

PEMBENTUKAN DAN FUNGSI WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME OSHI NO KO KARYA AKA AKASAKA

Risma Binfawawi Swabra

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Surabaya

Email: risma.20060@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd

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

Email: yovinzabethvine@unesa.id

ABSTRACT

Wakamono kotoba refers to a non-standard variety of Japanese used by young people for self-expression and communication, as well as to mark their social identity. Anime was selected as the object of study because it often reflects the language of youth in a realistic and contextual manner. This research uses a qualitative approach with descriptive methods. Data were collected through observation and note-taking from the dialogue in episode 1 of Oshi No Ko. The data were analyzed using Tsujimura's (2014) theory of word formation and Tanaka's (2015) theory of wakamono kotoba functions. The results revealed eight wakamono kotoba examples, including 6 abbreviations, 1 nominalization, and 1 borrowing from a foreign language. The identified functions include social identity, expressiveness, creativity, aesthetics, and distinctiveness from standard language. These findings suggest that wakamono kotoba in anime serve linguistic and social purposes and reflect the social values, group identity, and cultural expression of Japanese youth.

Keywords: wakamono kotoba, word formation, language function, anime, Oshi No Ko

要旨

若者言葉とは、日本の若者の間で非公式に使われる言語のバリエーションであり、自己表現やグループアイデンティティの象徴として機能する。アニメは若者言葉の使用が顕著に表れるメディアであるため、研究対象として選ばれた。本研究では、定性的記述法を用いて分析を行った。データ収集は、第1話の台詞を対象に「観察と記録」技法を用いて行われた。データは辻村（2014）の語形成理論および田中（2015）の若者言葉の機能に関する理論を基に分析された。その結果、8つの若者言葉が確認され、6つは略語、1つは名詞化、1つは外来語であった。機能としては、「社会的アイデンティティ機能」「表現機能」、「創造的・美的機能」「標準語との差別化機能」が明らかになった。これにより、アニメにおける若者言葉の使用は、単

なる言語的側面にとどまらず、若者の社会的価値観、集団のアイデンティティ、文化的表現を反映していることが示された。

キーワード：若者言葉、語形成、言語機能、アニメ、『【推しの子】』

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek mendasar dalam kehidupan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi dan membedakan manusia dari makhluk lainnya (Yule, 2010:3). Sebagai sistem simbolik yang digunakan oleh sekelompok masyarakat, bahasa mencerminkan interaksi sosial dan budaya para penuturnya.

Setiap komunitas bahasa terdiri dari individu dengan beragam latar belakang sosial beserta budaya, sehingga memunculkan variasi bahasa. Variasi ini menjadi penanda identitas sosial dan memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok tertentu (Wardhaugh & Fuller, 2015). Bahasa ialah karakteristik paling jelas yang membedakan mereka dikarenakan tiap kelompok sosial merasa berbeda dari kelompok lainnya melalui bahasa.

Sosiolinguistik ialah studi tentang bahasa, khususnya sebagai aktivitas sosial, atau mengkaji hubungan antara bahasa beserta masyarakat tempat bahasa itu digunakan. Hubungan ataupun interaksi antar individu menghasilkan pilihan bersama atas suatu bahasa tertentu untuk mencapai tujuan komunikasi. Slang atau ragam bahasa anak muda termasuk salah satu ragam bahasa yang dikaji dalam sosiolinguistik. Slang ialah variasi sosial yang rahasia sekaligus spesifik.

Bahasa Jepang juga memiliki variasi atau ragam bahasa slang, bahasa slang di dalam bahasa Jepang disebut wakamono kotoba

(若者言葉) yang berarti bahasa anak muda.

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa tidak resmi yang digunakan oleh remaja atau dewasa muda sebagai bentuk ekspresi diri, gaya komunikasi, dan penanda keanggotaan dalam kelompok sosial tertentu.

Wakamono kotoba digunakan dalam berbagai karya seni, seperti lagu, manga, komik dan film animasi, atau yang biasa disebut anime. Salah satu aspek bahasa yang menarik untuk diteliti adalah penggunaan Wakamono Kotoba yang sering muncul dalam dialog anime. Anime seperti Naruto, One Piece, Kimi No Nawa, Attack on Titan, termasuk salah satunya Oshi No Ko sangat populer di Indonesia.

Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk 1. Menjelaskan pembentukan wakamono kotoba yang terdapat dalam anime Oshi No Ko. 2. Mendeskripsikan fungsi wakamono kotoba yang terdapat dalam anime Oshi No Ko. Dalam penelitian ini diberi batasan yakni guna mencegah penyimpangan ataupun perluasan isu utama sehingga membantu menjaga penelitian lebih terfokus beserta mempermudah pembahasan untuk memenuhi tujuan penelitian. Sejumlah batasan dalam penelitian ini mencakup: 1. Penelitian dilakukan hanya untuk meneliti wakamono kotoba dalam anime Oshi No Ko episode 1. 2. Penelitian dilakukan hanya untuk

mengkaji pembentukan dan fungsi wakamono kotoba yang ditemukan.

SOSIOLINGUISTIK

Sosiolinguistik merupakan cabang ilmu dalam linguistik yang mengkaji bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial beserta pengaruh struktur sosial terhadap bahasa. Dalam bahasa Jepang, istilah sosiolinguistik dikenal sebagai shakaigengogaku (社会言語学). Secara terminologis, shakai (社会) berarti “masyarakat” dan gengogaku (言語学) berarti “ilmu bahasa” atau linguistik. Oleh karena itu, 社会言語学 merujuk pada cabang linguistik yang mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat.

WAKAMONO KOTOBA

Wakamono kotoba (若者言葉) ialah bentuk variasi bahasa Jepang yang khas digunakan oleh kalangan anak muda, terutama remaja hingga dewasa awal. Istilah ini secara harfiah berarti “bahasa anak muda”, dan mencerminkan dinamika sosial serta perubahan budaya yang cepat di kalangan generasi muda Jepang.

Menurut Kuwamoto Yuji (2003:1), wakamono kotoba ialah ragam bahasa yang banyak digunakan oleh kalangan anak muda secara luas, dan penyebarannya sangat dipengaruhi oleh media massa seperti televisi, majalah, serta budaya populer lainnya. Kuwamoto juga menekankan bahwa bentuk bahasa ini tumbuh bersama dengan kebiasaan dan nilai-nilai sosial yang dianut oleh generasi muda, menjadikan wakamono kotoba sebagai simbol identitas kelompok dan ekspresi budaya.

variasi bahasa. Kajian ini berfokus pada hubungan timbal balik antara perilaku berbahasa dan dinamika kehidupan masyarakat. Holmes dan Wilson (2017:1) menyatakan bahwa sosiolinguistik adalah studi tentang hubungan antara bahasa dan masyarakat, beserta pemakaian bahasa dalam konteks sosial yang berbeda.

Ciri khas utama dari wakamono kotoba adalah sifatnya yang tidak termasuk dalam bahasa Jepang standar (標準語 hyōjungo) dan cenderung digunakan dalam konteks non-formal. Dalam anime *Oshi no Ko*, wakamono kotoba digunakan oleh berbagai tokoh muda sebagai sarana untuk membentuk karakterisasi, menunjukkan status sosial atau dunia mereka sebagai bagian dari industri hiburan, serta mengekspresikan perasaan dalam situasi tertentu. Melalui dialog dan interaksi antartokoh, penonton dapat mengenali berbagai bentuk wakamono kotoba yang digunakan secara kontekstual dan kadang bersifat eksklusif bagi kalangan muda.

PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA

Menurut pendapat Tsujimura (2014), proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang mencakup derivasi (penambahan afiks), komposisi (penggabungan dua kata atau lebih), abreviasi (pemendekan kata), dan neologisme (penciptaan kata baru). Kalangan muda, seperti remaja dan mahasiswa, sering kali memanfaatkan proses-proses ini secara kreatif hingga muncul bentuk-bentuk kosakata khas yang tidak tercantum dalam kamus resmi, yang dikenal dengan istilah wakamono kotoba (若者言葉).

Beberapa jenis pembentukan kata yang ditemukan dalam bahasa Jepang sebagai berikut

1. Abreviasi (略語/ Ryakugo)

Abreviasi adalah proses memendekkan frasa atau kata majemuk menjadi bentuk yang lebih singkat, tanpa menghilangkan makna aslinya.

