

RAGAM BAHASA REMAJA (*WAKAMONO KOTOBA*) DALAM SERIAL ANIMASI *GAMERS!* KARYA SEKINA AOI

Sri Wahyuni

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sriwahyuni.20011@mhs.unesa.ac.id

Roni

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

ABSTRACT

This study is a descriptive qualitative research that discusses Japanese youth language or *wakamono kotoba* in the anime series *Gamers!* by Sekina Aoi, episodes 1 to 5. The purpose of this study is to describe the formation processes of *wakamono kotoba* and the semantic changes found in the anime dialogues. The theory used in this study is the *wakamono kotoba* formation theory proposed by Masakazu (2003), which classifies *wakamono kotoba* formation into five categories: word shortening, word or phrase blending, vowel lengthening, the use of foreign languages, and the use of onomatopoeia. In addition, this study also applies the semantic change theory proposed by Abdul Chaer (1995), which includes semantic broadening, semantic narrowing, total semantic change, amelioration, and pejoration. The data collection techniques used in this study were observation and note-taking. The research data consist of *wakamono kotoba* vocabulary found in the dialogues of the anime series *Gamers!*. The results show that 35 *wakamono kotoba* data undergo formation processes. The categories found include word shortening with 5 data, word or phrase blending with 6 data, vowel lengthening with 6 data, the use of foreign languages with 14 data, and onomatopoeia with 4 data. The use of foreign languages is the most dominant formation type, consisting of 8 pure foreign language data and 6 abbreviated foreign language data. In addition, 12 semantic change data were identified, consisting of 6 semantic broadening data, 3 semantic narrowing data, 2 total semantic change data, and 1 pejorative meaning data. The results indicate that *wakamono kotoba* not only undergoes morphological changes, but also experiences semantic development according to informal communication contexts among Japanese youth. Therefore, *wakamono kotoba* reflects the creativity of Japanese youth in using language that is concise, expressive, and communicative in everyday interactions.

Key words: *Wakamono kotoba, Wakamono Kotoba Formation, Semantic Change, Anime Gamers!, Japanese Linguistic*

要旨

研究は、青井聖奈作のアニメ『Gamers!』第1話から第5話における若者言葉について分析した記述的質的研究である。本研究の目的は、アニメの会話に見られる若者言葉の形成過程および意味変化を明らかにすることである。本研究では、Masakazu (2003) の若者言葉形成理論を用いた。この理論では、若者言葉の形成を「語の省略」、「語または句の混成」、「母音の伸長」、「外来語の使用」、「オノマトペの使用」の五種類に分類している。また、本研究ではAbdul Chaer (1995) の意味変化理論を用い、「意味の拡大」、「意味の縮小」、「意味の転換」、「婉曲化」、「卑俗化」を分析対象とした。一タ収集には観察法および記録法を用いた。研究データは、アニメ『Gamers!』の会話に現れる若者言葉である。分析の結果、35例の若者言葉が語形成過程を経ていることが確認された。その内訳は、語の省略が5例、語または句の混成が6例、母音の伸長が6例、外来語の使用が14例、オノマトペの使用が4例であった。最も多く見られた形成過程は外来語の使用であり、純粹外来語が8例、省略された外来語が6例であった。また、意味変化は12例確認され、その内訳は意味の拡大が6例、意味の縮小が3例、意味の転換が2例、卑俗化が1例であった。研究結果から、若者言葉は形態的な変化だけでなく、若者の非公式なコミュニケーションに応じた意味の変化も生じていることが明らかとなった。したがって、若者言葉は、日本の若者による簡潔で表現力豊かつコミュニケーション性の高い言語使用の特徴を反映している。

キーワード：若者言葉、若者言葉の形成、意味変化、アニメ『Gamers!』、日本語学

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam kehidupan sosial. Roni (2022:7) menjelaskan bahwa bahasa digunakan untuk menyampaikan berbagai hal seperti perasaan, pikiran, keinginan, maupun permintaan kepada orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Dalam perkembangannya, bahasa terus mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh dinamika sosial masyarakat penuturnya. Salah satu bentuk variasi bahasa dalam bahasa Jepang adalah *wakamono kotoba*. Menurut Matsumoto, dkk. (2011:73), *wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa atau slang yang digunakan oleh remaja hingga dewasa muda, yaitu sekitar usia sekolah menengah pertama hingga usia sekitar 30 tahun.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, *wakamono kotoba* sering menjadi salah satu aspek yang sulit dipahami oleh pembelajar. Hal ini disebabkan karena banyak kosakata *wakamono kotoba* tidak tercantum dalam kamus resmi serta tidak diajarkan secara formal di lembaga pendidikan. Selain itu, *wakamono kotoba* berkembang secara informal melalui interaksi sosial dan media seperti internet, media sosial, anime, manga, dan karya sastra populer lainnya. Akibatnya, terdapat perbedaan dalam pemerolehan *wakamono kotoba* antara penutur asli Jepang yang mempelajarinya secara alami melalui interaksi sehari-hari dengan pembelajar asing yang hanya mengaksesnya melalui media.

Wakamono kotoba memiliki karakteristik yang lebih dinamis, kreatif, dan ekspresif dibandingkan dengan bahasa Jepang standar karena sering mengalami pembentukan kata baru serta perubahan makna sesuai perkembangan sosial dan budaya. Selain itu, penggunaan *wakamono kotoba* umumnya ditemukan dalam situasi nonformal, seperti percakapan antarteman, media sosial, komunitas remaja, serta media populer seperti anime dan manga. Ciri khas *wakamono kotoba* terlihat pada penggunaan bentuk bahasa yang tidak baku, pemendekan kata, pencampuran kata, pemanjangan bunyi, penggunaan bahasa asing, serta makna yang fleksibel sesuai konteks penggunaannya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap *wakamono kotoba* menjadi penting untuk membantu pembelajar memahami bahasa informal yang digunakan oleh penutur asli Jepang.

Anime merupakan salah satu media populer Jepang yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga merepresentasikan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, termasuk penggunaan ragam bahasa remaja (*wakamono kotoba*). Oleh karena itu, anime dapat menjadi sumber data yang relevan untuk mengkaji

penggunaan *wakamono kotoba* dalam konteks komunikasi yang lebih alami. Penelitian ini menggunakan anime *gamers!* karya Sekina Aoi sebagai objek penelitian karena menampilkan interaksi antartokoh remaja yang memungkinkan munculnya berbagai bentuk *wakamono kotoba*.

Sebagai contoh, dalam anime *Gamers!* ditemukan penggunaan kata *yabee* yang terbentuk melalui perubahan bunyi dari bentuk standar *yabai*. Selain mengalami perubahan bentuk, kata *yabai* yang semula bermakna 'berbahaya' atau 'gawat' mengalami perluasan makna menjadi ungkapan kekaguman.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji proses pembentukan serta makna dan perubahan makna *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi. Berdasarkan tujuan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- Bagaimana proses pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi?
- Bagaimana makna dan perubahan makna dalam *wakamono kotoba* yang terdapat pada serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi?

