiraukannya dengan menuturkan kalimat tersebut dengan nada tinggi yang menunjukkan perasaan kesal.

Referensi

いやいやあれはDTでしょう (笑)

Wakamono kotoba diiti (*DT*) memiliki fungsi referensial, hal ini dapat dilihat dari hasil identifikasi konteks SPEAKING pada *ends*, *act sequence*, dan *key* dalam kalimat 「いやいやあれはDTでしょう (笑)」 yaitu Natsumi bermaksud mengejek pasangan dari Akari dengan mengujarkan kalimat tersebut dengan nada tinggi.

Konatif

に...あつてると思う。星って名前...。あの渡辺さん今のはノーカンでお願いします

Wakamono kotoba nookan pada data (5) memiliki fungsi konatif, hal ini dapat diketahui melalui identifikasi dari konteks SPEAKING pada *ends*, *act sequence*, dan *key* dalam kalimat 「に...あつてると思う。星って名前...。あの渡辺さん今のはノーカンでお願いします」 kalimat tersebut Jirou dengan cemas mengucapkan kalimat tersebut dengan nada rendah untuk meminta Akari melupakan apa yang telah diucapkannya.

Fatis

あれ？お前同クラの...薬院？

Wakamono kotoba onakura diatas mempunyai fungsi fatis, hal ini dapat dilihat dari hasil identifikasi konteks SPEAKING pada kalimat 「あれ？お前同クラの...薬院？」 kalimat ini diucapkan Minami dengan nada datar untuk mencoba mengingat nama Jirou dan juga untuk memulai percakapan dengan teman satu kelasnya yaitu Jirou.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melakukan proses analisis yang terdapat dalam bab 1 sampai 4, peneliti dapat menyimpulkan:

1. *Wakamono kotoba* pada *futsuu meishi* dalam *manga fuufu ijou koibito miman* berdasarkan teori Yonekawa, Dari 30 total data yang telah ditemukan, hanya masuk 5 proses pembentukan. Yaitu, *shooryaku* sebanyak 18 data, peminjaman bahasa asing sebanyak 6 data, inisialisasi sebanyak 2 data, campuran kata sebanyak 3 data, dan mengubah cara baca sebanyak 1 data.

2. Fungsi bahasa yang terkandung dalam *wakamono kotoba* berdasarkan teori Jakobson (2019), dari total 30 data yang ditemukan; (1) 11 tuturan berfungsi ekspresif, (2) 15 tuturan berfungsi referensial, (3) 3 tuturan berfungsi konatif, dan (4) 1 data berfungsi fatis.

Dari perolehan data terbanyak dalam *manga fuufu ijou koibito miman* volume 1-2 karya yuuki kanamaru lebih banyak menggunakan fungsi bahasa ekspresif dikarenakan *wakamono kotoba* digunakan oleh para anak muda untuk menyampaikan emosi dan perasaan mereka.

Saran

Penulis sadar bahwa penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Penelitian ini hanya berfokus pada pembahasan *wakamono kotoba* kelas kata *futsuu meishi*. Penelitian ini masih dapat diperbaiki, disanggah, bahkan bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi kedepannya. Beberapa saran yang peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pembaca, diharapkan tidak berhenti belajar sampai pada penelitian ini saja. Mencari sumber lain untuk membuka wawasan yang lebih luas mengenai *wakamono kotoba* harus dilakukan.
2. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini masih sangat bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Untuk kedepannya, jika ingin meneliti dengan objek yang sama, maka dapat digunakan juga teori mengenai tindak tutur, dan bisa juga menganalisis teori-teori linguistic yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul. (2014). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Iino, Masakazu dkk. 2003. *Shinsedai no gengogaku-shakai, bunka, hitto wo tsunagumono*. Tokyo: Kuroshio.
- Kageyama, Taro dan Kishimoto, Hideki. (2016). *Handbook of Japanese Lexicon and Word Formation*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Koizumi, Tamotsu. 2001. *人間語用論研究 - 理論と応用 -*. Tokyo: Kenkyuusha.
- Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Maslakha, Anisa. 2020. Analisis *Wakamono Kotoba* Dalam Youtube Channel Nihongo Mantappu. Artikel. Universitas Negeri Surabaya (UNESA). Surabaya.
- Matsuura, Kenji. 1994. *Nihongo Indoneshiago Jiten*. Kyoto: Kyoto Sangou Daigaku Shuppankai
- Meyerhoff, M. 2019. *Introducing sociolinguistic*. New York: Routledge.
- Moleong, Lexy. 2005. *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satinem, (2019). *Apresiasi Prosa Fiksi, Teori, Metode Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.

- Sanjaya, Wina. (2015). Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sudjianto. (2004). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Kesaint Blanc. Jakarta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suhada, Fani. 2019. Analisis Wakamono Kotoba dalam Film Kimi No Na Wa. Skripsi. Universitas Diponegoro (UNDIP). Semarang.
- Wijana, I Dewa Putu dan Rohmadi, Muhammad. 2011. *Analisis Wacana Pragmatik Kajian Teori dan Analisis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Dari Website

[Jisho.org: Japanese Dictionary](https://www.jisho.org/) diakses pada 11 November 2024.

<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2021-05-10/next-manga-awards-2021-opens-nomination-submissions/.172593> yang diakses pada tanggal 1 Juni 2024.

www.weblio.jp diakses pada 11 November 2024.

<https://zokugo-dict.com> diakses pada 11 November 2024.