Contoh:

リモコン (rimokon) berasal dari リ
モートコントロール (remote
control)

スマホ (sumaho) berasal dari スマ
ートフォン (smartphone)

2. Derivasi (派生語/ Haseigo)

Derivasi adalah proses pembentukan kata melalui penambahan elemen afiks(seperti akhiran) pada kata dasar.

Contoh

かわいい (kawaii, “imut”) → か
わいさ (kawaisa, “keimutannya”)

子供 (kodomo, “anak”) っぽい (-
ppoi) → 子供っぽい (kodomoppoi,
“seperti anak- anak”).

3. Neologisme (新語/ Shingo)

Neologisme adalah pembentukan kata baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam bahasa.

リア充 (riajū) merupakan
gabungan リアル (riaru, “real”)
dan 充実 (jūjitsu, “penuh”).

4. Nominalisasi (名詞化/ Meishika)

Proses mengubah kata dari kata
verba menjadi kata benda tanpa
harus membuat kata baru.

Contoh:

推す(osu)→推し(oshi)

FUNGSI WAKAMONO KOTOBA

Menurut Tanaka (2015), penggunaan wakamono kotoba tidak semata-mata merupakan bentuk variasi linguistik, melainkan juga memiliki fungsi sosial dan psikologis tertentu. Bahasa ini digunakan oleh kalangan muda sebagai sarana ekspresi diri, penanda keanggotaan kelompok, serta untuk menciptakan kesan keakraban, kekinian, atau bahkan ironi. Secara umum, fungsi utama wakamono kotoba dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

1. Fungsi Identitas Sosial

Wakamono kotoba berfungsi sebagai penanda identitas kelompok, di mana para penuturnya menggunakan ragam bahasa ini untuk menunjukkan keanggotaan dalam komunitas tertentu, seperti komunitas penggemar idol, gamer, maupun pengguna aktif media sosial.

2. Fungsi Ekspresif

Banyak bentuk wakamono kotoba digunakan untuk mengekspresikan emosi atau sikap secara lebih ekspresif dan bergaya. Sebagai contoh kata (ヤバい) yabai mengalami perluasan makna dan dapat berarti “keren”, “parah”, atau “berbahaya” tergantung pada konteks penggunaannya.

3. Fungsi Kreatif dan Estetis

Inovasi dalam bentuk bahasa, seperti penggabungan kata, perubahan fonetik, atau penggunaan akhiran yang lucu, mencerminkan kreativitas linguistik generasi muda dan menjadi sarana permainan bahasa yang khas.

4. Fungsi Distingtif terhadap Bahasa Standar

Dengan menggunakan wakamono kotoba, generasi muda menciptakan jarak simbolik dari bahasa standar atau konservatif. Hal ini juga mencerminkan adanya perbedaan sikap dan gaya komunikasi antara generasi muda dan generasi yang lebih tua.

PRAGMATIK

Pragmatik merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari makna ujaran dalam kaitannya dengan konteks situasi tutur. Dalam kajian pragmatik, perhatian utama tertuju pada bagaimana penutur mengungkapkan maksud khusus melalui satuan kebahasaan dalam situasi komunikasi yang spesifik. Menurut

Cutting (2020), pragmatik mempelajari bagaimana makna dimaknai secara implisit berdasarkan siapa yang berbicara, kepada siapa, kapan, dan dalam situasi apa ujaran itu disampaikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pragmatik untuk menganalisis wakamono kotoba atau ragam bahasa anak muda yang digunakan dalam anime Oshi no Ko. Fokus utama penelitian adalah mengidentifikasi proses pembentukan wakamono kotoba serta fungsi-fungsinya dalam konteks komunikasi para tokoh dalam anime tersebut. Dengan menggunakan teori-teori pragmatik, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana wakamono kotoba dibentuk dan bagaimana fungsinya berperan dalam menyampaikan makna, sikap, serta hubungan sosial di antara para karakter. Analisis ini diharapkan bisa menyajikan pemahaman komprehensif terkait dinamika bahasa anak muda dalam media populer Jepang, khususnya melalui pendekatan pragmatis.

