

PEMBENTUKAN DAN PERGESERAN MAKNA PADA MOBILE GAME IDOLiSH7 KARYA BUNTA TSUSHIMI

Fryda Purbasari

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

frydapurbasari.20030@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

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

zaenalfanani@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the formation and shift in the meaning of shouryakugo in the mobile game IDOLiSH7 written by Bunta Tsushimi. This research employs a descriptive qualitative method. The data are taken from dialogues among characters containing shouryakugo expressions. The results show that there are 26 data of shouryakugo formation, categorized into several types, 上略 (omission of the initial part of a word), 下略 (omission of the final part of a word), 複合語の前項要素の上部と後項要素の下部を省略 (omission of the ending part of both compound elements), 分や句を短縮 (若者語の省略) shortening of phrases or sentences, and 複合号三か所以上を省略 (omission of three or more parts in compound words). In addition, 7 instances of semantic shift were found, consisting of narrowing, broadening, amelioration, and pejoration. These findings indicate that shouryakugo not only functions as a linguistic simplification but also reflects linguistic creativity and the dynamic evolution of meaning in modern Japanese language through digital media such as mobile games. In conclusion, shouryakugo in the mobile game IDOLiSH7 functions not only as a form of lexical shortening but also undergoes semantic shifts influenced by contextual usage and speaker characteristics.

Keywords: semantic shift, shouryakugo, word formation

要旨

本研究は、津島文太氏が執筆したモバイルゲーム「IDOLiSH7」における省略語の形成と意味変化を明らかにすることを目的としています。研究方法としては記述的質的分析法を用いた。データは、作中の登場キャラクターの会話から、省略語が含まれる発話を抽出された。その結果、省略語の形成に関するデータが 26 件確認され、その内訳は、上略（語頭の省略）、下略（語尾の省略）、複合語の前項要素の上部と後項要素の下部を省略、分や句を短縮（若者語の省略）、複合号三か所以上を省略であった。さらに、7 件の意味変化が確認され、意味の縮小、意味の拡大、アメリオレーション（改善）、ペヨレーション（悪化）が含まれていた。これらの結果から、省略語は単なる言語の簡略化手段にとどまらず、デジタルメディアであるモバイルゲームを通して現代日本語における言語的創造性と意味の動的進化を反映していることが明らかになった。以上の結果から、『IDOLiSH7』における省略語は、語の簡略化としての機能にとどまらず、使用文脈や話者の特性によって意味変化を伴うことが明らかになった。

キーワード：直示、空間直示、言及

PENDAHULUAN

Bahasa gaul atau *slang* merupakan bentuk informal yang digunakan oleh kebanyakan anak muda. Beberapa makna hanya bisa dimengerti oleh kelompok tertentu. Kata *slang* memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengutarakan pendapat, perasaan bahkan mengekspresikan diri dalam suatu hal. Tidak semua pihak memahami arti dalam kata *slang* oleh karena itu terjadi banyaknya kesalahpahaman dalam komunikasi antar orang tua dan anak. Dalam bahasa

Jepang bahasa gaul disebut sebagai *wakamono kotoba*. Matsumoto (2011:73) mengatakan *wakamono kotoba* sebagai bahasa gaul digunakan oleh seseorang dengan usia tingkat SMP atau sekitar usia 30 tahunan. Sering dijumpai bentuk menyingkat kata atau kalimat yang biasa disebut sebagai akronim.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai bentuk akronim salah satunya, dll (dan lain-lain), dsb (dan sebagainya), otw (*on the way*) dan masih banyak lagi. Dalam bahasa Jepang bentuk

akronim atau abreviasi ini disebut sebagai *shouryakugo*. Abreviasi atau *shouryakugo* dalam bahasa Jepang mengartikan penggunaan suatu kata yang mengalami proses perubahan bentuk dapat ditemukan di berbagai macam tempat seperti surat kabar, majalah, sosial media, manga, novel hingga *mobile game*. Hayashi (dalam Suci, 2016) menyatakan singkatan adalah proses memendekkan satu bagian dari sebuah kata.

