

KARAKTERISTIK PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME “NAKITAI WATASHI WA NEKO O KABURU” KARYA MARI OKADA

Fafa Mylea Hapsari

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

fafamylea.21024@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

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

zaenalfanani@unesa.ac.id

ABSTRACT

This research examines *wakamono kotoba*, a non-standardized Japanese youth vernacular influenced by popular culture, as represented in the anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*. Employing a descriptive qualitative design anchored in pragmatic analysis, the study investigates both the formal properties and social functions of these expressions. Data were derived from character dialogues through systematic transcription and observation, subsequently classified according to frameworks by Yonekawa, Kageyama, and Sato. The interpretive process draws on Hymes' SPEAKING model to situate usage within interactional contexts, with Austin's speech act theory serving as an auxiliary conceptual guide. Results reveal the predominance of clipped forms, such as 「ヤバっ」 (from 「やばい」) and 「たまんね」 (from 「たまらない」), which operate as devices for emotional economy, intimacy-building, and informality. The findings suggest that *wakamono kotoba* in this narrative functions beyond linguistic innovation, constituting a strategic mechanism for enacting identity and reinforcing affiliative bonds among characters..

Keywords: *wakamono kotoba*, characteristics, slang, youth language variety, anime

要旨

若者言葉は、ポップカルチャーの影響を受けた、日本の若者に特徴的な非標準的表現や創造的語法を含む言語スタイルである。本研究は、アニメ「泣きたい私は猫をかぶる」における若者言葉の使用を対象とし、ハイムズのSPEAKINGモデルを中心に、補助的にオースティンの発話行為理論を援用し、語用論的観点から分析することを目的とする。記述的質的研究の手法により、登場人物の発話をデータとし、米川明彦、影山太郎、佐藤道明による分類に基づき、若者言葉の形式的特徴と社会的機能を整理した。分析の結果、「やばい」から派生した「ヤバっ」や「たまらない」から派生した「たまんね」などの短縮形が最も多く見られ、感情の簡潔な表現、親密さの構築、若者特有のカジュアルな雰囲気形成に寄与していることが明らかとなった。これらは単なる語彙的革新にとどまらず、アイデンティティの構築や人間関係の強化といった戦略的なコミュニケーション機能を担っていると結論づけられる。

キーワード：若者言葉、特徴、スラング、若者の言語変種、アニメ

PENDAHULUAN

Dalam masyarakat Jepang, selain bahasa standar (*hyōjungo*), terdapat berbagai variasi bahasa yang mencerminkan faktor sosial seperti usia dan status (Sudjianto & Dahidi, 2007:17). Salah satu variasi yang menonjol adalah *wakamono kotoba*, yaitu bahasa slang yang umumnya digunakan oleh anak muda berusia sekitar 10 hingga 30 tahun. Matsumoto dalam Maslakha (2022:319) mengungkapkan bahwa *wakamono kotoba* mencakup ungkapan yang tidak mengikuti norma baku dan banyak digunakan dalam situasi informal, misalnya dalam percakapan antar teman untuk mengekspresikan perasaan tertentu seperti kesenangan, ketidaksukaan, atau kekagetan.

Karakteristik ini membuat *wakamono kotoba* bersifat dinamis, terus berubah seiring perkembangan zaman, serta erat kaitannya dengan gaya hidup generasi muda. (Meisa, 2017:86). Selain digunakan dalam interaksi sehari-hari, *wakamono kotoba* juga muncul dalam karya budaya populer Jepang, seperti *anime*. Matsuura dalam Suhada (2019:2) menyatakan bahwa *anime*, yang merupakan bentuk animasi Jepang, sering menghadirkan realitas sosial melalui dialog antar tokohnya, termasuk penggunaan ragam bahasa anak muda.

Salah satu *anime* yang memuat fenomena ini adalah *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* karya Mari Okada, yang mengangkat tema pencarian identitas diri, hubungan antar manusia, serta kejujuran dalam menjalani kehidupan. Cerita yang sarat dengan nilai emosional ini menampilkan interaksi antartokoh yang kaya dengan nuansa kedekatan dan ekspresi perasaan melalui bahasa, termasuk *wakamono kotoba*.

Dalam kajian linguistik, analisis terhadap fenomena ini tidak terlepas dari teori pragmatik, khususnya teori tindak tutur yang dikemukakan oleh Austin (1962). Austin membedakan tindak tutur menjadi tiga, yaitu lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Selain itu, untuk memahami konteks penggunaan bahasa dalam interaksi, penelitian ini juga mengacu pada model SPEAKING oleh Dell Hymes (1972), yang menyoroti unsur-unsur situasi tutur seperti partisipan, tujuan, dan norma percakapan. Dengan menggunakan dua kerangka teoretis ini, analisis diarahkan untuk memahami bagaimana *wakamono kotoba* berfungsi dalam komunikasi tokoh-tokoh *anime* tersebut, baik untuk menyampaikan maksud, membangun kedekatan, maupun memperkuat identitas kelompok.