METODE PENELITIAN

Dalam suatu penelitian, pembahasan mengenai metode tidak dapat dipisahkan dari teknik dan instrumen yang digunakan. Menurut pendapat Sudaryanto yang dikutip oleh Sutedi (2011:53), metode merujuk pada langkah atau cara yang harus ditempuh dalam proses penelitian. Sementara itu, teknik adalah cara pelaksanaan metode tersebut,

dan instrumen ialah alat bantu guna mengumpulkan data.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif berjenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih sebab memungkinkan peneliti guna memahami fenomena secara mendalam dan natural, di mana peneliti berperan langsung dalam pengumpulan dan analisis data (Sugiyono, 2005). Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, sumber data utama adalah ujaran dan tindakan, sementara dokumen dan bahan tambahan lain dianggap sebagai data sekunder. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah episode pertama dari anime Oshi no Ko.

Pada penelitian ini digunakan teknik simak catat. Dalam penelitian bahasa, metode simak melibatkan perhatian pada bagaimana bahasa digunakan dalam objek penelitian. Teknik Simak diterapkan karena objek penelitian berupa tuturan dalam anime.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metodologi simak dan catat untuk mengidentifikasi data linguistik yang relevan. Sebanyak 8 data wakamono kotoba berhasil dikumpulkan dan diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yakni: Jenis pembentukan kata berdasarkan teori Tsujimura (2014) dan Fungsi penggunaan

berdasarkan teori Tanaka (2015). Peneliti menemukan sebanyak 8 data wakamono kotoba dengan jenis pembentukan yaitu 6 data Abreviasi (略語/Ryakugo), 1 data Nominalisasi dan 1 data Pengaruh bahasa asing (外来語/Gairaigo).

PEMBAHASAN RUMUSAN

MASALAH 1

Data 1 : 「推し」 (Oshi)

Dialog :

さりな: 歌はありぴょんとキュンパン
がいいんだけど、やっぱ私の推しはアイ一択でしょう。

Uta wa Aripyon to Kyunpan ga ii n dakedo, yappa watashi no oshi wa Ai ittaku deshou. Lagunya Ariyon dan Kyunpan memang bagus sih, tapi tetap saja idola favoritku cuma Ai tidak ada yang lain.

(Anime Oshi No. Ko episode 1, 00:02:10)

Analisis : Kata 「推し」 (Oshi) adalah kata gaul yang sangat sering digunakan oleh anak muda Jepang, khususnya dalam dunia idol dan anime. Kata ini berasal dari kata 「推す」 (osu) yang berarti “mendorong” atau “mendukung”. Namun dalam penggunaan sehari-hari oleh kalangan muda, kata ini tidak lagi digunakan sebagai kata kerja. Sebaliknya

kata ini berubah bentuk menjadi kata benda (nomina) dan maknanya juga ikut bergeser. Jika tadinya berarti tindakan “mendukung”, sekarang maknanya jadi lebih spesifik “idola yang di dukung” atau “karakter favorit”. Perubahan bentuk kata kerja menjadi kata benda disebut nominalisasi. Kesimpulannya, jenis pembentukan kata nominalisasi

Kata dasar : 「推す」 (Osu) → 「押し」 (Oshi)

Makna lama : tindakan “mendukung”

Makna baru : “idola/karakter yang di dukung”

Data 2 : 「めっちゃ」 (meccha)

Dialog :

ゴロ : サリナちゃんの名にかけて、めっちゃピュアな気持ちで押しとるわ。

Sarina-chan no na ni kakete, meccha pyua na kimochi de oshitoru wa.

Demi nama Sarina-chan, aku benar-benar mendukungnya dengan sepenuh hati.

(Anime Oshi No. Ko episode 1, 00:04:11)

Analisis : Kata 「めっちゃ」 (meccha) adalah salah satu kata yang sangat populer di kalangan anak muda Jepang. Fungsinya mirip dengan kata “banget”. 「めっちゃ」

(meccha) adalah bentuk singkatan dari kata めっちゃくちゃ (mecchakucha) yang dulu artinya “berantakan” atau “kacau”. Tapi sekarang kalangan anak muda mulai memotongnya jadi lebih pendek supaya gampang diucapkan, dan maknanya juga bergeser jadi “banget” atau “sangat”.

Dalam kalimat “めっちゃピュアな気持ちで押しとるわ”, kata 「めっちゃ」 (meccha) dipakai untuk memperkuat kata “ピュア” (pyua). Jadi frasa itu bisa diartikan sebagai “dengan perasaan yang tulus banget”. Bentuk pemendekan seperti ini di sebut Abreviasi (略語/Ryakugo).