Jepang yang dikenal sebagai negara penghasil anime dan *mobile game*, mereka memanfaatkan *shouryakugo* untuk menarik minat warga asing. Salah satunya *mobile game* IDOLiSH7 atau dalam bahasa Jepang アイドリッシュセブンは *mobile game* yang bergenre rhythm dan visual novel ini sedang digemari oleh remaja perempuan Jepang. *Mobile game* IDOLiSH7 rilis pada tanggal 20 Agustus 2015 dan diproduksi oleh Bandai Namco Entertainment pada ponsel pintar Android dan iOS. Bahasa Jepang sebagai bahasa utama dalam *mobile game* IDOLiSH7. Naskah cerita di tulis oleh Bunta Tsushimi. Cerita yang disajikan berupa tulisan serta suara dalam *mobile game* membuat pemain asing tidak kesulitan ketika membaca kanji yang tidak dimengerti, mereka bisa mendengarkannya. Beberapa dialog yang mengandung unsur *shouryakugo* dapat ditemukan dalam percakapan mereka. Penelitian ini memfokuskan proses pembentukan *shouryakugo* dan pergeseran makna *shouryakugo* dalam *main story* 1 IDOLiSH7.

Morfosemantik ialah cabang ilmu linguistik yang menggunakan perpaduan antar teori morfologi dan Semantik. Pembentukan kata berdasarkan dari gabungan kata *morfo* dan *semantik*. Morfologi dalam cabang linguistik mempelajari pembentukan kata dalam bahasa, mengidentifikasi kata sebagai satuan gramatikal berbeda dengan semantic ialah cabang linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam satu kata. Morfosemantik ialah cabang ilmu linguistik yang mempelajari kata sebagai satuan gramatikal yang memiliki makna. Menurut Nababan (2007) mengemukakan bahwa bahasa mempunyai dua aspek dasar yaitu, makna dan bentuk.

Shouryakugo merupakan bentuk abreviasi dalam bahasa Jepang yang terbentuk melalui penghilangan suku kata tertentu, baik pada bagian awal kata, tengah kata, maupun akhir kata serta dapat terjadi dalam kata tunggal maupun majemuk menurut Sudjianto (2004: 137). Pemendekan kata yang terjadi memiliki sifat sistematis dan produktif dalam bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, penulis mengambil teori milik Akihiko Yonekawa sebagai dasar teori dalam pembentukan *shouryakugo*. Pada pembentukan yang dipaparkan oleh Akihiko Yonekawa (1998:50). Terdapat proses pembentukan *shouryaku* yang terbagi menjadi dua belas macam proses pembentukan *shouryakugo* Akihiko (1998:50) yaitu:

1) 上略

Menghilangkan kata pada bagian depan kata.
Contoh: ~~フル~~バイト → バイト (kerja paruh waktu)

2) 下略

Menghilangkan kata pada bagian belakang kata.

Contoh: まじめ → まじ (sungguh)

3) 中略

Menghilangkan kata pada bagian tengah kata.

Contoh: むずかしい → むずい (sulit/kesusahan)

4) 複合語の前項要素の上部と後項要素の下部を省略

Menghilangkan kata pada bagian akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk.
Contoh: いたずら電(話) → いた電 (telepon iseng)

5) 複合語の前項要素の下部だけを省略
Menghilangkan kata pada bagian akhir kata pertama dalam kata majemuk.

Contoh: ポケットベル → ポケベル (alat elektronik untuk mengetahui notifikasi pesan dan telepon)

6) 複合語の後項要素の下部だけを省略

Menghilangkan kata pada bagian akhir kata kedua dalam kata majemuk.

Contoh: ボディコンシャス → ボディコン (tubuh yang sadar)

7) 分や句を短縮 (若者語の省略)

Mempersingkat kalimat atau frasa. Contoh: 茶色い毛 → 茶い池 (wanita berambut coklat).

8) 二か所以上を省略

Menghilangkan dua bagian atau lebih dalam kata tunggal.

Contoh: デモンストレータ → デモスタ (demonstrasi)

9) 複合語の各要素の上部を省略

Menghilangkan bagian awal kata pada setiap kata majemuk.

Contoh: 自動車学校 → 車校 (sekolah mengemudi)

10) 複合語の前項要素の上部と後項要素の下部を省略

Menghilangnya awal kata pada kata majemuk pertama dan bagian akhir kata majemuk kedua.

Contoh: 自宅通学 = 宅通 (berangkat dari rumah)

11) 複合語の前項要素の下部と後項要素の下部を省略

Menghilangnya bagian akhir kata majemuk pertama dan bagian awal pada kata majemuk kedua.