Penelitian mengenai *wakamono kotoba* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Alisyahbana (2020) meneliti pembentukan *wakamono kotoba* dalam media sosial Twitter dan menemukan bahwa satu bentuk *wakamono kotoba* dapat terbentuk melalui lebih dari satu proses pembentukan kata. Maslakh (2020) mengkaji pembentukan dan makna *wakamono kotoba* dalam kanal YouTube Nihongo Mantappu serta menemukan adanya perubahan bentuk dan makna pada data yang diteliti. Sementara itu, Sekar Puji dkk. (2021) menganalisis *wakamono kotoba* dalam kanal YouTube Jhonnys' Jr Vlog dan menunjukkan adanya pergeseran makna, perubahan fungsi, serta data yang tidak mengalami perubahan bentuk maupun makna dari bentuk asalnya.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, kajian mengenai *wakamono kotoba* umumnya berfokus pada pembentukan kata atau perubahan makna dengan sumber data berupa media sosial dan platform digital. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menganalisis proses pembentukan dan perubahan makna *wakamono kotoba* secara bersamaan dengan menggunakan serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi sebagai sumber data. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara proses pembentukan dan perubahan makna *wakamono kotoba* dalam konteks komunikasi remaja.

Sosiolinguistik

Menurut Siminto (2013), sosiolinguistik merupakan cabang ilmu yang mempelajari hubungan antara bahasa dan masyarakat. Sejalan dengan itu, Suandi (2014) menyatakan bahwa sosiolinguistik mengkaji variasi bahasa yang muncul akibat faktor sosial, seperti usia, lingkungan sosial, dan situasi komunikasi. Dalam penelitian ini, teori sosiolinguistik digunakan untuk memahami *wakamono kotoba* sebagai variasi bahasa yang berkembang di kalangan remaja Jepang dan dipengaruhi oleh faktor sosial dalam penggunaannya.

Variasi Bahasa

Variasi bahasa merupakan keragaman bentuk bahasa yang muncul akibat perbedaan penutur, kondisi sosial, dan situasi komunikasi. Menurut Chaer dan Agustina (2010), variasi bahasa muncul sebagai konsekuensi dari keragaman sosial dalam masyarakat. Dalam penelitian ini, *wakamono kotoba* dipahami sebagai salah satu bentuk variasi bahasa yang digunakan oleh generasi muda Jepang dan berkembang sesuai dengan kebutuhan komunikasi serta identitas sosial penuturnya.

Wakamono Kotoba

Penggunaan *wakamono kotoba* cenderung lebih fleksibel dan tidak selalu mengikuti kaidah bahasa baku karena terbentuk dari tren sosial, budaya populer, serta kebiasaan komunikasi generasi muda. Salah satu contoh penggunaan *wakamono kotoba* dalam anime *Gamers!* karya Sekina Aoi terdapat pada kata *geesen* (ゲーセン) yang merupakan bentuk pemendekan dari *geemu sentaa* (ゲームセンター) 'pusat permainan'. Bentuk tersebut menunjukkan salah satu ciri khas *wakamono kotoba*, yaitu penggunaan bentuk bahasa yang lebih singkat dan praktis dalam komunikasi informal.

Pembentukan *Wakamono Kotoba*

Pembentukan *wakamono kotoba* mencerminkan kreativitas generasi muda Jepang dalam memanfaatkan dan memodifikasi unsur-unsur bahasa yang sudah ada. Menurut Masakazu (2003), proses pembentukan *wakamono kotoba* dapat diklasifikasikan ke dalam lima bentuk yaitu sebagai berikut.

a. Pemendekan Kata

Menurut Masakazu (2003), pemendekan dilakukan tanpa menghilangkan inti makna dari kata asal, sehingga bentuk baru yang dihasilkan tetap dapat dipahami berdasarkan konteks penggunaannya. Pemendekan kata diklasifikasikan menjadi pelesapan pada bagian awal suku kata, pelesapan pada dua bagian suku kata atau lebih, dan pelesapan pada bagian akhir suku kata.

b. Pencampuran Frasa atau Kata

Pencampuran frasa atau kata merupakan salah satu proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan menggabungkan dua unsur bahasa atau lebih menjadi satu bentuk baru, misalnya: pencampuran kata + kata dan Frasa + kata.

c. Pemanjangan Vokal pada Akhir kata

Pemanjangan vokal merupakan salah satu proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan memperpanjang bunyi vokal pada suatu kata untuk memberikan nuansa ekspresif, penekanan emosi, atau kesan santai dalam komunikasi informal. Dalam penelitian ini, pemanjangan vokal diklasifikasikan menjadi tiga bentuk, yaitu pemanjangan vokal dengan *ー*, pemanjangan vokal dengan huruf vokal (あいうえお) pada bagian awal kata, dan pemanjangan vokal dengan huruf vokal (あいうえお) pada bagian akhir kata.

d. Penggunaan Bahasa Asing

Penggunaan bahasa asing merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan memanfaatkan kosakata serapan dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan sistem fonologi bahasa Jepang dan umumnya ditulis menggunakan huruf katakana. Dalam penelitian ini, penggunaan bahasa asing diklasifikasikan menjadi dua bentuk, yaitu bahasa asing murni dan bahasa asing yang disingkat.

e. Penggunaan Onomatope

Onomatope merupakan salah satu proses pembentukan *wakamono kotoba* yang memanfaatkan kata-kata yang menirukan bunyi, keadaan, atau perasaan tertentu. Dalam bahasa Jepang, onomatope umumnya diklasifikasikan menjadi *giongo*, *giseigo*, dan *gitaigo*. Klasifikasi tersebut digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi jenis onomatope yang ditemukan pada data. Meskipun demikian, analisis tetap difokuskan pada onomatope sebagai salah satu bentuk pembentukan *wakamono kotoba*, bukan pada kajian onomatope secara khusus.

Perubahan Makna

Perubahan makna merupakan gejala kebahasaan yang terjadi ketika makna suatu kata mengalami pergeseran dari makna asalnya akibat perkembangan penggunaan bahasa dalam masyarakat. Menurut Chaer (1995), perubahan makna terjadi karena bahasa bersifat dinamis dan terus menyesuaikan diri dengan kebutuhan komunikasi penuturnya. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti perkembangan sosial, budaya, dan konteks penggunaan bahasa.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Kindaichi Haruhiko

(dalam Chaer, 2013) menjelaskan bahwa makna kata dalam bahasa Jepang dapat berubah seiring dengan perubahan konteks sosial dan kebiasaan penggunaan oleh penuturnya. Dalam ragam bahasa remaja, perubahan makna sering terjadi sebagai akibat dari kebutuhan ekspresif serta perkembangan tren komunikasi di kalangan generasi muda.