Kesimpulan jenis pembentukan Abreviasi (略語/Ryakugo)

Bentuk asal : 「めっちゃくちゃ」

(mecchakucha) → 「めっちゃ」

(meccha)

Makna lama : “berantakan” atau “kacau”

Makna baru : “banget” atau “sangat”

PEMBAHASAH RUMUSAN MASALAH 2

「押し」 (Oshi) termasuk dalam fungsi identitas sosial karena:

1. Digunakan untuk menunjukkan keterikatan dengan idola,
2. Menjadi tanda khas komunitas fandom,
3. Merefleksikan kedekatan emosional, dan menjadi bagian dari identitas sosial penutur sebagai penggemar.

「めっちゃ」(meccha) termasuk

dalam fungsi ekspresif karena :

1. Mengekspresikan perasaan secara spontan dan kuat,
2. Memberikan penekanan emosional,
3. Serta memperkuat ekspresi personal dalam komunikasi informal.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap episode pertama, terdapat 8 data *wakamono kotoba* yang ditemukan.

A. Pembentukan Wakamono Kotoba

Pembentukan yang paling dominan adalah Abreviasi (略語 / ryakugo): 6 data, seperti めっちゃ (meccha) dari めちゃくちゃ (mechakucha). Nominalisasi (名詞化 / meishika): 1 data, seperti 推し (oshi) dari 推す (osu). Kata serapan asing (外来語 /

gairaigo): 1 data, seperti バズリ (bazuri) dari “buzz”.

B. Fungsi Wakamono Kotoba

Berdasarkan teori Tanaka (2015), fungsi dari *wakamono kotoba* yang ditemukan terbagi menjadi identitas Sosial: seperti penggunaan 推し (oshi) untuk menunjukkan kedekatan dengan idola. Ekspresif: seperti めっちゃ (meccha) dan やば (yaba) yang mengekspresikan emosi secara kuat. Kreatif dan Estetis: seperti リアタイ (riatai) dan バズリ (bazuri), menunjukkan kreativitas linguistik anak muda. Distingtif terhadap Bahasa Standar: seperti キモイ (kimoi), きもい (kimoi), dan マジ (maji) yang menciptakan jarak simbolik dari bahasa formal.

SARAN

Masih terdapat sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini karena belum mengupas *wakamono kotoba* secara komprehensif sekaligus menyeluruh. Fokus utama dalam penelitian ini hanyalah terbatas pada aspek pembentukan beserta fungsi *wakamono kotoba*. Alhasil, aspek-aspek lain dari *wakamono kotoba* masih terbuka untuk diteliti lebih lanjut. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian

lanjutan dengan menggunakan referensi yang lebih beragam dan cakupan data yang lebih menyeluruh, supaya diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat memperluas objek kajian, misalnya dengan menganalisis pengaruh *wakamono kotoba* terhadap dialek penutur atau variasi linguistik lainnya dalam konteks media selain film.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, Abdul & Agustina, Leonie. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yule, G. (2010). *The Study of Language* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Kushartanti. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Holmes, J., & Wilson, N. (2017). *An Introduction to Sociolinguistics* (5th ed.). Routledge.
- Wardhaugh, R., & Fuller, J. (2015). *An Introduction to Sociolinguistics* (7th ed.). Wiley Blackwell.
- Tsujimura, N. (2014). *An Introduction to Japanese Linguistics* (3rd ed.). Wiley Blackwell.
- Cutting, J. (2020). *Pragmatics and Discourse* (3rd ed.). Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Adrian. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Tanaka, Yuko. (2015). *若者言葉の社会言語学的研究 (Wakamono Kotoba no Shakaigengogakuteki Kenkyū)*. Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Tarigan, Henry Guntur. (1985). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sasmito, Ageng Ginanjar. (2014). *Wakamono Kotoba dalam Drama My Boss My Hero*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Suhada, Fani. (2019). *Analisis Wakamono Kotoba dalam Film Kimi no Na wa*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Revin, Rolnad. (2021). *Pembentukan 若者言葉 (Wakamono Kotoba) yang Diunggah pada Tahun 2020 dalam Jejaring Sosial Twitter*. Skripsi. Universitas Hasanuddin.