Contoh: 学生会館 → 学館 (aula siswa)

- 12) 複合号三か所以上を省略 Menghilangnya tiga bagian atau lebih dalam kata majemuk.
Contoh: 横浜ニュー＝トラディショナル → 浜トラ (Yokohama tradisional baru)

Menurut Verhaar (dalam Fitri 2017:167) pergeseran makna merupakan perubahan makna suatu bentuk bahasa yang terjadi dalam rentang waktu tertentu akibat pemakaian bahasa yang terus berkembang dalam masyarakat penuturnya. Dalam Verhaar (dalam Fitri 2017:167) terdapat 6 jenis perubahan makna kata ialah:

1) Perluasan

Dalam arti perluasan ialah perubahan pada suatu makna dalam sebuah kata dari kata khusus atau sempit berubah menjadi kata yang lebih umum yang memiliki cakupan makna yang luas dari pada sebelumnya.

Contoh:

Penggunaan kata 薄い

Kata 薄い memiliki arti tipis yang berhubungan dengan indra penglihatan. Kata 薄い dapat diperluas menjadi rendah atau kurang.

この肉は薄くておいしくない。

“Daging ini rasanya hambar, tidak enak.”

2) Penyempitan

Penyempitan memiliki arti adanya perubahan suatu makna dalam sebuah kata dari yang umum lalu dipersempit menjadi lebih khusus. Makna berubah menjadi makna baru daripada sebelumnya.

Contoh:

Penggunaan kata 雷

部長の雷が落ちた。

“Direktur marah besar.”

Pada kata 雷 berarti petir namun dalam kalimat tersebut berubah menjadi ekspresi marah. Perubahan kata petir menjadi ekspresi marah menunjukkan makna khusus.

3) Ameliorasi

Ameliorasi ialah perubahan makna suatu kata yang memiliki nilai konotasi lebih baik daripada makna sebelumnya. Perubahan pada kata tersebut bersifat halus, hormat, dan memiliki nilai tinggi.

Contoh:

Penggunaan kata 先生

先生 = guru atau orang yang lahir lebih dahulu.

Kata 先生 memiliki arti guru sebagai kata positif di mata orang sebagai sebuah gelar dalam bidang tertentu atau bisa disebut sebagai orang yang sangat di hormati. Berawal dari orang yang lahir lebih dahulu menjadi makna yang lebih positif lagi yaitu guru.

4) Peyorasi

Peyorasi ialah perubahan suatu makna dalam sebuah kata dengan nilai atau konotasi buruk daripada makna sebelumnya. Perubahan pada makna ini akan memiliki sifat yang tidak sopan dan kasar.

Contoh:

Penggunaan kata バカ

バカ = bodoh.

Kata バカ memiliki arti bodoh dalam suatu bidang tertentu seperti pelajaran dalam sekolah. Kata バカ semakin sering digunakan dalam konteks kasar seperti ejekan.

5) Sinestesia

Sinestesia ialah perubahan makna yang diakibatkan oleh pertukaran tanggapan dua indera yang berbeda. Indera yang dimaksud ialah indera dalam manusia, misal indera pendengaran ke indera penciuman.

Contoh:

Penggunaan kata 大きい

Kata 大きい berarti besar.

Kata 大きい terlibat dalam indra penglihatan namun makna akan berubah ketika frasa 大きい声 yang dimana terjadi pergeseran menjadi indra pendengaran.

6) Asosiatif

Asosiatif ialah perubahan makna kata yang terjadi karena adanya persamaan sifat dengan kata yang lain.

Contoh:

Penggunaan kata 光る

光る = bersinar

輝く = bersinar

Kedua kata memiliki arti yang sama namun jika kedua kata menjadi satu kalimat akan menghasilkan makna yang berbeda.

月が光輝いている。

“Bulan bersinar terang.”

METODE

Penelitian ini merujuk pada jenis penelitian deksriptif kualitatif. Dengan metode kualitatif, peneliti melakukan penelitian yang akan menghasilkan sejumlah data tertulis. Data yang terkumpul nantinya akan dianalisa dan digolongkan lebih lanjut. Dalam penelitian, data yang digunakan untuk penelitian ini berasal dari *mobile game* IDOLiSH7 pada main story 1 berupa tulisan Jepang disertai dengan suara yang tersedia pada setiap teksnya.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dalam *mobile game* yang berjudul IDOLiSH7 pada *main story* 1 terdiri dari 21 chapter. Penulis menggunakan *mobile game* IDOLiSH7 karena beberapa dari karakter yang terlibat terdapat karakter yang masih menduduki bangku sekolah dan banyaknya ungkapan-ungkapan yang terjadi dalam setiap chapter. Sehingga menggunakan *mobile game*

IDOLiSH7 ini sebagai objek penelitian ini sesuai dengan masalah yang diteliti, yaitu pembentukan dan pergeseran makna *shouryakugo*.