Dalam penelitian ini, perubahan makna *wakamono kotoba* dianalisis melalui perbandingan antara makna leksikal dan makna kontekstual yang ditemukan dalam data. Berdasarkan klasifikasi Chaer (1995), perubahan makna terdiri atas perluasan makna, penyempitan makna, perubahan makna total, penghalusan makna, dan pengasaran makna. Namun, penelitian ini hanya menemukan empat jenis perubahan makna yaitu sebagai berikut.

a. Perluasan Makna

Perluasan makna merupakan gejala perubahan makna yang terjadi ketika sebuah kata yang semula memiliki makna khusus kemudian berkembang sehingga memiliki cakupan makna yang lebih luas. Menurut Chaer (1995), perluasan makna biasanya terjadi karena perkembangan sosial, budaya, dan kebutuhan komunikasi masyarakat. Empat jenis perubahan makna yaitu sebagai berikut.

b. Penyempitan Makna

Penyempitan makna adalah perubahan makna yang terjadi ketika sebuah kata yang semula memiliki makna luas kemudian digunakan dalam makna yang lebih terbatas atau lebih khusus (Chaer, 1995). Dalam proses ini, ruang lingkup penggunaan kata menjadi lebih sempit dibandingkan makna asalnya.

c. Perubahan Makna Total

Menurut Chaer (1995), perubahan makna total adalah perubahan makna yang terjadi ketika makna baru suatu kata sudah sangat berbeda atau bahkan tidak lagi berhubungan langsung dengan makna asalnya. Dalam perubahan ini, hubungan antara makna lama dan makna baru menjadi sangat lemah atau hampir tidak terlihat. Perubahan makna total biasanya terjadi karena perkembangan penggunaan bahasa yang sangat jauh dari makna asalnya.

d. Pengasaran Makna

Pengasaran makna merupakan perubahan makna yang terjadi ketika suatu kata digunakan dalam bentuk yang lebih kasar, keras, atau kurang sopan dibandingkan bentuk asalnya. Bentuk ini biasanya muncul dalam situasi emosional, kemarahan, atau komunikasi yang sangat informal. Pengasaran makna

memberikan kesan yang lebih tegas, tetapi kurang santun dalam penggunaannya. Menurut Chaer (1995), pengasaran makna terjadi karena adanya kecenderungan penutur untuk mengekspresikan sikap secara lebih langsung dan kasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan proses pembentukan dan perubahan makna *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi. Sumber data penelitian berupa dialog antartokoh dalam episode 1–5 yang mengandung unsur *wakamono kotoba*. Data penelitian berupa kata atau frasa yang tergolong *wakamono kotoba* dan diperoleh melalui teknik simak dan catat.

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan proses pembentukan *wakamono kotoba* menurut Masakazu (2003), yaitu pemendekan kata, pencampuran kata atau frasa, pemanjangan vokal, penggunaan bahasa asing, dan onomatope. Selanjutnya, data dianalisis berdasarkan teori perubahan makna Chaer (1995) untuk mengidentifikasi perluasan makna, penyempitan makna, perubahan makna total, penghalusan makna, dan pengasaran makna. Hasil analisis kemudian disajikan secara deskriptif sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada rumusan masalah pertama, penulis menemukan proses pembentukan *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* berdasarkan teori Masakazu yang meliputi pemendekan kata, pencampuran kata atau frasa, pemanjangan vokal, penggunaan bahasa asing, dan onomatope. Pada pemendekan kata ditemukan 5 data yang terdiri atas pelesapan suku awal (1 data), pelesapan dua atau lebih suku kata (2 data), dan pelesapan suku akhir (2 data). Pada pencampuran kata atau frasa ditemukan 6 data yang terdiri atas kata + kata (5 data) dan frasa + kata (1 data). Pada pemanjangan vokal ditemukan 6 data yang terdiri atas simbol — (2 data), vokal awal (1 data), dan vokal akhir (3 data). Pada penggunaan bahasa asing ditemukan 14 data yang terdiri atas bahasa asing murni (8 data) dan bahasa asing yang disingkat (6 data). Sementara itu, pada onomatope ditemukan 4 data yang terdiri atas *gitaigo* (1 data), *giongo* (2 data), dan *giseigo* (1 data). Dari keseluruhan temuan, penggunaan bahasa asing menjadi bentuk yang paling dominan dengan total 14 data, yang menunjukkan kecenderungan remaja Jepang menggunakan kosakata serapan bahasa Inggris untuk menciptakan kesan modern, santai, dan komunikatif dalam percakapan sehari-hari.

Hasil temuan pada rumusan masalah kedua menunjukkan adanya 4 jenis perubahan makna, yaitu

perluasan makna, penyempitan makna, perubahan makna total, dan pengasaran makna. Perluasan makna ditemukan sebanyak 6 data yang terdiri atas pelesapan suku kata (1 data), pemanjangan vokal — (1 data), bahasa asing murni (1 data), bahasa asing disingkat (1 data), dan giongo (2 data). Penyempitan makna ditemukan sebanyak 3 data yang seluruhnya berasal dari bahasa asing yang disingkat. Perubahan makna total ditemukan sebanyak 2 data yang terdiri atas pencampuran kata + kata (1 data) dan pemanjangan vokal — (1 data). Sementara itu, pengasaran makna ditemukan sebanyak 1 data pada bentuk pencampuran kata + kata. Dari keseluruhan temuan, perluasan makna menjadi jenis yang paling dominan dengan 6 data.

Pembentukan *Wakamono Kotoba*

Berdasarkan hasil analisis data, proses pembentukan *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi dianalisis menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* menurut Masakazu (2003). Teori tersebut membagi proses pembentukan *wakamono kotoba* ke dalam lima bentuk utama, yaitu pemendekan kata, pencampuran kata atau frasa, pemanjangan vokal, penggunaan bahasa asing, dan penggunaan onomatope. Berdasarkan teori tersebut, ditemukan bahwa *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* terbentuk melalui berbagai proses morfologis yang menunjukkan kreativitas generasi muda Jepang dalam menciptakan bentuk bahasa yang lebih ringkas, ekspresif, dan komunikatif dalam percakapan sehari-hari.

Pemendekan Kata

Pemendekan kata adalah proses yang dilakukan dengan mengambil atau menghilangkan bagian dari suatu kata tanpa mengubah maknanya secara signifikan, sehingga menghasilkan kata yang lebih singkat dan mudah diucapkan. Berikut adalah 3 jenis pemendekan kata yang ditemukan dalam penelitian ini.

- a) Pelesapan pada bagian suku awal kata
Pelesapan bagian awal suku kata adalah proses pemendekan kata dengan menghilangkan bagian awal suatu kata dan mempertahankan bagian akhir kata. Perhatikan contoh data berikut.

(1) Data 1:

そいえば雅也バイト?

Soieba masaya baito?

‘Oh ya, masaya kamu kerja paruh waktu?’

(Eps2:12.30)

Pada contoh data (1) kata *baito* (バイト) yang berasal dari kata (アルバイト) ‘pekerjaan paruh waktu’. Kata ini mengalami pelesapan pada bagian awal, yaitu *aru* (アル) sehingga hanya menyisakan kata belakang *baito* (バイト) Meskipun mengalami

pemendekan, makna dasar kata tetap dipertahankan. Bentuk *baito* (バイト) lebih sering oleh generasi muda Jepang karena dianggap lebih singkat, santai dan mudah digunakan dalam percakapan sehari-hari dibandingkan bentuk aslinya, yaitu *arubaito* (アルバイト)

- b) Pelesapan pada dua bagian suku kata atau lebih
Pelesapan pada dua bagian suku kata atau lebih merupakan proses pemendekan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dari suatu kata atau frasa sehingga menghasilkan bentuk yang lebih ringkas dan mudah digunakan dalam komunikasi informal. Perhatikan contoh data berikut

(2) Data 2:

リア重なんて見下した呼び方される覚えなね!

riajyuu nante mikudashita yobikata sareru oboe ha nee!

