

KAJIAN SOSIOLINGUISTIK: ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME 'MY DRESS UP DARLING'

An Nisa Puji Karimatulaili

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
an.21006@mhs.unesa.ac.id

Prof. Dr. Djodjok Soepardjo, M.Litt.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Djodjoksoepardjo@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study explores the speech acts of wakamono kotoba (Japanese youth slang) in the anime *My Dress-Up Darling*. Its main objectives are to identify the forms and characteristics of wakamono kotoba used by the characters and to analyze the social contexts that influence their use. The anime was chosen for its authentic reflection of Japanese youth communication in casual, expressive settings. Employing a qualitative descriptive method with passive participant observation, the study collects and classifies data based on linguistic and sociolinguistic aspects, linking them to the social context of interaction. The analysis applies Ervin Tripp's theory of code choice, which emphasizes the role of social situations in verbal interaction. The findings are expected to enrich the understanding of the social functions of slang in Japanese youth culture and contribute to contemporary sociolinguistic studies.

Keywords: *Wakamono kotoba, anime, My Dress-Up Darling, sociolinguistics, Ervin Tripp*

要旨

本研究は、アニメ『その着せ替え人形は恋をする』における若者言葉（日本の若者スラング）の発話行為を考察するものである。主な目的は、登場人物が使用する若者言葉の形式と特徴を明らかにするとともに、その使用に影響を与える社会的背景を分析することである。本アニメは、現代日本の若者によるカジュアルで表現豊かなコミュニケーションを的確に反映している点から選ばれた。研究方法としては、質的記述法および受動的参与観察を用い、言語学的・社会言語学的観点からデータを収集・分類し、発話者間の社会的文脈との関連を明らかにした。分析には、社会的状況が言語選択において果たす役割を重視するアーヴィン・トリップのコード選択理論を適用した。本研究の成果は、日本の若者文化におけるスラングの社会的機能の理解を深めるとともに、現代社会言語学研究への貢献が期待される。

キーワード：若者言葉、アニメ、『その着せ替え人形は恋をする』、社会言語学、アーヴィン・トリップ

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana utama manusia untuk melakukan komunikasi dan membangun interaksi sosial. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa mengalami perubahan variasi sesuai dengan konteks, situasi, serta penggunaannya. Salah satu variasi bahasa yang menarik dikaji adalah ragam bahasa remaja Jepang, yang dikenal dengan istilah *wakamono kotoba* 「若者言葉」.

Wakamono kotoba 「若者言葉」 merupakan bahasa gaul yang berkembang dan seringkali digunakan oleh kalangan remaja di Jepang. Ciri khas dari bahasa tersebut adalah bersifat inovatif, kreatif, dinamis, dan terkadang menyimpang dari kaidah bahasa baku. Kosakata *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 seringkali berbentuk singkatan, serapan, serta pergeseran makna yang fleksibel. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat dari Kinsui (2003), yang menyatakan bahwa *wakamono kotoba* 「若者言葉」 adalah variasi bahasa yang bersifat fleksibel, dinamis, dan selalu berubah ubah sesuai dengan tren sosial di kalangan remaja. Inoue (2006) juga menegaskan bahwa *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 menjadi bukti bahwa bahasa selalu mengalami pergeseran makna dan bentuk akibat pengaruh budaya pop, media massa, dan globalisasi.

Pada anime yang berjudul *My Dress Up Darling* menampilkan perjalanan dua karakter utama yang menarik, dengan minat yang tidak umum, yakni dalam pembuatan boneka dan dunia *cosplay*. Wakana Gojo, seorang remaja pria, menunjukkan ketertarikan yang dalam terhadap *cosplay* dan seni membuat boneka, menjadikannya karakter yang istimewa dalam cerita ini. Di sisi lain, Marin Kitagawa, karakter utama wanita, awalnya diperkenalkan sebagai sosok populer di sekolah, namun cerita mengungkapkan bahwa dia juga memiliki minat yang sama dengan Wakana dalam dunia *cosplay*. Hal ini menambah kedalaman karakternya dan memberikan dinamika baru dalam hubungan antara keduanya.