Perilaku tokoh dapat dianalisis secara analitik, yaitu melalui penjelasan langsung pengarang tentang sifat tokoh, atau secara dramatik, yakni melalui tindakan, dialog, alur pikir, dan reaksi tokoh yang

menggambarkan karakter secara implisit (Fanani, 2002:11-12).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada dua permasalahan utama: (1) Bagaimana karakteristik pembentukan *wakamono kotoba* dalam *Anime Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* Karya Mari Okada (2) Bagaimana fungsi *wakamono kotoba* dalam *dialog anime Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* Karya Mari Okada

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dalam memperkaya kajian tentang variasi bahasa Jepang dan pragmatik, khususnya fenomena *wakamono kotoba*. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan pengajar bahasa Jepang untuk memahami dinamika bahasa anak muda dalam konteks budaya populer, serta membuka peluang penelitian lanjutan mengenai hubungan bahasa, identitas, dan media hiburan Jepang.

KAJIAN PUSTAKA

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti fenomena *wakamono kotoba* dalam berbagai media, baik digital maupun karya fiksi. Penelitian yang dilakukan oleh Jotika dan Afriyanty (2024) menganalisis penggunaan serta contoh *wakamono kotoba* dalam *anime SK8 The Infinity*, namun penelitian tersebut belum mengulas secara mendalam karakteristik dari ragam bahasa tersebut. Selanjutnya, penelitian oleh Wartini dan rekan (2024) membahas *wakamono kotoba* dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* dengan fokus pada jenis-jenis dan proses pembentukannya dari sudut pandang morfologis, tetapi tidak menelaah fungsi penggunaannya dalam interaksi antar tokoh. Sementara itu, penelitian oleh Maslakha (2022) mengkaji pembentukan dan makna *wakamono kotoba* pada video YouTube *Nihongo Mantappu*, sehingga berbeda dengan penelitian ini yang menjadikan *anime* sebagai objek kajian. Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut melalui analisis bentuk dan fungsi *wakamono kotoba* dalam *anime Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* dengan menggunakan pendekatan pragmatik, yaitu teori tindak tutur Austin dan model SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes.

Wakamono Kotoba

Agmalita dalam Andriyani (2022:172) ragam bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda Jepang ketika berbicara dengan teman sebayanya dan/atau pada situasi percakapan yang tidak formal, dikenal dengan istilah *wakamono kotoba*.

Wakamono kotoba lahir dari penyimpangan aturan penggunaan bahasa baku pada bahasa Jepang. Sehingga kata-kata dalam ragam bahasa tersebut tidak terdapat pada kamus, maka

diperlukan pemahaman dari mana kata asal maupun perubahannya. *Wakamono kotoba* memiliki karakteristik salah satunya yaitu bebas digunakan tanpa memikirkan standar bahasa Jepang yang benar (Farauzhulli 2017:34)

Karakteristik Pembentukan

Analisis karakteristik pembentukan *wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* dilakukan melalui dua teori yang dikemukakan oleh Akihiko Yonekawa (1998), Taro Kageyama, dan Michiaki Sato (2016). Teori-teori tersebut memberikan penjelasan tentang pola dan mekanisme pembentukan kosakata dalam *wakamono kotoba*, yang mencakup pemendekan kata, peminjaman unsur bahasa asing, serta penciptaan bentuk baru yang bersifat inovatif.

1.) Menurut Akihiko Yonekawa (1998:50), terdapat beberapa proses pembentukan *wakamono kotoba* sebagai berikut:

a.) Pemendekan kata (省略) - Menghilangkan bagian kata sehingga terbentuk bentuk baru, misalnya アルバイト → バイト (kerja paruh waktu), まじめ → まじ (sungguh), むずかしい → むずい (sulit).

b.) Peminjaman bahasa asing (借用) - Mengambil kata dari bahasa asing tanpa mengubah makna, misalnya バズる (bazuru) dari kata buzz.

c.) Mengubah cara baca (読み替え) - Mengganti cara baca kanji, misalnya 出発 (shuppatsu) menjadi でっぱつ (deppatsu).

d.) Membalik kata (到置) - Menukar posisi unsur kata, misalnya 物本 (monohon) untuk barang asli.

e.) Perubahan cara bicara (言い替え) - Mengganti kata Jepang dengan serapan gaya Inggris, misalnya 新しい (atarashii) menjadi ニューい (nyuui).