Peneliti menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak dan catat menurut Sudaryanto (201) ialah metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan menyimak penggunaan bahasa yang dimana penulis tidak akan terlibat langsung dalam penelitian. Dalam data yang dikumpulkan akan melalui analisis terhadap isi kalimat yang bersangkutan di dalamnya serta mengaitkannya dengan *shouryakugo* dan pergeseran makna. Teknik analisis data akan menggunakan metode deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Rahmat 2011:4) memiliki tiga langkah dalam melakukan analisis data. Beberapa langkah yang akan dilakukan dalam proses analisis data ialah sebagai berikut:

1) Reduksi data

Reduksi data ialah proses penyederhanaan data dengan cara memilih data yang relevan sesuai dengan topik penelitian yaitu pembentukan *shouryakugo* dan pergeseran makna. Tahap ini akan memudahkan peneliti dalam memproses data yang sudah diperoleh. Data yang telah mengalami proses reduksi data akan diberikan kode guna untuk proses tahapan analisis berikutnya. Contoh kode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah ID7 Chapter 1 (Part 1). Kode tersebut berisikan informasi mengenai dimana data tersebut ditemukan dalam *mobile game IDOLiSH7*.

Pada kode data tersebut "ID7" merupakan judul game yang akan diteliti, yaitu IDOLiSH7. Selanjutnya, penulisan Chapter 1 menunjukkan chapter di mana data tersebut diperoleh. Penulisan "(Part 1)" menunjukkan bab dari bagian di dalam chapter tersebut di mana data tersebut diambil. Karena semua data berasal dari *main story 1*, maka penulisan yang menunjukkan keterangan tersebut tidak ditulis. Dapat disimpulkan ID7 Chapter 1 (Part 1) berarti tuturan tersebut diambil dari *mobile game IDOLiSH7* dalam *main story 1* pada chapter 1 di bagian 1.

2) Penyajian data

Penyajian data ialah tahap dimana data yang sudah mengalami proses reduksi data akan di analisis sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan. Data yang sudah mengalami reduksi data akan dianalisis dengan cara dijabarkan sesuai dengan rumusan masalah pembentukan *shouryakugo* dan pergeseran makna.

3) Penarikan kesimpulan

Dalam tahap akhir ini, peneliti akan menggunakan data yang sudah mengalami reduksi data dan penyajian data untuk

mengkonfirmasi kesimpulan yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis pembentukan dan pergeseran makna *shouryakugo* pada *mobile game* karya Bunta Tsushimi dalam *main story 1 IDOLiSH7* chapter 1 hingga chapter 21 yang telah diteliti memperoleh data secara keseluruhan 26 data yang mengandung pembentukan *shouryakugo* ditemukan dengan 5 pembentukan sesuai dengan teori Akihiko Yonekawa yaitu, 上略、下略、複合語の前項要素の上部と後項要素の下部を省略、分や句を短縮（若者語の省略）、複合号三か所以上を省略. Sedangkan pada pergeseran makna terdapat 3 proses pergeseran makna sesuai dengan teori Verhaar yaitu, perluasan, penyempitan, dan peyorasi.. Hasil penelitian ini diuraikan lagi lebih rinci sebagai berikut.

A. Pembentukan Shouryakugo

Data ke-1

大神万里: 成功すれば、私たちの
お弁当ものり 弁から幕
の内になると、社長が
おっしゃっていました。
”Presiden berkata jika kita
berhasil, kotak makan kita
akan meningkat dari kotak
makan nori.”

ID7 Chapter 1 (part 1)

Pembahasan:

のり弁当 → のり弁当 → のり弁

Penggalan kata diatas mengandung pembentukan *shouryakugo*. Kata のり弁 merupakan bentuk pemendekan kata dari kata のり弁当. Kata のり弁当 memiliki arti kotak bekal makanan yang berisikan nasi dengan rumput laut. Kata のり弁 terbentuk dari hilangnya suku kata akhir 当 hingga menghasilkan kata のり弁. Dalam kalimat yang mengalami proses tersebut tidak menimbulkan makna baru. Kalimat akan berubah menjadi bentuk yang lebih praktis daripada sebelumnya.