Penggunaan *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 Jepang oleh Wakana dan Marin, karakter utama, menampilkan nuansa yang berbeda dalam narasi. Wakana, dengan minat mendalamnya dalam *cosplay* dan keahliannya dalam membuat boneka, mungkin menggunakan istilah slang yang khas untuk komunitas *cosplay* atau frasa yang spesifik terkait dengan kerajinan boneka. Ini mencerminkan pengetahuan dan ketertarikannya yang mendalam dalam dunia tersebut, yang pada gilirannya menambah dimensi unik pada karakternya.

Sementara itu, Marin, yang pada awalnya terlihat sebagai sosok populer dengan gaya bicara yang berbeda, mungkin menggunakan *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 yang lebih umum di kalangan remaja atau bahkan menunjukkan evolusi dalam penggunaan *Wakamono kotoba* 「若者言葉」 seiring dengan perkembangan karakternya. Perubahan dalam gaya bahasa Marin mungkin mencerminkan transformasi karakternya dari seseorang yang terpaku pada citra sosial menjadi individu yang lebih otentik dan terbuka terhadap minatnya dalam *cosplay*.

Alasan peneliti mengambil judul ini karena peneliti ingin menganalisis *wakamono kotoba*, khususnya dalam konteks anime *My Dress Up Darling*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami pengimplementasian dari tindak tutur *wakamono kotoba* dalam dialog dan narasi anime tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan akan ditemukan pemahaman yang lebih mendalam tentang implementasi *wakamono kotoba* beserta dengan fungsi pembentukan *wakamono kotoba* pada anime *My Dress Up Darling*.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Laraiba Nasution dkk. (2023) berjudul *“Analisis Kosakata Slang Bahasa Jepang (Wakamono Kotoba) dalam Anime pada Komunitas Medan Anime Club”* meneliti minat komunitas Medan Anime Club terhadap penggunaan bahasa slang Jepang melalui angket dan deskripsi hasil. Sementara itu, penelitian Sekar Puji Lestari dkk. dari Universitas Negeri Jakarta berjudul *“Analisis Bahasa Wakamono pada Channel Youtube ‘Johnny’s JR. Vlog HiHi Jets’”* membahas proses pembentukan, makna, dan penggunaan *wakamono kotoba* dalam konteks YouTube. Perbandingan menunjukkan perbedaan fokus: penelitian pertama menyoroti minat komunitas, penelitian kedua menelaah proses linguistik dalam media YouTube, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan mengkaji penggunaan *wakamono kotoba* oleh karakter anime *My Dress-Up Darling*. Selain itu, konteks penelitian juga berbeda, komunitas lokal, media YouTube, dan naratif anime. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi baru dalam memahami penggunaan bahasa slang Jepang dalam anime serta menjadi referensi untuk penelitian sejenis.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif untuk menguraikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif merujuk pada serangkaian langkah dalam penelitian sosial yang bertujuan untuk memperoleh data deskriptif yang berupa kata-kata dan gambar. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Moleong (2017), bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif tidak bersifat numerik, melainkan terdiri dari kata-kata dan gambar. Dengan demikian, dalam penelitian ini, penggunaan metode kualitatif akan memungkinkan peneliti untuk menggambarkan permasalahan dan fokus penelitian secara mendalam dengan mengandalkan data deskriptif yang memperkaya pemahaman tentang fenomena yang diteliti.

Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anime *My Dress-Up Darling* dari scene 1 hingga 12. Informasi diperoleh dari transkrip wacana dan adegan visual yang disajikan dalam setiap scene. Melalui observasi langsung terhadap anime tersebut, peneliti akan secara cermat mengamati bagaimana karakter menggunakan *wakamono kotoba* dalam berbagai konteks. Teknik pengumpulan data menggabungkan observasi langsung dan analisis teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kitagawa Marin, seringkali menggunakan bentuk *wakamono kotoba* atau bahasa slang yang umum di kalangan remaja. Berdasarkan hasil observasi pada episode 1 hingga 12, terdapat 20 bahasa slang yang sering terdengar dan banyak digunakan oleh remaja Jepang masa kini. Anime ‘*My Dress-Up Darling*’ rilis pada tahun 2022 sehingga bahasa slang yang digunakan adalah bahasa slang yang berkembang pada zaman itu. Adapun bahasa yang digunakan ialah :

Data 1

Kata 「ヤバイ」 “*yabai*” dalam bahasa Jepang dikenal sebagai salah satu ekspresi paling fleksibel dalam kategori *wakamono kotoba*. Maknanya sangat bergantung pada konteks dan emosi penutur saat menggunakannya. Dalam episode ketiga anime ‘*My Dress-Up Darling*’, kata ini tidak hanya muncul dari mulut tokoh utama perempuan, Marin Kitagawa, tetapi juga digunakan oleh teman-teman sekolahnya saat mereka sedang membicarakan Marin secara tidak langsung. Dalam sebuah adegan di lorong sekolah, Marin sedang berjalan melewati teman-teman sekelasnya. Dari kejauhan terdengar percakapan lirih yang mengandung nada kekaguman sekaligus rasa iri. Salah satu temannya berbisik,

- Teman Marin 1 : 「やっぱ マリンちゃん超可愛い。足も欲しい。」
- Teman Marin 2 : 「モデルとかやってるんだっけ？ ぽいぽい。うちらとは違うもん。骨がやっぱ持てんのかな？ モテるでしょう。」
- Teman Marin 1 : “**Gila**, Marin cantik banget. Aku juga pengen punya kaki kayak dia.”
- Teman Marin 2 : “Dia kerja jadi model gitu ya? Emang kelihatan sih. Dia emang beda banget sama kita. Mungkin struktur tulangnya bagus ya? Gak heran dia populer.”

(*My Dress Up Darling* episode 1, menit ke 03.19)

Dari percakapan yang muncul antara teman-teman Marin, dapat terlihat bahwa kata “*yabai*” digunakan dalam konteks yang positif. Salah satu temannya menyatakan “*yabba, Marin-chan chou kawaii. Ashi mo hoshii,*” yang mengandung makna kekaguman terhadap penampilan Marin. Dalam kalimat ini, “*yabai*” tidak diartikan sebagai sesuatu yang berbahaya atau negatif, melainkan sebagai bentuk spontan dari rasa kagum yang kuat. Ucapan tersebut juga diikuti dengan komentar mengenai kecantikan Marin dan keinginan untuk memiliki kaki seperti dia, yang memperkuat bahwa “*yabai*” digunakan sebagai pujian. Dengan demikian, penggunaan kata ini mencerminkan fleksibilitas makna

dalam *wakamono kotoba*, di mana arti kata sangat ditentukan oleh situasi dan intonasi penuturnya. Dalam hal ini, kata tersebut dipakai untuk menyampaikan pujian dan kekaguman, terutama terhadap penampilan fisik yang dianggap sangat menonjol.

Data 2

Kata「コス」 “*kosu*” terdapat pada episode 1 dan 2 untuk episode - episode selanjutnya Marin menggunakan kata 「コスプレ」 “*cosupure*” yang merupakan bentuk formal. Kata 「コス」 (*kosu*) adalah singkatan dari kata 「コスプレ」 “*cosupure*” yang berarti *cosplay*. Sebuah kegiatan yang menggunakan kostum dan berperan sebagai karakter dari anime, manga, atau media populer lainnya. Dalam anime ‘*My Dress-Up Darling*’, kata “*kosu*” sering digunakan oleh Marin Kitagawa dan teman temannya, yang sangat antusias dengan dunia *cosplay*. Kata「コス」 “*kosu*” secara eksplisit digunakan ketika sedang menjelaskan bahwa Marin sangat ingin *cosplay* menjadi Shizukutan dan berdiskusi dengan Gojo tentang proses pembuatan kostum *cosplay* yang ingin Marin kenakan. Ia tidak hanya bertanya terkait detail teknis mengenai bahan dan pengerjaan baju saja, tetapi juga mengekspresikan semangat dan rasa ingin tahunya terhadap aspek kreatif di balik pembuatan baju *cosplay* yang sempurna. Episode 1 dan 2 ini Marin memperkenalkan istilah “*kosu*” saat ia mulai menjelaskan kepada Gojo bahwa dia ingin mengenakan baju *cosplay* untuk acara tertentu. Ia memperlihatkan adanya ketertarikan besar terhadap proses jahit-menjahit yang dilakukan Gojo dan berharap dapat memiliki kostum yang sesuai dengan karakter favoritnya.