‘Aku tidak ingat pernah dipanggil dengan sebutan’ (Eps2:14.15)

Pada contoh data (2) terdapat kata *riajyuu* (リア充) yang digunakan untuk menyebut seseorang yang memiliki kehidupan nyata atau kehidupan sosial yang menyenangkan. Kata tersebut berasal dari *riaru ga juujitsu shiteiru* (リアルが充実している) ‘kehidupan nyata yang penuh atau memuaskan’. Dalam proses pembentukannya, kata ini mengalami pelesapan beberapa bagian kata dan unsur gramatikal, sehingga hanya menyisakan unsur *ria* (リア) dari *riaru* (リアル) dan *juu* (充) dari *juujitsu* (充実). Bentuk hasil pemendekan tersebut menghasilkan kosakata yang lebih singkat, praktis, dan mudah digunakan dalam percakapan informal di kalangan remaja Jepang.

- c) Pelesapan pada bagian suku akhir kata

Pelesapan pada bagian akhir kata merupakan proses pemendekan kata dengan menghilangkan bagian akhir suatu kata dan mempertahankan bagian awalnya. Bentuk hasil pemendekan ini menghasilkan kosakata yang lebih singkat dan lebih praktis digunakan dalam komunikasi informal. Perhatikan contoh data berikut.

(3) Data 3:

タスクやつぱゲームうまい

Tasuku yappa geemu umaai

‘tasuku memang jago dalam bermain game’

(Eps1:06.25)

Pada data (3) terdapat kata *yappa* (やつぱ) yang berasal dari kata *yappari* (やつぱり) ‘seperti dugaan’ atau ‘memang’. Pada kata tersebut terjadi pelesapan pada bagian akhir suku kata *ri* (り) sehingga menghasilkan bentuk yang lebih singkat, yaitu *yappa* (やつぱ). Meskipun mengalami pemendekan, makna dasar kata tersebut tetap dipertahankan. Dalam

percakapan sehari-hari, bentuk やっぱり lebih sering digunakan oleh generasi muda Jepang karena terdengar lebih santai dan informal dibandingkan bentuk standarnya, yaitu やっぱり.)

Pencampuran Frasa atau Kata

Pencampuran frasa atau kata adalah proses menggabungkan dua atau lebih frasa atau kata untuk menciptakan istilah baru yang lebih ringkas dan untuk menciptakan kata yang memiliki makna baru. Dalam penelitian ini ditemukan dua jenis pencampuran frasa atau kata yaitu kata + kata dan frasa + kata.

a) Kata + Kata

merupakan proses pembentukan kosakata baru dengan menggabungkan dua unsur leksikal berupa kata yang masing-masing memiliki makna tersendiri, kemudian membentuk satu kesatuan kata baru yang digunakan dalam komunikasi informal generasi muda. Perhatikan contoh data berikut.

(4) Data 4:

このわかめ頭

kono wakame atama!

'ini kepala rumput laut!' (Eps3:12.30)

Pada data (4) terdapat kata *wakame atama* (わかめ頭) yang merupakan gabungan dari kata *wakame* (わかめ) 'rumput laut' dan *atama* (頭) 'kepala'. Penggabungan kedua kata tersebut menghasilkan ungkapan metaforis yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang memiliki rambut keriting atau acak-acakan menyerupai bentuk rumput laut. Dalam penggunaannya, istilah ini umumnya digunakan dalam percakapan santai antarteman sebagai bentuk ejekan atau candaan. Oleh karena itu, kata (わかめ頭 termasuk ke dalam pembentukan *wakamono kotoba* melalui pencampuran kata + kata.

b) Frasa + Kata

Pembentukan *wakamono kotoba* melalui pencampuran frasa + kata merupakan proses pembentukan kosakata baru dengan menggabungkan unsur frasa dan satu kata sehingga menghasilkan bentuk yang lebih ringkas dan mudah digunakan dalam komunikasi informal. Perhatikan data berikut.

(5) Data 5:

タスクすごいイケメンさんになつてさ

'*Tasuku sugoi ikemen san ni kawatte sa*'

'Tasuku berubah menjadi pria tampan'

(Eps2:20.12)

Pada data (5) terdapat kata *ikemen* (イケメン) yang terbentuk dari frasa *iketeru* (イケてる) 'keren' atau menarik dan kata *men* (メン) yang berasal dari bahasa Inggris *man* 'laki-laki'. Dalam proses pembentukannya, *iketeru* (イケてる) mengalami

pemendekan menjadi *ike* (イケ), kemudian digabungkan dengan *men* (メン) sehingga menghasilkan bentuk *ikemen* (イケメン). Istilah ini digunakan untuk menyebut laki-laki yang dianggap memiliki penampilan menarik atau tampan. Oleh karena itu, kata *イケメン* termasuk ke dalam pembentukan *wakamono kotoba* melalui pencampuran frasa + kata karena unsur pembentuknya berasal dari satu frasa dan satu kata yang digabungkan menjadi kosakata baru

Pemanjangan Vokal pada Akhir kata

Merupakan proses memperpanjang vokal terakhir dari sebuah kata untuk memberikan nuansa emosional tertentu, menekankan perasaan dan untuk menciptakan suasana tertentu. Namun, dalam penelitian ini penulis tidak hanya menemukan pemanjangan vokal pada akhir kata saja, tetapi juga ditemukan bahwa pemanjangan vokal pada suatu kata dapat berada di awal kata.

a) Pemanjangan Vokal pada Akhir Kata dengan —

Pemanjangan vokal pada akhir kata dengan simbol — merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan menambahkan tanda pemanjang vokal *chōonpu* (ー) pada bagian akhir kata untuk memperpanjang bunyi vokal terakhir. Perhatikan data berikut.

(6) Data 6:

何でもねーよ

Nande mo nee yo

'Bukan apa-apa' (Eps1:7.21)

Pada data ini terdapat bentuk *nandemo nee yo* (何でもねーよ) yang berasal dari bentuk standar *nandemo nai yo* (何もないう) yang berarti bukan apa-apa. Pada proses pembentukannya terjadi perubahan bunyi pada bagian akhir kata, yaitu *nai* (ない) menjadi *nee* (ねー) dengan penambahan simbol pemanjang vokal —. Perubahan tersebut menghasilkan pelafalan yang lebih panjang dan memberikan nuansa tutur yang lebih santai dibandingkan bentuk standarnya.

b) Pemanjangan Vokal dengan Huruf Vokal (あいうえお) pada Bagian Awal Kata

Pemanjangan vokal dengan huruf vokal (あいうえお) pada bagian awal kata merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan menambahkan huruf vokal Jepang pada bagian awal suku kata tertentu sehingga bunyi vokal menjadi lebih panjang. Bentuk pemanjangan ini umumnya digunakan untuk memberikan penekanan emosi, semangat, atau antusiasme dalam percakapan informal. Perhatikan data berikut.