f.) Derivasi verba (動詞の派生) - Menambahkan sufiks -ru pada nomina, misalnya 図書館 → としよる (pergi ke perpustakaan).

g.) Inisialisasi (頭文字化) - Mengambil huruf awal kata, misalnya オデ (OD) dari Onara ga Deru (kentut).

h.) Komposisi (混交) - Menggabungkan dua kata, misalnya キモい dari 気持ちが悪い (menjijikkan).

i.) Derivasi nomina - Menambahkan sufiks seperti -chan atau -san, misalnya ジャズさん.

j.) Derivasi adjektiva - Menambahkan sufiks 「い」 atau 「ばい」, misalnya 水っぱい (seperti air).

k.) Konversi bunyi (音の転化) - Mengubah

pelafalan, misalnya ちげー dari 違う (berbeda).

l.) Parodi (もじり) - Permainan kata untuk humor atau ekspresi, misalnya ジングルベル digunakan dengan makna baru.

m.) Campuran kata (名詞の複合) - Menggabungkan kata Jepang dan asing, misalnya イケメン (pria tampan) dari iketeru + man.

n.) Permainan kata (語呂合わせ) - Memanipulasi kata agar bermakna baru, misalnya からたちの花 untuk makna simbolik.

o.) Kombinasi verba (動詞の複合) - Menambahkan suru pada nomina, misalnya コーヒーする (minum kopi).

2.) Menurut Taro Kageyama dan Michiaki Sato dalam Suhada (2019:16), terdapat delapan proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang:

a.) Komposisi - Penggabungan dua morfem, misalnya:

• Nomina: 筆箱 (fudebako) "kotak pensil"

• Verba: 波打つ (namiutsu) "ombak bergelombang"

• Adjektiva: 蒸し暑い (mushiatsui) "lembab".

b.) Afiksasi - Penambahan prefiks atau sufiks. Contoh: お出かけ (odekake) "pergi keluar" (prefiks), 悲しさ (kanashisa) "kesedihan" (sufiks -sa mengubah adjektiva jadi nomina).

c.) Konversi - Perubahan kelas kata tanpa perubahan bentuk. Contoh: 遊ぶ (asobu) "bermain" → 遊び (asobi) "permainan".

d.) Reduplikasi - Pengulangan kata untuk makna jamak atau intensitas. Contoh: 人々 (hitobito) "orang-orang", 時々 (tokidoki) "kadang-kadang".

e.) Blending - Gabungan dua kata membentuk kata baru. Contoh: ドタキャン (dotakyan) dari 土壇場 (dotanba) + キャンセル (kyanseru) "membatalkan mendadak".

f.) Clipping (Pelesapan) - Memendekkan kata. Contoh: アニメ (anime) dari アニメーション (animeshon), だち (dachi) dari 友達 (tomodachi).

g.) Akronim & Inisial - Mengambil huruf awal kata. Contoh: NHK (日本放送協会), MEXT (Ministry of Education...).

h.) Transposisi - Menukar posisi mora untuk membentuk kata baru. Contoh: しよば (shoba) dari

場所 (basho) “tempat”.

Tindak Tutur

Austin (1962) setelah membedakan tuturan menjadi dua jenis, yaitu konstatif dan performatif, Austin juga mengemukakan bahwa tindak tutur dapat diklasifikasikan ke dalam tiga jenis, yaitu tindak lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Ketiga jenis tindak ini muncul saat seseorang menggunakan bahasa.

a) Tindak lokusi adalah tindakan mengucapkan sesuatu, seperti memberi informasi, berbicara, atau bertanya.

b) Tindak ilokusi adalah tindakan yang dilakukan melalui tuturan dengan maksud tertentu, misalnya menyatakan, memerintah, berjanji, atau memaafkan. Daya ilokusi inilah yang menunjukkan tujuan penutur.

c) Tindak perlokusi adalah dampak tuturan terhadap pendengar, seperti meyakinkan, membujuk, mengejutkan, atau menipu..

Analisis ‘SPEAKING’

Untuk menganalisis fungsi *wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*, penelitian ini menggunakan model SPEAKING yang dikemukakan oleh Dell Hymes (1972:59-65). Model ini mencakup delapan komponen: Setting and Scene (waktu, tempat, dan suasana komunikasi), Participants (pihak-pihak yang terlibat dalam tuturan), Ends (tujuan atau hasil yang ingin dicapai), Act Sequence (urutan dan isi ujaran), Key (nada atau sikap dalam penyampaian), Instrumentalities (media dan kode bahasa yang digunakan), Norms (aturan interaksi dan interpretasi), dan Genre (jenis tuturan seperti percakapan, cerita, atau narasi).