Data ke-3

大神万里: . . . すごい人気だ
な。場所、毎日 テレビ
に映りますね。昨年デ
ビューしたばかりなの
に。

“Popular sekali ya. Setiap hari ditayangkan di acara televisi yang sama. Padahal mereka baru debut tahun lalu.”

ID7 Chapter 2 (part 1)

Pembahasan:

テレビション → テレビシヨ
ン → テレビ

Penggalan kata diatas mengandung pembentukan *shouryakugo*. Kata テレビ merupakan bentuk pemendekan kata dari kata テレビション. Kata テレビション berasal dari kata serapan bahasa Inggris memiliki arti televisi.

Kata テレビ terbentuk dari hilangnya suku kata akhir ショーン pada bagian akhir kata hingga menghasilkan kata テレビ. Dalam kalimat yang mengalami proses tersebut tidak menimbulkan makna baru. Kalimat akan berubah menjadi bentuk yang lebih praktis daripada sebelumnya.

Data ke-23

ファン2: 私もお願いします! きゃああつ、近くで見ると超イケメン・・・!
“Aku juga ingin, kumohon! Kyaa, dilihat dari dekat sangat **tampan!**”

ID7 Chapter 7 (part 1)

Pembahasan:

イケてるメンズ → イケてるメンズ
ズ → イケメン

Penggalan kata diatas mengandung pembentukan *shouryakugo*. Kata イケメン merupakan bentuk pemendekan kata dari kata イケてるメンズ. Kata イケてるメンズ merupakan sebuah julukan yang sering digunakan oleh kalangan orang muda untuk mereka lelaki yang tampan.

Kata イケメン terbentuk dari hilangnya dua suku kata てる dan ズ pada bagian akhir kata hingga menghasilkan kata イケメン. Dalam kalimat yang mengalami proses tersebut tidak menimbulkan makna baru. Kalimat akan berubah menjadi bentuk yang lebih praktis daripada sebelumnya.

B. Pergeseran Makna Shouryakugo

Data ke-2

二階堂大和: お…………。ソウとタマは、ハモると声がきれいだな。

“O! Sou dan Tama suara kalian sangat **selaras** sekali.”

ID7 Chapter 8 (part 1)

Analisis:

ハモる → Keserasian dalam pasangan, kehidupan, pernyataan suasana.

ハモる → Keserasian dalam musik atau nada.

Penggalan kalimat diatas mengandung pergeseran makna dalam bentuk *shouryakugo*. Kata ハモる berasal dari kata ハーモニーを奏でる. Kata ハーモニーを奏でる digunakan dalam menjelaskan keadaan suatu suasana harmonis dan biasa digunakan untuk pasangan pria dan wanita. Kata ハーモニーを奏でる mengalami perluasan makna menjadi keserasian dalam musik atau nada lagu.

Bentuk ハーモニーを奏でる pada kalimat diatas memiliki arti berbeda dari makna awal. Kata ハモる (dalam kalimat diatas mengalami perluasan menjadi makna yang lebih luas cakupannya. Kata ハーモニーを奏でる mengalami pergeseran makna yang termasuk dalam teori Verhaar salah satunya adalah perluasan.

Data ke-3

二階堂大和: はは。やっぱ、おまえに元気があるとうちの空気違うわ

“Haha, **sudah kuduga** suasana dalam ruangan ini akan berbeda ketika kamu bersemangat kembali.”

ID7 Chapter 8 (part 2)

Analisis:

やっぱり → Diduga, masih menduga dan tidak pasti benarnya.

やっぱり → Menegaskan kepastian, ekspetasi, mengungkapkan perbandingan.

Penggalan kalimat diatas mengandung pergeseran makna dalam bentuk *shouryakugo*. Kata やっぱ merupakan bentuk awal dari やっぱり yang memiliki makna umum “hal masih diduga”. Makna やっぱり biasa digunakan dalam kalimat yang masih menjadi dugaan apa yang masih diperkirakan dalam suatu kalimat.