(7) よおし！行けえ

Yoosh! Ikee`

`Ayo! Pergi' (Eps4:18.38)

Pada data (7) terdapat kata *yooshi* (よおし) yang berasal dari bentuk dasar *yoshi* (よし) 'baiklah', 'ayo', atau 'oke'. Dalam proses pembentukannya terjadi pemanjangan bunyi vokal pada bagian awal suku kata *yo* (よ) menjadi *yoo* (よお) dengan penambahan huruf vokal *o* (お). Penambahan bunyi vokal tersebut menghasilkan pelafalan yang lebih panjang dan lebih ekspresif dibandingkan bentuk standarnya. Dalam konteks percakapan, bentuk よおし digunakan untuk menunjukkan semangat, kesiapan, serta dorongan sebelum melakukan suatu tindakan.

c) Pemanjangan Vokal dengan Huruf Vokal (あいうえお) pada Bagian Akhir Kata

Pemanjangan vokal dengan huruf vokal (あいうえお) pada bagian akhir kata merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan menambahkan atau mengubah bunyi vokal pada bagian akhir kata sehingga menghasilkan pelafalan yang lebih panjang dan lebih ekspresif. Bentuk ini banyak digunakan dalam komunikasi informal oleh generasi muda Jepang untuk menekankan emosi tertentu, seperti rasa kagum, terkejut, kesal, maupun khawatir. Perhatikan data berikut.

(8) Data 8:

やべえ！忘れた

Yabee! Wasureta!

Gawat! Aku lupa!` (Eps2:12.32)

Pada data (8) terdapat kata *yabee* (やべえ) dari bentuk dasar *yabai* (やばい) yang berarti berbahaya atau gawat. Dalam proses pembentukannya terjadi perubahan bunyi pada bagian akhir kata, yaitu bunyi *ai* (あい) pada *yabai* berubah menjadi *ee* (ええ) pada *yabee*. Perubahan bunyi tersebut menghasilkan pelafalan yang lebih panjang dan memberikan kesan yang lebih emosional dibandingkan bentuk standarnya. Dalam konteks percakapan, bentuk やべえ digunakan untuk mengekspresikan rasa panik dan kekhawatiran karena penutur menyadari bahwa dirinya telah melupakan sesuatu.

Penggunaan Bahasa Asing

Pembentukan *wakamono kotoba* tidak luput dari penggunaan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Kata-kata dari bahasa asing akan diserap sedemikian rupa untuk menciptakan bahasa yang modern, trendi dan mudah dipahami dikalangan anak muda. Dalam penelitian ini

ditemukan 2 jenis penggunaan bahasa asing yaitu bahasa asing murni dan bahasa asing yang disingkat.

a) Bahasa Asing Murni

Bahasa asing murni merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan menggunakan kata asing secara langsung yang telah diserap ke dalam bahasa Jepang. Perhatikan data berikut.

(9) 憧れのアイドルだったり世界で活躍するスポーツ選手だったり

—ツ選手だったり

kogare no aidoru dattari sekai de katsuyaku suru supotsu senshu dattari

`Mungkin itu idola favoritmu ataupun atlet di panggung dunia` (Eps1:0.59)

Pada data tersebut terdapat kata *aidoru* (アイドル) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *idol* yang berarti idola. Dalam bahasa Jepang, kata ini digunakan untuk merujuk pada tokoh publik yang populer dan memiliki banyak penggemar, seperti penyanyi, aktor, anggota grup musik, maupun selebritas lainnya. Kata *idol* mengalami penyesuaian pelafalan menjadi *aidoru* (アイドル) agar sesuai dengan sistem bunyi bahasa Jepang, tetapi tetap mempertahankan makna dasarnya. Dalam konteks percakapan, kata アイドル digunakan untuk menyebut sosok yang dikagumi atau dijadikan panutan oleh seseorang.

b) Bahasa Asing yang Disingkat

Bahasa asing yang disingkat merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan memendekkan atau memodifikasi kata serapan dari bahasa asing sehingga menghasilkan bentuk yang lebih ringkas, mudah diucapkan, dan sesuai dengan gaya komunikasi generasi muda Jepang. Perhatikan data berikut.

(10) Data 10:

バイビー

Baibii

`Selamat tinggal` (Eps5:18.46)

Pada data (10) terdapat kata *baibii* (バイビー) yang berasal dari ungkapan bahasa Inggris *bye-bye* yang berarti 'selamat tinggal'. Dalam proses pembentukannya, ungkapan *bye-bye* mengalami penyederhanaan bunyi pada bagian akhir kata, yaitu *bai* (バイ) diubah menjadi *bii* (ビー) sehingga menghasilkan bentuk バイビー. Bentuk tersebut digunakan untuk menciptakan kesan tutur yang lebih santai, lucu, dan akrab dibandingkan bentuk aslinya. Dalam percakapan sehari-hari, kata バイビー umumnya digunakan oleh generasi muda Jepang sebagai ungkapan perpisahan dalam situasi informal.

Oleh karena itu, bentuk ini termasuk penggunaan bahasa asing yang disingkat karena berasal dari bahasa asing yang mengalami penyederhanaan dan penyesuaian bentuk dalam penggunaannya.

Penggunaan Onomatope

Penggunaan onomatope merupakan salah satu proses pembentukan *wakamono kotoba* yang ditandai dengan pemakaian kata-kata yang menirukan bunyi, suara, tindakan, atau keadaan tertentu dalam kehidupan nyata. Dalam *wakamono kotoba*, bentuk ini digunakan untuk mengekspresikan situasi secara lebih singkat, ekspresif, dan sesuai dengan gaya komunikasi remaja. Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis onomatope yaitu gitaigo, giongo, dan giseigo.

a) Gitaigo

Gitaigo merupakan jenis onomatope yang digunakan untuk menggambarkan keadaan, kondisi, tekstur, maupun perasaan tertentu tanpa menirukan bunyi secara langsung. Dalam *wakamono kotoba*, gitaigo sering digunakan untuk memberikan kesan yang lebih ekspresif dan komunikatif dalam percakapan informal. Perhatikan data berikut.

(11) ヤバいめっちゃモフモフしてる

Yabai meccha mofumofu shiteru

'Wah! Ini sangat lembut' (Eps1:6.22)

Pada data ini terdapat kata *mofumofu* (モフモフ) yang merupakan onomatope gitaigo untuk menggambarkan tekstur yang lembut, berbulu, dan nyaman disentuh. Kata ini tidak menirukan bunyi tertentu, melainkan menggambarkan tekstur atau keadaan suatu objek ketika disentuh. Dalam konteks percakapan, kata *モフモフ* digunakan untuk menggambarkan boneka yang memiliki permukaan lembut dan berbulu sehingga terasa lembut ketika disentuh. Selain digunakan untuk benda, istilah ini juga sering digunakan oleh generasi muda Jepang untuk menggambarkan hewan berbulu seperti kucing atau anjing yang memiliki tekstur bulu lembut. Penggunaan bentuk (モフモフ dalam percakapan informal memberikan kesan ekspresif dan memperkuat emosi kagum atau gemas terhadap objek yang dibicarakan.

b) Giseigo

Giseigo merupakan onomatope yang menggambarkan suara hewan, suara alam, atau suara benda. Perhatikan contoh data berikut.