Kerangka ini membantu memahami bahasa sebagai praktik komunikatif yang terikat pada konteks sosial dan budaya tertentu. Dalam penelitian ini, model SPEAKING digunakan untuk menelaah bagaimana *wakamono kotoba* muncul dan berfungsi dalam interaksi antar tokoh anime. Melalui analisis terhadap komponen seperti setting, participants, dan instrumentalities, dapat dipahami bagaimana pilihan kata, gaya bahasa, serta media penyampaiannya mencerminkan identitas kelompok muda. Sementara itu, komponen key dan norms memberikan gambaran tentang bagaimana nuansa emosional, nada percakapan, serta aturan sosial memengaruhi pemakaian bahasa dalam konteks naratif anime.

METODE

Pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis karakteristik pembentukan dan fungsi penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*.

Sumber data utama berasal dari anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* karya Mari Okada, yang diproduksi oleh Studio Colorido dan tayang pada tahun 2020, dengan durasi 1 jam 45 menit 25 detik..

Instrumen penelitian berupa daftar kata kunci *wakamono kotoba* dan kolom analisis kontekstual, sedangkan pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap dialog dalam anime.

Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, dan interpretasi tuturan dengan mengacu pada teori karakteristik pembentukan *wakamono kotoba* (Yonekawa, Kageyama, Satō), teori tindak tutur Austin, serta model SPEAKING Hymes. Proses analisis mencakup pengkajian struktur linguistik, konteks interaksi, dan tujuan komunikasi untuk mengungkap karakteristik serta fungsi penggunaan *wakamono kotoba*. Hasil analisis kemudian divalidasi dan disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Ditemukan sebanyak 20 data yang menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko wo Kaburu*. Data ini diklasifikasikan ke dalam beberapa proses pembentukan, yaitu clipping, peminjaman bahasa asing, derivasi verba (～る), konversi bunyi, blending, serta perluasan/perubahan makna.

Selain itu, dilakukan analisis tindak tutur yang mencakup lokusi, ilokusi, dan perlokusi untuk mengidentifikasi fungsi penggunaan *wakamono kotoba* dalam percakapan. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana bentuk linguistik tersebut berperan dalam interaksi tokoh dan membangun makna komunikatif sesuai konteks percakapan.

1. ムゲ : 朝から日之出エロボイスだよ

Muge : Ini suara erotic Hinode pagi-pagi

ムゲ : ねえ わかんない？この幸せ

Muge : Aku bisa mati bahagia, kau tidak

tahu?

頼子 : 1 ミリモ

Yoriko : Tak sedikitpun

(*Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*, 00:04:28)

Kata エロボイス termasuk tindak ilokusi karena ujaran ini tidak sekadar menyebutkan suara Hinode, tetapi berfungsi menyampaikan sanjungan dengan konotasi menggoda yang menunjukkan ketertarikan romantic

Karakteristik Pembentukan

a.) Kata 「エロボイス」 merupakan salah satu contoh 若者言葉 (*wakamono kotoba*) atau bahasa gaul anak muda Jepang yang terbentuk melalui proses peminjaman bahasa asing (*gairaigo*). Secara morfologis, 「エロボイス」 terdiri atas dua unsur utama, yaitu:

• **エロ (*ero*):** Merupakan bentuk singkatan dari kata *erotic* dalam bahasa Inggris, yang dalam bahasa Jepang telah mengalami perubahan makna dan digunakan untuk menyatakan sesuatu yang terdengar sensual atau menarik secara seksual, namun dalam konteks ringan atau bercanda.

• **ボイス (*boisu*):** Serapan langsung dari kata *voice* dalam bahasa Inggris, yang berarti "suara".

Gabungan kedua unsur tersebut membentuk satu kata baru: 「エロボイス」, yang secara harfiah berarti "suara erotis". Dalam praktiknya, kata ini digunakan oleh kalangan muda untuk mengungkapkan ketertarikan terhadap suara seseorang yang dianggap menarik atau seksi, biasanya dalam konteks budaya pop seperti *anime*, drama, atau media sosial.

b.) Kata エロボイス juga termasuk ke dalam karakteristik pemendekan kata/clipping dengan bentuk kata awalnya yaitu:

エロティック (*erotikku*) → "erotic"

ボイス (*boisu*) → "voice"