Marin : 「ええと、これはね、わたしがコスしたくて作ったの。」

Gojo : 「コス？」

Marin : 「そう、コスプレ。」

Marin : “ehh, ini kostumnya aku yang buat karna mau ***cosplay***”

Gojo : “***cosplay***”

Marin : “iya, ***cosplay***”

(*My Dress Up Darling* episode 1, menit 20.00)

Pembahasan

Dari 20 hasil data di atas dapat ditarik klasifikasi mengenai implementasi dari tindak tutur *wakamono kotoba* dalam anime ‘*My Dress-Up Darling*’ yaitu :

1 Perubahan Makna

Pembentukan kata melalui perubahan makna yang ditandai oleh kata “*yabai*”, “*maji*”, sesuai dengan teori yang dikemukakan Yonekawa bahwa, dalam kajian *wakamono kotoba* (bahasa gaul remaja Jepang), Yonekawa (1992) menjelaskan terkait pembentukan kata tidak hanya terjadi melalui penciptaan kosakata baru,

melainkan juga melalui perubahan makna (*semantic shift*) dari kosakata yang sudah ada dalam bahasa Jepang standar. Perubahan makna yang terjadi pada kata “*yabai*” dan “*maji*” menunjukkan bahwa bahasa remaja tidak hanya menciptakan kosakata baru, tetapi juga menghidupkan kembali kosakata lama dengan fungsi yang berbeda. Fenomena ini menegaskan pandangan Yonekawa bahwa kreativitas linguistik remaja mencerminkan kebutuhan sosial dan psikologis mereka dalam berkomunikasi. Dengan cara ini, *wakamono kotoba* tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi sehari-hari, melainkan juga menjadi simbol identitas kelompok yang membedakan mereka dari generasi yang lebih tua.

2 Pelesapan

Kata “*kosu*”, “*gachi*” merupakan kalsifikasi dari pembentukan kata yaitu pelesapan. Teori ini juga diperkuat dengan apa yang telah dikemukakan oleh Yonekawa tentang pembentukan kata dan dijabarkan salah satunya yaitu dari pelesapan. Kata “*kosu*” merupakan hasil pelesapan dari kata “*kosupure*” yang berasal dari istilah bahasa Inggris *costume play*. Pada bentuk aslinya, kata tersebut terdiri dari empat suku kata, namun melalui pelesapan bagian akhir kata dihilangkan dan hanya tersisa bentuk “*kosu*”. Meskipun dipersingkat, makna dasarnya tetap terjaga, yakni merujuk pada aktivitas *cosplay*. Pemendekan ini tidak hanya bertujuan praktis, tetapi juga mencerminkan keakraban antar penutur dalam komunitas remaja yang akrab dengan budaya populer Jepang.

Hal yang sama juga terlihat pada kata “*gachi*” yang berasal dari kata “*gachinko*”. Kata “*gachinko*” dalam bahasa gaul Jepang awalnya digunakan untuk menggambarkan sebuah pertarungan sungguhan atau sesuatu yang dilakukan dengan penuh keseriusan. Melalui proses pelesapan, bagian akhir dari kata tersebut dihilangkan dan lahirlah bentuk singkat “*gachi*”. Dalam penggunaannya di kalangan remaja, kata ini berkembang menjadi penekanan emosional yang mengekspresikan kesungguhan, keaslian, atau sesuatu yang benar-benar nyata. Misalnya dalam ungkapan “*gachi de*” yang berarti sungguh-sungguh atau benar-benar.