(12) Data 12:

うげ

Uge

Jijik' (Eps4:19.45)

Pada data (12) terdapat kata *uge* (うげ) yang

merupakan onomatope berupa seruan spontan yang diucapkan seseorang ketika merasa jijik, tidak nyaman, atau terkejut terhadap suatu situasi. Kata ini menirukan suara emosional manusia yang muncul secara refleks ketika menghadapi sesuatu yang dianggap buruk atau tidak menyenangkan. Dalam konteks percakapan, bentuk うげ digunakan untuk menunjukkan rasa tidak suka terhadap situasi yang memalukan atau menjijikkan. Oleh karena itu, kata うげ termasuk ke dalam giseigo karena merepresentasikan suara spontan yang dihasilkan manusia dalam kondisi emosional tertentu.

c) Giongo

Giongo merupakan jenis onomatope yang menirukan bunyi benda, gerakan, atau tindakan tertentu. Dalam *wakamono kotoba*, penggunaan giongo sering dimanfaatkan untuk memberikan kesan yang lebih hidup, tegas, dan ekspresif dalam percakapan informal. Perhatikan contoh data berikut.

(13) Data 13:

要件だけバシッと行っててくれば!

Youken dake bashitto itte kureba!

'Sampaikan saja langsung poin pentingnya dengan tegas' (Eps3:5.39)

Pada data (13) terdapat kata *bashitto* (バシッと) yang merupakan onomatope giongo yang menirukan bunyi suatu tindakan yang dilakukan dengan cepat, tepat, dan tegas. Secara leksikal, kata *バシッ* menggambarkan bunyi seperti tepukan atau pukulan singkat yang terdengar kuat dan jelas. Namun, dalam konteks percakapan, bentuk *バシッと* digunakan secara metaforis untuk menggambarkan tindakan menyampaikan sesuatu secara langsung, jelas, dan tanpa ragu-ragu. Penggunaan bentuk ini memberikan kesan tegas dan penuh penekanan terhadap tindakan yang dilakukan penutur. Oleh karena itu, kata *バシッ* termasuk ke dalam giongo karena berasal dari peniruan bunyi tindakan yang kemudian digunakan secara ekspresif dalam komunikasi informal.

MAKNA DAN PERUBAHAN MAKNA

Perubahan makna merupakan salah satu fenomena penting dalam kajian semantik yang menunjukkan adanya dinamika dalam penggunaan bahasa. Dalam penelitian ini, analisis perubahan makna pada *wakamono kotoba* mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Chaer, yang membagi perubahan makna menjadi lima jenis, yaitu perluasan makna, penyempitan makna, perubahan total makna, penghalusan makna, dan pengasaran makna. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi, tidak semua jenis perubahan makna tersebut ditemukan. Adapun jenis

perubahan makna yang teridentifikasi dalam penelitian ini meliputi perluasan makna, penyempitan makna, perubahan makna total, dan pengasaran makna.

Perluasan Makna

Perluasan makna merupakan jenis perubahan makna yang ditandai dengan meluasnya cakupan makna suatu leksem dari makna asal yang lebih terbatas menjadi mencakup referen yang lebih umum. Pada penelitian ini ditemukan 5 jenis perluasan makna dengan pendekatan jenis pembentukan *wakamono kotoba* yang berbeda.

- a) Perluasan Makna dengan Bentuk Pemendekan pada Dua Bagian Suku Kata atau Lebih

Perubahan makna jenis ini merupakan perubahan makna yang terjadi pada *wakamono kotoba* yang dibentuk melalui proses pemendekan kata. Dalam penggunaannya, bentuk hasil pemendekan tersebut mengalami perluasan makna, yaitu tidak hanya merujuk pada makna asal yang spesifik, tetapi berkembang mencakup berbagai konteks atau situasi lain yang memiliki kesamaan nuansa makna. Perhatikan data berikut ini.

- (14) Data 14

リア重なんて見下した呼び方される覚えなねえ

ria jyuunte mikudashita yobikata sareru oboe ha nee!

'Aku tidak ingat pernah dipanggil dengan sebutan orang yang bahagia di kehidupan nyata secara merendahkan seperti itu!' (Eps2:14.15)

Pada data ini terdapat kata *ria jyu* (リア充) yang merupakan bentuk pemendekan dari istilah *riaru juujitsu* (リアルが充実している) yang secara leksikal berarti 'kehidupan nyata yang penuh/berkepuasan'. Dalam penggunaannya sebagai *wakamono kotoba*, kata *リア充* tidak lagi digunakan secara literal untuk menyatakan kehidupan yang benar-benar 'penuh', tetapi merujuk pada orang yang dianggap memiliki kehidupan sosial yang aktif, memiliki banyak teman, atau kehidupan percintaan yang baik. Dengan demikian, terjadi perluasan makna karena penggunaan kata tersebut tidak hanya terbatas pada makna asalnya, tetapi berkembang menjadi istilah untuk menggambarkan status sosial seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

- b) Perluasan Makna dengan Bentuk Pemanjangan Vokal dengan Simbol —

perhatikan contoh data berikut ini.

- (15) Data 15:

タスクやつぱゲームうまーい!

Tasuku yappa geemu umaai

'Tasuku memang jago bermain game!' (Eps1:6.25)

Kata うまい secara leksikal memiliki makna 'enak' yang umumnya digunakan untuk makanan. Namun dalam data (15), bentuk うまーい digunakan untuk menyatakan kemampuan seseorang dalam bermain game yang dianggap baik. Hal ini menunjukkan adanya perluasan makna, karena penggunaan kata tidak lagi terbatas pada makanan, tetapi juga digunakan untuk menilai kemampuan atau hasil yang positif dalam konteks lain. Selain itu, pemanjangan vokal dengan simbol — pada うまーい berfungsi untuk menekankan ekspresi penutur, sehingga makna yang disampaikan menjadi lebih kuat dan bersifat emosional. Dengan demikian, bentuk ini termasuk dalam *wakamono kotoba* yang mengalami perluasan makna sekaligus memiliki fungsi ekspresif dalam komunikasi informal.

- c) Perluasan Makna dengan Bentuk Bahasa Asing Murni

Perluasan makna dengan bentuk bahasa asing murni terjadi ketika kata serapan dari bahasa asing dalam *wakamono kotoba* mengalami perluasan penggunaan dari makna asalnya. Perhatikan data berikut.

- (16) Data 16:

徐々にぼっち状態からレベルアップさせてえ
と思ってるんだ

jojo ni bocchi joutai kara reberu appu sa setee to omottenda

'Aku ingin perlahan-lahan naik level dari kondisi kesendirian ini' (Eps3:5.07)

Pada data (16) kata *reberu appu* (レベルアップ) merupakan bentuk serapan dari bahasa Inggris *level up* 'menaikkan tingkat'. Dalam konteks awal, istilah ini digunakan dalam dunia permainan untuk merujuk pada peningkatan level karakter. Namun, dalam penggunaan *wakamono kotoba*, makna レベルアップ mengalami perluasan, karena tidak hanya terbatas pada konteks permainan, tetapi juga digunakan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari untuk menyatakan peningkatan kemampuan, kualitas diri, hubungan sosial, atau pencapaian tertentu dalam kehidupan sosial. Pada contoh data ini レベルアップ digunakan untuk menyatakan keinginan peningkatan kualitas diri dalam hubungan sosial. Ini menunjukkan bahwa istilah tersebut mengalami perluasan makna telah mengalami generalisasi fungsi semantis dari konteks spesifik ke konteks yang lebih luas, sehingga dapat dikategorikan sebagai perluasan makna.