Kata やっぱり pada kalimat diatas memiliki arti berbeda dari makna awal. Kata やっぱり dalam kalimat diatas mengalami perluasan menjadi luas cakupannya. Makna “diduga” berubah menjadi makna yang meluas cakupannya yaitu dalam bentuk penegasan, mengungkapkan perbandingan dan ekspresi. Makna dalam kalimat diatas menunjukkan bentuk penegasan dalam perkiraan yang sudah diharapkan. Kata やっぱり mengalami pergeseran makna yang termasuk dalam teori Verhaar salah satunya adalah perluasan.

Data ke-7

四葉環: パソコンなんか頭の上に落としたら、こいつ死ぬだろ!
“Kalau kamu menjatuhkan **komputer** diatas kepalanya, dia akan mati.”

ID7 Chapter 16 (part 2)

Analisis:

パーソナルコンピューター → Komputer pribadi mencakup seluruh perangkat seperti telepon pintar, laptop dan lain-lain.

パーソナルコンピューター → Komputer pribadi hanya mencakup komputer desktop atau laptop.

Penggalan kalimat diatas mengandung pergeseran makna dalam bentuk *shouryakugo*. Kata パソコン merupakan bentuk awal dari パソナルコンピューター yang memiliki makna umum komputer pribadi. Berasal dari kata serapan bahasa Inggris *personal computer*.

Kata パソナルコンピューター pada kalimat diatas memiliki arti berbeda dari makna awal. Kata パソナルコンピューター dalam kalimat diatas mengalami penyempitan menjadi makna yang lebih khusus. Kata パソナルコンピューター mengalami pergeseran makna yang termasuk dalam teori Verhaar salah satunya adalah penyempitan.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil analisis tersebut ialah:

1. Pembentukan *shouryakugo* yang terdapat dalam *mobile game IDOLiSH7* karya Bunta Tsushimi. Pembentukan digunakan dalam

kalangan anak muda Jepang. Kata yang mengandung unsur pembentukan *shouryakugo* dalam hasil analisis cenderung digunakan oleh generasi muda. Menghasilkan kalimat yang praktis dalam berkomunikasi antar sesama anggota. Pembentukan 下略 yang sering digunakan oleh kalangan anak muda di setiap percakapan membentuk ikatan antar anggota.

2. Bentuk makna yang dihasilkan dari pembentukan *shouryakugo* mengalami pergeseran makna dalam dialog yang diucapkan berbeda dengan bentuk makna asli. Informasi yang disampaikan membentuk makna yang lebih positif dari makna asli. Bentuk pergeseran makna menciptakan bentuk ekspresi seperti, marah, sedih, penegasan, perbandingan serta kekaguman

Saran

Pada hasil penelitian pembentukan dan pergeseran makna *shouryakugo* yang ditemukan dalam *mobile game IDOLiSH7* karya Bunta Tsushimi ini dimaksudkan untuk mendapatkan manfaat tertentu bagi peneliti dan pembacanya. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat mengkaji bahasa remaja yang khususnya pada pembentukan dan pergeseran makna *shouryakugo*, baik melalui media novel, anime, surat kabar, majalah, maupun sumber lain.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bentuk *shouryakugo* serta pergeseran makna *shouryakugo* kepada pembaca bagi yang mempelajari bahasa Jepang ataupun pembaca asing dan diharapkan dapat memberikan pengetahuan di bidang linguistik bahasa Jepang sekaligus memberikan pemahaman teori linguistik dalam menganalisis.

DAFTAR PUSTAKA

Amilia, Fitri & Astri Widayaruli Anggraeni. 2017. *Semantik Konsep dan Contoh Analisis*. Malang. MADANI.

Matsumoto, dkk. 2011. *Analysis of Wakamono Kotoba Emotion Corpus and Its Application in Emotion Estimation*. International Journal of Advanced Intelligence.

Nababan, M.R. 2007. *Aspek Genetik, Objektif, dan Afektif dalam Penelitian Penerjemahan dalam Linguistika*. Vol. 14, No.26, Hal. 15-

23. Maret 2007. Pascasarjana Univ.
Udayana Bali.
- Sahid, Rahmat. 2011. *Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles dan Huberman*. Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suci, Zulya Rahmi. 2016. *Ryakugo dalam Novel Rabu Suteppu Karya Emi Saito*. Diploma thesis, Universitas Andalas.
- Sudaryanto. 2016. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sudjianto. 2007. *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya*. Bandung: Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yonekawa, Akihiko. 1998. *Wakamono-go o Ka Gakusuru*. Meiji Shoin.