Analisis SPEAKING

Setting & Scene
Percakapan berlangsung di lorong sekolah pada pagi hari, menjelang masuk kelas. Muge, dalam suasana hati yang riang dan penuh semangat,

menyapa Hinode dengan harapan bisa berjalan bersamanya. Namun, Hinode merespons secara pasif atau bahkan tidak menanggapi, menciptakan kontras dalam dinamika interaksi. Muge, yang sedang jatuh cinta, menanggapi dengan komentar bernuansa sanjungan yang lucu dan dramatis. Setelah itu, ia mengungkapkan rasa kagumnya kepada Yoriko, yang merespons dengan sikap realistis dan kalimat singkat, memperkuat perannya sebagai penyeimbang karakter Muge yang ekspresif. □a.) Penutur: □Muge: Tokoh utama perempuan, ceria dan ekspresif. □Yoriko: Teman dekat Muge, lebih realistis dan tenang. □(Hinode sebagai objek pembicaraan, meski tidak aktif dalam percakapan ini.) □b.) Interaksi terjadi antara dua orang (Muge dan Yoriko), dengan Hinode sebagai konteks situasi. □Muge ingin mengungkapkan rasa kagumnya terhadap suara Hinode yang terdengar seksi di pagi hari, sambil mencurahkan perasaan cintanya dengan cara yang dramatis dan ekspresif. Ia juga mencari validasi dari Yoriko, berharap temannya memahami atau mendukung perasaannya. Namun, Yoriko merespons dengan nada datar dan realistis, memperlihatkan kontras kepribadian. Interaksi ini menunjukkan dinamika persahabatan antara karakter yang romantis dan ceria dengan karakter yang lebih rasional dan membumi.

Participants

a.) Penutur:

Muge: Tokoh utama perempuan, ceria dan ekspresif.

Yoriko: Teman dekat Muge, lebih realistis dan tenang.

(Hinode sebagai objek pembicaraan, meski tidak aktif dalam percakapan ini.)

b.) Interaksi terjadi antara dua orang (Muge dan Yoriko), dengan Hinode sebagai konteks situasi.

Ends

Muge ingin mengungkapkan rasa kagumnya terhadap suara Hinode yang terdengar seksi di pagi hari, sambil mencurahkan perasaan cintanya dengan cara yang dramatis dan ekspresif. Ia juga mencari validasi dari Yoriko, berharap temannya memahami atau mendukung perasaannya. Namun, Yoriko merespons dengan nada datar dan realistis, memperlihatkan kontras kepribadian. Interaksi ini menunjukkan dinamika persahabatan antara karakter yang romantis dan ceria dengan karakter yang lebih rasional dan membumi.

Act of Sequence

a.) Muge mencoba mendekati Hinode di lorong sekolah dan mengajaknya berjalan bersama.

b.) Hinode tidak menanggapi dengan antusias.

c.) Muge, yang tetap merasa senang, mengomentari suara Hinode dengan mengatakan 「朝から日之出エ

<p>□ボイスだよ」 dengan nada malu-malu namun penuh antusiasme.</p> <p>d.) Kemudian ia berkata pada Yoriko 「ねえ わかんない?この幸せ」, meminta persetujuan terhadap kebahagiaannya.</p> <p>e.) Yoriko menjawab singkat: 「1 ミリも」 (sama sekali tidak), dengan nada datar dan pasrah.</p>
Key
<p>a.) Muge: Nada suara ceria, tergila-gila, malu-malu, dan penuh kekaguman.</p> <p>b.) Yoriko: Nada datar, realistis, sedikit lelah dengan tingkah Muge yang terlalu dramatis.</p> <p>c.) Kata 「□ボイス」 digunakan dengan nuansa bercanda dan menggoda, bukan vulgar.</p>
Instrumentalities
<p>Tuturan ini berlangsung secara langsung (lisan) dalam percakapan tatap muka antar teman sekolah. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Jepang informal dengan gaya remaja, ditandai oleh ekspresi spontan dan emosional.</p> <p>Istilah 「□ボイス」 merupakan <i>wakamono kotoba</i>—gabungan kata "ero" (erotis/seksi) dan "boisu" (suara)—yang digunakan Muge untuk menggambarkan suara Hinode secara genit dan memuji.</p> <p>Sementara 「1 ミリも」 adalah ekspresi hiperbolik yang digunakan Yoriko untuk menyampaikan ketidaksetujuan secara total, umum digunakan oleh remaja untuk menegaskan pendapat dengan cara yang dramatis namun santai.</p>
Norms
<p>Interaksi ini terjadi antar teman sekolah dalam suasana santai dan informal, mencerminkan gaya komunikasi khas remaja. □Ucapan Muge dipahami sebagai bentuk sanjungan berlebihan dan ekspresi kegilaan cinta yang dramatis namun lucu—sesuatu yang wajar di kalangan remaja. □ Sementara tanggapan Yoriko berfungsi sebagai penyeimbang, menunjukkan sikap realistis yang “membumi” dan tidak ikut terbawa perasaan. □Bagi penonton, dinamika ini dianggap menghibur dan relatable, karena memperlihatkan kontras yang jelas antara karakter yang romantis dan yang rasional, sekaligus memperkuat identitas masing-masing dalam hubungan pertemanan mereka.</p>
Genres
<p>Percakapan ini bersifat kasual dan humoris, yang menonjolkan ekspresi emosional remaja perempuan dan dinamika khas interaksi antar teman sebaya.</p>

2. 猫店主 : ニヤハハ〜
Pemilik toko kucing : Nyahaha〜

日之出	: 待て!
Hinode	: Tunggu!
タマキ	: まずいよご神木が目覚める...
Tamaki	: Gawat! Pohon suci akan terbangun...
日之出	: ああ!
Hinode	: Ah!