- d) Perluasan Makna dengan Bentuk Bahasa Asing yang Disingkat

Perluasan makna dengan bentuk bahasa asing yang disingkat terjadi ketika kata serapan yang telah mengalami pemendekan digunakan tidak hanya

dalam makna asalnya, tetapi berkembang menjadi memiliki makna yang lebih luas atau bergeser sesuai dengan konteks penggunaannya dalam percakapan. Perhatikan contoh data berikut.

- (17) お前らのラブコメを楽しむにはまずアマノに
リハビリが必要みてえだな

*Omaera no rabukome wo tanoshimu ni wa mazu
Amano ni rihabiri ga hitsuyou mitee dana*

`untuk menikmati komedi romantis, pertama-tama
Amano perlu rehabilitasi` (Eps3:4.42)

Pada data ini kata *rihabiri* (リハビリ) merupakan bentuk singkatan dari kata rehabilitasi yang merujuk pada proses pemulihan kondisi fisik atau mental seseorang. Dalam konteks awal, istilah ini digunakan dalam bidang medis untuk menyatakan proses pemulihan pasien setelah mengalami cedera atau gangguan kesehatan. Pada contoh data ini, リハビリ digunakan untuk menyatakan bahwa Amano perlu `penyesuaian` agar dapat menikmati komedi romantis. Hal ini menunjukkan bahwa istilah tersebut mengalami generalisasi fungsi semantis dari konteks spesifik medis ke konteks yang lebih luas dalam kehidupan sosial, sehingga dapat dikategorikan sebagai perluasan makna.

- e) Perluasan Makna dengan Bentuk Onomatope Giongo

Perluasan makna pada onomatope giongo terjadi ketika bentuk yang awalnya hanya digunakan untuk menirukan suara atau aktivitas tertentu berkembang menjadi makna yang lebih luas dalam konteks penggunaan. Dalam *wakamono kotoba*, bentuk ini tidak hanya dipahami secara literal, tetapi juga digunakan untuk menggambarkan kondisi atau penilaian terhadap sesuatu di luar makna aslinya. Perhatikan data berikut ini.

- (18) Data 18:

あいつはレバガチャだし

Aitsu wa reba gacha dashi

`Dia adalah ahli gacha (permainan undian atau acak)` (Eps2:9.37)

Pada data (18), awalnya *gacha* (ガチャ) merupakan bentuk onomatope yang digunakan untuk menirukan bunyi yang dihasilkan oleh mesin kapsul undian acak. Namun, dalam perkembangan penggunaannya, khususnya dalam konteks budaya populer dan permainan digital, makna kata tersebut mengalami perluasan menjadi sistem undian untuk memperoleh item dalam permainan. Dengan demikian, ガチャ tidak lagi terbatas pada makna yang merujuk pada bunyi atau objek fisik, melainkan telah berkembang mencakup konsep mekanisme dalam gim, sehingga dapat dikategorikan sebagai bentuk perluasan makna.

Penyempitan Makna

Penyempitan makna adalah perubahan makna yang terjadi ketika cakupan makna suatu leksem menjadi lebih terbatas dibandingkan makna asalnya sehingga hanya digunakan pada konteks tertentu. Pada penelitian ini hanya ditemukan 1 jenis penyempitan makna.

- a) Penyempitan Makna dengan Bentuk Bahasa Asing yang Disingkat

Penyempitan makna dengan bentuk bahasa asing yang disingkat terjadi ketika kata serapan yang telah dipendekkan mengalami pengurangan cakupan makna dari makna awalnya. Perhatikan data berikut.

- (19) Data 19:

二次元キャラだったり

Ni jigen kyara dattari

`Misalnya karakter fiksi 2 dimensi` (Eps1:1.09)

Pada contoh data ini Kata *kyara* (キャラ) berasal dari bahasa Inggris `character`. Dalam makna leksikalnya, *kyarakutaa* (キャラクター) memiliki cakupan makna yang luas, yaitu dapat merujuk pada tokoh dalam cerita, sifat atau watak seseorang, serta karakter dalam berbagai konteks lainnya. Namun, pada contoh data ini キャラ mengalami penyempitan makna karena secara khusus merujuk pada tokoh fiksi dua dimensi. Dengan demikian, makna yang semula bersifat umum menjadi lebih terbatas pada konteks tertentu, yaitu karakter dalam dunia fiksi visual

Perubahan Makna Total

Perubahan makna total adalah perubahan makna yang terjadi ketika suatu leksem memperoleh makna baru yang tidak lagi memiliki keterkaitan langsung dengan makna asalnya. Pada penelitian ini hanya ditemukan 2 jenis perubahan makna total. Perhatikan tabel dibawah ini.

- a) Perubahan Makna Total dengan Bentuk Pencampuran Kata + Kata

Perubahan makna total dengan bentuk pencampuran kata + kata terjadi ketika dua unsur kata digabungkan sehingga menghasilkan bentuk baru yang tidak lagi mempertahankan makna asal masing-masing unsur secara terpisah. Dalam *wakamono kotoba*, hasil gabungan tersebut dapat memiliki makna baru yang sepenuhnya berbeda dari makna leksikal komponennya, sehingga makna awal tidak lagi digunakan dalam pemahaman konteksnya. Perhatikan data berikut.

- (20) Data 20

このわかめ頭!

Kono wakame atama

`Ini kepala rumput laut!` (Eps3:12.30)

Pada contoh data (20) kata わかめ merupakan bentuk *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui

proses pencampuran kata + kata, yaitu わかめ 'rumpun laut' dan 頭 'kepala'. Secara morfologis, kedua unsur tersebut merupakan nomina yang digabungkan menjadi satu kesatuan leksikal baru. Namun, secara semantik, makna yang dihasilkan tidak dapat ditafsirkan secara langsung dari makna masing-masing unsur pembentuknya. Secara harfiah, わかめ頭 berarti 'kepala rumput laut', tetapi dalam penggunaan aktual digunakan untuk merujuk pada gaya rambut yang menyerupai rumput laut, seperti rambut keriting, bergelombang, atau tidak rapi. Dengan demikian, terjadi pergeseran makna dari makna literal ke makna kiasan yang bersifat deskriptif. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa makna baru tidak lagi memiliki hubungan langsung dengan makna leksikal awal, melainkan hasil interpretasi baru dalam konteks penggunaan. Oleh karena itu, わかめ頭 dapat dikategorikan sebagai *wakamono kotoba* yang mengalami perubahan makna total melalui proses pencampuran kata + kata. Giseigo merupakan onomatope yang menggambarkan suara hewan, suara alam, atau suara benda. Perhatikan contoh data berikut.

b) Perubahan Makna Total dengan Bentuk Pemanjangan Vokal dengan simbol —

Perubahan makna total dengan bentuk pemanjangan vokal dengan simbol — dalam *wakamono kotoba* terjadi ketika suatu kata tidak mengalami perubahan struktur dasar, tetapi ditambahkan unsur pemanjangan vokal untuk memperkuat ekspresi. Perhatikan data berikut.