Menurut penjelasan Yonekawa, pelesapan merupakan salah satu mekanisme penting dalam pembentukan kosakata remaja. Proses ini tidak semata-mata dilakukan demi efisiensi dalam berbahasa, tetapi juga memiliki fungsi sosial, yaitu sebagai simbol identitas kelompok. Dengan menggunakan kata hasil pelesapan, remaja Jepang menegaskan perbedaan gaya berbahasa mereka dengan orang dewasa, sekaligus menciptakan bentuk komunikasi yang lebih cair, akrab, dan sesuai dengan karakter mereka yang kreatif.

3 Penafsiran Ulang

Contoh dari perubahan bentuk ini ditandai dengan kata “*ukeru*”, “*mecha*”, “*shindoi*”. Perubahan bentuk dalam *wakamono kotoba* dapat dilihat dari penafsiran ulang terhadap kosakata yang sudah ada, sehingga maknanya bergeser dari penggunaan semula. Yonekawa (1992) menjelaskan bahwa salah satu ciri pembentukan

bahasa gaul remaja adalah kecenderungan mereka untuk memberi makna baru pada kata-kata yang sebelumnya dipakai dalam bahasa Jepang standar. Melalui proses ini, kata yang pada awalnya memiliki arti tertentu kemudian dipahami dengan cara berbeda sesuai dengan konteks sosial dan budaya remaja.

Contoh pertama dapat diamati pada kata “*ukeru*”. Secara harfiah, kata ini berasal dari verba “*ukeru*” yang berarti menerima. Akan tetapi, dalam bahasa remaja, kata ini mengalami penafsiran ulang sehingga digunakan untuk mengekspresikan sesuatu yang lucu atau menggelikan. Pergeseran makna ini menunjukkan bahwa remaja cenderung mengaitkan pengalaman bahasa dengan situasi yang mereka alami, sehingga kata “*ukeru*” bukan lagi bermakna menerima, tetapi lebih dekat dengan ungkapan tertawa atau merasa terhibur.

Contoh berikutnya adalah kata “*mecha*”. Kata ini berasal dari “*mechakucha*” yang bermakna berantakan atau tidak teratur. Dalam perkembangan bahasa gaul, kata tersebut mengalami penyempitan bentuk sekaligus perluasan makna. “*Mecha*” digunakan sebagai kata keterangan yang berarti sangat atau benar-benar, misalnya dalam ungkapan *mecha hayai* yang berarti sangat cepat. Kata ini menunjukkan bagaimana bahasa remaja mengutamakan kepraktisan sekaligus menciptakan bentuk baru yang lebih ekspresif.

Contoh lain terdapat pada kata “*shindoi*”. Kata ini berasal dari bahasa standar “*shindoi*” yang berarti merasa lelah atau berat. Dalam bahasa remaja, kata ini ditafsirkan ulang dan digunakan secara lebih luas, tidak hanya untuk menunjukkan rasa lelah secara fisik, tetapi juga untuk menggambarkan perasaan jenuh, kesulitan, atau keadaan yang dirasa membebani. Perluasan makna ini menunjukkan bahwa remaja menggunakan bahasa bukan hanya sebagai sarana komunikasi, melainkan juga sebagai media untuk menyalurkan emosi dan pengalaman mereka.

Melalui ketiga contoh tersebut, dapat dipahami bahwa penafsiran ulang dalam *wakamono kotoba* merupakan bentuk kreativitas linguistik remaja dalam menyesuaikan bahasa dengan kebutuhan komunikasi mereka. Penjelasan Yonekawa mengenai perubahan makna menunjukkan bahwa fenomena ini bukan sekadar penyimpangan dari bahasa standar, tetapi merupakan bagian dari dinamika bahasa yang hidup di tengah masyarakat. Dengan kata lain, perubahan bentuk seperti pada kata “*ukeru*”, “*mecha*”, dan “*shindoi*” mencerminkan upaya remaja untuk menghadirkan bahasa yang lebih dekat dengan pengalaman, perasaan, dan gaya hidup mereka.