(*Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu*, 01:23:06)

Kata まずい termasuk tindak ilokusi karena ujaran ini tidak hanya menyatakan makna literal “gawat”, tetapi juga berfungsi mengekspresikan rasa cemas sekaligus memberi sinyal peringatan akan situasi berbahaya.

Karakteristik Pembentukan

Menurut artikel oleh Sekar,dkk (2021) dalam penelitian ditemukan *wakamono kotoba* yang mengalami pergeseran makna maupun fungsi dari bentuk asalnya. 「マズイ」berubah dari bermakna ‘tidak enak’ menjadi ‘gawat’.

Analisis SPEAKING

Setting & Scene
<p>Peristiwa ini berlangsung di dunia kucing, tepatnya di depan pohon suci tempat roh dan topeng bersemayam. Suasana magis namun menegangkan terasa saat Hinode datang bersama Kinako untuk menyelamatkan Muge. Kinako memberikan topeng wajah manusia milik Muge agar ia bisa kembali ke wujud aslinya. Namun, ketika hendak mengenakannya, Muge gagal karena keraguannya sendiri. Ketegangan meningkat saat pemilik toko topeng tiba-tiba menculik Muge, berniat mencuri umur manusia darinya. Hinode dan Tamaki menunjukkan reaksi cemas dan tegang, memperkuat atmosfer konflik antara pilihan pribadi, rasa takut, dan ancaman dari kekuatan magis.</p>
Participants
<p>a.) Pemilik toko topeng kucing: Antagonis utama, makhluk supranatural yang ingin mencuri kehidupan Muge.</p> <p>b.) Muge (dalam wujud kucing): Tokoh utama yang mengalami konflik batin antara menjadi manusia atau tetap menjadi kucing.</p> <p>c.) Hinode: Teman dekat dan love interest Muge, datang untuk menyelamatkannya.</p> <p>d.) Tamaki: Sosok pelindung dari dunia kucing, memberi peringatan dan menunjukkan kekhawatiran.</p> <p>e.) Kinako: Kucing rumah yang sempat mengambil</p>

alih hidup Muge, namun berubah dan membantu mengembalikannya.
Ends
a.) Tujuan Muge: Kembali menjadi manusia, namun dihentikan oleh rasa takut akan kehidupan nyatanya. b.) Tujuan pemilik toko: Mencuri umur Muge untuk dirinya sendiri. c.) Tujuan Hinode: Menyelamatkan Muge dari bahaya dan membuatnya kembali menjadi dirinya. d.) Tujuan Tamaki: Mengingatkan akan bahaya besar jika pohon suci (ご神木, goshinboku) terbangun, yang bisa mengguncang keseimbangan dunia. Hasil: Ketegangan emosional meningkat, menjadi titik balik dramatis dalam cerita
Act of Sequence
Kinako menyerahkan topeng wajah Muge agar ia bisa kembali menjadi manusia. Namun saat hendak mengenakannya, Muge ragu dan gagal berubah. Dalam kekacauan itu, pemilik toko topeng menculik Muge. Hinode spontan berteriak, 「待て! 」, sebagai luapan emosi dan keberaniannya. Tamaki segera memperingatkan dengan cemas, 「まずいよ、ご神木が目覚める...」, menandakan bahwa situasinya semakin genting karena pohon suci akan bangkit.
Key
Nada: Tegang, dramatis, penuh emosi dan ketakutan. a.) Hinode: Nada tegas dan emosional ketika meneriakan 「待て! 」, menunjukkan keberanian dan kepedulian terhadap Muge. b.) Tamaki: Nada panik saat mengucapkan 「まずいよ」, memperkuat situasi kritis, karena bangkitnya pohon suci menandakan bencana. c.) Muge: Diam dalam konflik batin, menjadi pusat emosi tanpa kata-kata. d.) Pemilik toko: Tampil dominan, manipulatif, menunjukkan ancaman.
Instrumentalities
Media tuturnya adalah dialog lisan langsung dalam dunia fantasi yang divisualisasikan. Gaya bahasa yang digunakan beragam sesuai karakter dan situasinya. Hinode menggunakan seruan pendek dan kuat, 「待て! 」, bentuk imperatif dari kata kerja 待つ (matsu), yang umum dipakai dalam situasi mendesak untuk menyuruh seseorang berhenti atau menunggu. Sementara itu, Tamaki memakai ekspresi informal khas remaja, 「まずいよ」, yang mengungkapkan rasa cemas atau bahaya. Frasa selanjutnya, 「ご神木が目覚める...」,

menambahkan dimensi mitologis dan ketegangan, menunjukkan bahwa kebangkitan pohon suci akan membawa konsekuensi serius dalam dunia tersebut.
Norms
Dalam dunia manusia, ekspresi seperti 「まずい」 umumnya digunakan secara informal untuk menyatakan situasi yang tidak menyenangkan. Namun dalam konteks ini, maknanya meningkat menjadi sinyal bahaya yang nyata, mengindikasikan konsekuensi serius di dunia roh. Dialog antara karakter mencerminkan pergeseran dari konflik batin menjadi konflik eksternal yang menyangkut keselamatan nyawa dan keseimbangan alam magis. Seruan 「待て! 」 dari Hinode berfungsi sebagai tindakan tutur perintah darurat (emergency speech act), khas dalam <i>anime</i> ketika karakter berusaha menghentikan sesuatu secara spontan dan emosional. Bagi penonton, ini adalah momen klimaks—titik kritis yang menentukan antara keselamatan dan kehilangan segalanya.
Genres
Percakapan ini termasuk dalam genre dramatis fantasi, yang menonjolkan ketegangan emosional dan komunikasi langsung dalam situasi kritis.

Pembahasan

Penggunaan *wakamono kotoba* dalam dialog *anime Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* berperan penting untuk mengekspresikan emosi, membentuk karakter, dan menciptakan dinamika komunikasi yang khas di kalangan remaja. Ungkapan seperti 「ヤッペ」, 「イチコロ」, dan 「ウケてる」 tidak hanya menghadirkan kesan kasual dan dekat, tetapi juga menekankan intensitas emosional yang relevan dengan konteks adegan. Analisis berdasarkan model SPEAKING menunjukkan bahwa bentuk-bentuk ini memiliki fungsi komunikatif yang kompleks, dengan tindak tutur lokusi berupa pernyataan sebagai kategori yang paling dominan, diikuti pertanyaan dan perintah.

Dari segi pembentukan kata, ditemukan 20 data yang mencakup beberapa proses morfologis, seperti *clipping* (misalnya 「ヤバっ」 dari 「やばい」 dan 「たまね」 dari 「たまらない」), peminjaman bahasa asing (*loanwords*) seperti エロボイス, derivasi verba dengan akhiran ～る, konversi bunyi, *blending*, serta perluasan atau perubahan makna. Selain itu, pembagian tindak tutur ilokusi, lokusi, dan perlokusi menunjukkan bahwa *wakamono kotoba* tidak sekadar menjadi variasi leksikal, tetapi juga

sarana strategis untuk membangun relasi sosial dan identitas remaja dalam interaksi antar tokoh.

penerapan teori linguistik dalam menganalisis bahasa pada media populer.

PENUTUP

Kesimpulan

- a.) Karakteristik pembentukan *wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* karya Mari Okada menunjukkan kreativitas linguistik anak muda Jepang. Berdasarkan teori Yonekawa, Kageyama, dan Satō, bentuk-bentuk *wakamono kotoba* terbentuk melalui pemendekan kata, penggabungan (blending), peminjaman kosakata asing, serta inovasi bunyi. Proses ini mencerminkan sifat bahasa yang fleksibel, dinamis, dan praktis, sekaligus menjadi sarana pembentukan identitas kelompok remaja.
- b.) Analisis fungsi *wakamono kotoba* menggunakan teori tindak tutur Austin dan model SPEAKING Hymes menunjukkan bahwa penggunaannya tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membangun interaksi sosial, mengekspresikan emosi, dan menunjukkan keakraban. Penggunaan ini dipengaruhi oleh konteks, peserta, dan norma sosial, sehingga menjadi penanda identitas, solidaritas, dan budaya remaja Jepang.