4 Konversi Bunyi

“*Suge*” kata ini merupakan bukti bahwa *wakamono kotoba* mengalami perubahan bentuk yaitu konversi Bunyi. Perubahan bunyi ini menunjukkan adanya kecenderungan remaja untuk mengadaptasi bahasa sesuai kebutuhan interaksi sosial mereka. “*Suge*” tidak hanya digunakan untuk memuji atau menunjukkan kekaguman, tetapi juga menjadi penanda gaya bahasa kasual yang membedakan mereka dari penggunaan bahasa formal. Dengan demikian, konversi bunyi pada kata ini

memperlihatkan bahwa remaja tidak hanya memendekkan kata, melainkan juga memodifikasi pelafalan untuk membangun identitas dan gaya komunikasi yang khas. Berdasarkan pandangan Yonekawa, perubahan seperti ini merupakan salah satu bentuk kreativitas linguistik dalam *wakamono kotoba*. Konversi bunyi bukanlah penyimpangan dari bahasa baku, melainkan bagian dari proses alamiah ketika kelompok sosial tertentu, terutama remaja, berusaha menciptakan bentuk bahasa yang lebih sesuai dengan karakter mereka. Kata “*suge*” memperlihatkan bagaimana sebuah kosakata bisa hidup, berubah, dan berkembang sesuai dengan dinamika penggunaannya.

Simpulan

Wakamono kotoba dalam anime ‘*My Dress-Up Darling*’ episode 1 hingga 12, kita dapat melihat bahwa bahasa gaul remaja Jepang bukan hanya sekadar gaya bicara yang mengikuti tren. Lebih dari itu, bahasa ini menjadi jembatan yang menghubungkan para karakter, membantu mereka membentuk relasi, mengekspresikan diri, dan menyampaikan emosi dengan cara yang lugas dan terasa lebih personal. Dalam cerita ini, Marin Kitagawa menjadi sosok yang secara konsisten memanfaatkan gaya bahasa tersebut untuk menunjukkan siapa dirinya sebenarnya seorang remaja yang terbuka, percaya diri, dan tidak takut tampil berbeda di tengah lingkungan sosialnya.

Beragam ekspresi seperti *yabai*, *maji*, *ukeru*, *emoi*, muncul di berbagai adegan yang tidak hanya menunjukkan dinamika sosial, tetapi juga menggambarkan perasaan para karakter secara nyata. *Wakamono kotoba* yang digunakan Marin hadir sebagai respons terhadap situasi kadang spontan, kadang emosional, tapi selalu terasa jujur. Di sinilah terlihat bahwa penggunaan bahasa ini bukanlah sekadar tambahan lucu atau hiasan, melainkan bagian dari cara Marin berinteraksi dan menjalin hubungan, khususnya dengan Gojo. Ia tidak berusaha menyesuaikan diri dengan gaya formal Gojo, justru tetap menggunakan gaya khasnya, yang menegaskan bahwa dia memilih menjadi dirinya sendiri dalam setiap percakapan.