Saran

Pembentukan *Wakamono kotoba* dalam anime *Nakitai Watashi wa Neko o Kaburu* Karya Mari Okada", penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya maupun pengembangan kajian di bidang ini, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi mahasiswa atau peneliti yang ingin mengkaji bahasa remaja Jepang, khususnya *wakamono kotoba*, baik melalui media *anime* maupun sumber-sumber lain.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih luas kepada pembelajar bahasa Jepang dan masyarakat umum mengenai variasi bahasa informal yang digunakan kalangan muda, beserta konteks penggunaannya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan di bidang linguistik dan pembelajaran bahasa Jepang, sekaligus memberikan gambaran

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Dian Bayu Firmansyah, Yudi Suryadi. (2022). Analisis *Wakamono kotoba*: Tinjauan Morfologi dan Semantik. Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, Volume 6 No. 2, 170–186.
- Asfar, A. M. I. T. (2019). Analisis naratif, analisis konten, dan analisis semiotik (Penelitian kualitatif), hal. 2.
- Austin, J. L. (1962). *How do to Things with Words*. Oxford: The Clarendon Press.
- Fanani, U. Z. (2002). Perilaku tokoh utama dalam Rumah Perawan (*Nemureru Bijo*) karya Kawabata Yasunari terhadap kematian: Pendekatan psikologi sastra (hal. 11–12) [Tesis, Universitas Negeri Surabaya].
- Farauzhuli, dkk. (2017). Analisis Karakteristik *Wakamono kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate. Universitas Negeri Semarang.
- Fujita, K. (2023). *A study on the semantic function of "made-aru" in young people's words: Based on a survey of usage cases using Twitter*. Bulletin of Hokuyo University, 2, 70.
- Hymes, D. (1972). Models of the interaction of language and social life.
- Jotika R & Afrianty. (2024). Analisis *Wakamono kotoba* dalam anime *SK8 the Infinity*. Universitas Sumatera Utara.
- Li, W. (2021). *A Lexical-Pragmatic Approach to Japanese Wakamono kotoba* [Unpublished master's thesis]. University of Oslo.
- Liu, X. (2023). *Japanese linguistic politeness as speakers' rational choice and social strategy*. *Studies in Linguistics and Literature*, 7(1), Spelman College, Georgia, USA. ISSN 2573-6434 (Print), ISSN 2573-6426 (Online).
- Maslakha, A. (2022). Analisis *Wakamono kotoba* dalam Youtube Channel Nihongo Mantappu. Universitas Negeri Surabaya: Jurnal Hikari, Volume 06.
- Meisa, W. (2017). Analisis *Wakamono Kotoba* Dalam Acara Televisi *New World Land SMAP×SMAP*. *Journal of Japanese Language Education & Linguistics*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 86.
- Nadhifatur Rosyidah. (2014). *Wakamono kotoba* Dalam Komik *Oresama Teacher* Vol.1 Karya Tsubaki Izumi. Universitas Brawijaya.
- Rizky D. S, dkk. (2021). Teori Tindak Tutur dalam

- Studi Pragmatik. Universitas Tidar, Magelang. Jurnal Kabastra, Vol. 1, No. 1.
- Sanjaya, W. (2014). Penelitian Pendidikan (Jenis, Metode dan Prosedur). Bandung: Kencana Prenada Group.
- Sekar P. L., Philiyanti, F., & Rahayu, P. (2021). Analisis *Wakamono kotoba* dalam *Channel YouTube Jhonny's Jr. Vlog Hihi Jets*. Universitas Negeri Jakarta.
- Shauqi, dkk. (2023). Budaya *Anime* Jepang dalam Perubahan Perilaku Remaja pada Siswa SMA Negeri 6 Kota Palopo. Artikel Ilmiah. Universitas Muslim Indonesia.
- Sudaryanto. (2015). Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa. Jakarta: Diandra Primamitra.
- Sudjianto dan Dahidi, A. (2004). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sudjianto. (2007). Bahasa Jepang dalam konteks sosial dan kebudayaannya. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, Fani. (2019). Analisis *Wakamono kotoba* Dalam *Anime Kimi No Nawa*. Skripsi S-1. Jurusan Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro.
- Venny, dkk. (2018). Pengaruh Menonton *Anime* Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan *Komunitas Japan Club East Borneo* Kota Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 15-27.
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. FTK Ar-Raniry Press.
- Wartini, dkk. (2024). *Wakamono kotoba* dalam *Anime "Gekkan Shoujo Nozaki-Kun"*. Jurnal SORA - Pernik Studi Bahasa Asing, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 22-35, Juni 2024. ISSN 2685-1075.
- Yamashita, A. (2019). *Polite language forms as markers of an emerging new language order in Nikkei-Brazilian Japanese*. Meikai University, Urayasu, Chiba, Japan.
- Yonekawa, A. (1998). *Wakamono-go o Kagakusuru*. Meiji Shoin.
- 陳蕾蕾・羅鵬・江崎哲也.(2019).「若者言葉における程度表現－会話コーパスとアンケート調査から－」『山梨大学教育国際化推進機構 紀要年報』第 6号, 13頁