Saran

Saran dalam penelitian ini ditujukan bagi peneliti selanjutnya, para pengajar bahasa Jepang, maupun siapa pun yang tertarik pada kajian bahasa dan budaya anak muda Jepang. Melalui anime ‘*My Dress-Up Darling*’, kita bisa melihat bagaimana *wakamono kotoba* tidak sekadar jadi alat komunikasi biasa, melainkan menjadi cerminan dari kepribadian, hubungan sosial, dan dinamika kehidupan remaja Jepang. Oleh karena itu, akan sangat menarik jika penelitian berikutnya memperluas cakupan tidak hanya pada satu anime atau satu karakter saja, melainkan mencoba membandingkan beberapa judul anime dengan latar cerita, *genre*, dan gaya bahasa yang berbeda. Lewat pendekatan ini, kemungkinan besar akan muncul pemahaman baru mengenai pola-pola bahasa yang khas dan bagaimana latar sosial memengaruhi pilihan kata para karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, P. Y., Adnyani, K. E. K., & Antartika, I. K. (2017). *Analisis variasi bahasa remaja (wakamono kotoba) dalam anime Orenji*. *JPBJ: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 3(3), [536-537].
- Blum, S. D., & Dickie, J. (2015). *Bahasa dan Masyarakat: Kajian Sociolinguistik Kontemporer*. Malabar: Krida Nusantara Press.
- CloverWorks. (2022). *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru [My Dress-Up Darling]* [Serial anime]. Tokyo: Aniplex.
- Fishman, J. A. (2015). *Sociolinguistik: Teori dan Aplikasi dalam Masyarakat*. Malabar: Krida Nusantara Press.
- Focseneau, L. (2009). *Trendy Japanese: The World of Youth Slang*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Holmes, J. (1993). *An Introduction to Sociolinguistics*. London: Longman.
- Hudson, R. A. (1996). *Sociolinguistics* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Hulu, A. (2014). *Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan pada Karangan Narasi*. Kota Bandung.
- Inoue, M. (2006). *Vicarious Language: Gender and Linguistic Modernity in Japan*. University of California Press.
- Lestari, S. P., dkk. (tanpa tahun). *Analisis Wakamono Kotoba dalam Channel YouTube Jhonny's Jr. Vlog Hihi Jets*. Jakarta.
- Maslakha, A. (2022). *Analisis Wakamono Kotoba dalam YouTube Channel Nihongo Mantappu*. Surabaya.
- Malabar, Sayama. (2015). *Sociolinguistik*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Miyazaki, A. (2004). *Japanese Youth Language: The Indexicality of Style and Gender*. *Journal of Pragmatics*, 36(3), 487–517.
- Mukhtar. (2013). *Metodologi Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oktavia, S. N., & Yulianti, V. (2023). *The English Influence on Japanese, Indonesian, and Malang Slang Words: A Study of Wakamono Kotoba, Bahasa Gaul, and Slang Malang*. Jakarta.
- Pathfinder. (2013). *Language and Communication Handbook*. Jakarta: Penerbit Pathfinder.
- Revin, R. (2021). *Pembentukan 若者言葉 (Wakamono Kotoba) yang Diunggah pada Tahun 2020 dalam Jejaring Sosial Twitter*. Makassar.
- Rokhman, F. (2013). *Bahasa Gaul Remaja dan Perubahan Sosial*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Shannon, L. (2020). *Konteks Penggunaan Ragam Slang Bahasa Jepang dalam Internet*. Jatinangor.
- Sudjiyanto. (2007). *Struktur Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Suhada, E. (2019). *Wakamono Kotoba dalam Perspektif Linguistik Modern Jepang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nasution, L., & Siregar, M. Y. (2023). *Analisis kosakata slang bahasa Jepang (wakamono kotoba) dalam*

- anime pada komunitas Medan Anime Club*. J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang, 5(1), 35–47.
- Wardhaugh, R. (1986). *An Introduction to Sociolinguistics*. Oxford: Basil Blackwell.
- Yeny, S. (2018). *Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba dalam Anime Kenka Banchou Otome Karya Noriaki Saito: Tinjauan Pragmatik*. Sumatera Barat.
- Yonekawa, A. (米川 明彦). (1992). *Wakamono Kotoba Jiten (若者ことば辞典)*. Tokyo: Tokyodo Shuppan.
- Yonekawa, A. (1994). *Gendai Yōgo no Kiso Chishiki (現代用語の基礎知識)*. Tokyo: Jiyū Kokuminsha.
- Shibamoto-Smith, J. S. (2004). *Japanese Language, Gender, and Ideology: Cultural Models and Real People*. Oxford University Press.
- Stanlaw, J. (2004). *Japanese English: Language and Culture Contact*. Hong Kong University Press..