(21) Data 21

まじヤバい！これウケるー

Maji yabai! Kore ukeruu

'Serius, ini keren banget! Ini bakal seru!

(Eps2:8.11)

Pada contoh data ini Kata *ukeruu* (ウケるー) pada dasarnya berasal dari verba bahasa Jepang *ukeru* (受ける) yang memiliki makna dasar 'menerima' atau 'mendapatkan'. Dalam konteks percakapan pada data ini, *ukeruu* (ウケるー) digunakan untuk mengekspresikan sesuatu yang dianggap seru, menyenangkan, menghibur, atau hal yang menarik oleh penutur. Dengan demikian, makna yang muncul tidak lagi berkaitan dengan 'menerima', melainkan berubah menjadi ekspresi reaksi emosional terhadap sesuatu yang seru atau menghibur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kata *ukeruu* (ウケるー) dalam data tersebut mengalami perubahan makna total, yaitu dari makna leksikal 'menerima' menjadi 'seru/menyenangkan', serta diperkuat dengan pemanjangan vokal sebagai penanda ekspresi

emosional.

Pengasaran Makna

Perubahan makna total adalah perubahan makna yang terjadi ketika suatu leksem memperoleh makna baru yang tidak lagi memiliki keterkaitan langsung dengan makna asalnya. Pada penelitian ini hanya ditemukan 2 jenis perubahan makna total. Perhatikan tabel dibawah ini.

Pengasaran makna adalah proses perubahan makna ketika suatu kata mengalami pergeseran dari makna asal yang bersifat netral atau umum menjadi memiliki nilai makna yang lebih negatif, kasar, atau merendahkan dalam penggunaannya. Dalam *wakamono kotoba*, perubahan ini muncul karena penggunaan kata dalam konteks percakapan informal yang bersifat ekspresif, sehingga makna yang dihasilkan dapat bernilai ejekan, sindiran, atau penilaian negatif terhadap suatu hal atau orang. Pada penelitian ini hanya ditemukan 1 jenis pengasaran makna.

a) Pengasaran dengan Bentuk Pencampuran Kata + Kata

Pengasaran makna dengan bentuk pencampuran kata + kata terjadi ketika dua unsur kata digabungkan dan menghasilkan makna baru yang bernilai lebih negatif atau merendahkan dibandingkan makna asalnya. Perhatikan Data berikut.

(22) ああっ！僕気持ち悪すぎるよ露骨にキモオタ
全開じゃないか！

Aats! Boku kimochi waru sugiru yo rokotsu ni kimoota zenkai janai ka?

'Ahh! aku merasa sangat menjijikkan, benar-benar seperti *penggemar aneh (otaku)*' (Eps1:2.33))

Pada contoh data ini kata *kimoota* (キモオタ) merupakan bentuk *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui proses pencampuran kata + kata, yaitu *kimo* (キモ) dari kata *kimochi warui* (気持ち悪い) 'menjijikkan' dan *ota* (オタ) dari *otaku* (オタク) 'penggemar'. Secara leksikal, unsur *オタ* pada awalnya bersifat netral, namun setelah digabungkan dengan *キモ* yang memiliki makna negatif, *kimoota* (キモオタ) digunakan untuk merujuk pada seseorang dengan citra penggemar yang dianggap berlebihan atau tidak disukai dalam konteks sosial tertentu. Dengan demikian, terjadi pengasaran makna karena gabungan kata tersebut menghasilkan istilah yang bernilai negatif dan digunakan untuk merendahkan atau menilai seseorang secara informal dalam *wakamono kotoba*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *wakamono kotoba* dalam serial animasi *Gamers!* karya Sekina Aoi episode 1 sampai 5, dapat disimpulkan bahwa proses pembentukan *wakamono kotoba* dianalisis menggunakan

teori Masakazu (2003) yang membagi pembentukan *wakamono kotoba* menjadi lima jenis, yaitu pemendekan kata, pencampuran frasa atau kata, pemanjangan vokal, penggunaan bahasa asing, dan penggunaan onomatope. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sebanyak 35 data *wakamono kotoba* yang mengalami proses pembentukan. Pada kategori pemendekan kata ditemukan sebanyak 5 data yang terdiri atas pelesapan pada bagian suku awal kata sebanyak 1 data, pelesapan pada dua bagian suku kata atau lebih sebanyak 2 data, dan pelesapan pada bagian suku akhir kata sebanyak 2 data. Pada kategori pencampuran frasa atau kata ditemukan sebanyak 6 data yang terdiri atas kata + kata sebanyak 5 data dan frasa + kata sebanyak 1 data. Selanjutnya, pada kategori pemanjangan vokal ditemukan sebanyak 6 data yang terdiri atas pemanjangan vokal dengan simbol — sebanyak 2 data, pemanjangan vokal dengan huruf vokal あいうえお pada bagian awal kata sebanyak 1 data, dan pemanjangan vokal dengan huruf vokal あいうえお pada bagian akhir kata sebanyak 3 data. Pada kategori penggunaan bahasa asing ditemukan jumlah data paling banyak, yaitu 14 data yang terdiri atas bahasa asing murni sebanyak 8 data dan bahasa asing yang disingkat sebanyak 6 data. Selain itu, ditemukan pula 4 data penggunaan onomatope yang terdiri atas gitaigo sebanyak 1 data, giongo sebanyak 2 data, dan giseigo sebanyak 1 data. Dari seluruh jenis pembentukan tersebut, penggunaan bahasa asing menjadi bentuk pembentukan yang paling dominan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa asing memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan bahasa remaja Jepang dalam komunikasi sehari-hari.

Selain proses pembentukan, penelitian ini juga menganalisis perubahan makna *wakamono kotoba* menggunakan teori perubahan makna menurut Abdul Chaer (1995). Berdasarkan hasil penelitian ditemukan sebanyak 12 data perubahan makna yang meliputi perluasan makna, penyempitan makna, perubahan makna total, dan pengasaran makna. Perluasan makna ditemukan sebanyak 6 data yang terdiri atas perluasan makna dengan bentuk pelesapan dua bagian suku kata atau lebih sebanyak 1 data, pemanjangan vokal dengan simbol — sebanyak 1 data, bahasa asing murni sebanyak 1 data, bahasa asing yang disingkat sebanyak 1 data, serta onomatope giongo sebanyak 2 data. Penyempitan makna ditemukan sebanyak 3 data pada bentuk bahasa asing yang disingkat. Selanjutnya, perubahan makna total ditemukan sebanyak 2 data yang terdiri atas pencampuran kata + kata sebanyak 1 data dan pemanjangan vokal dengan simbol — sebanyak 1 data. Selain itu, ditemukan pula pengasaran makna sebanyak 1 data pada bentuk pencampuran kata + kata. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perluasan makna merupakan jenis perubahan makna yang paling dominan dalam penelitian ini. Sementara itu, berdasarkan bentuk

pembentukannya, penyempitan makna pada bentuk bahasa asing yang disingkat memiliki frekuensi terbanyak, yaitu sebanyak 3 data.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa *wakamono kotoba* tidak hanya mengalami perubahan bentuk secara morfologis, tetapi juga mengalami perkembangan makna sesuai dengan konteks komunikasi informal di kalangan remaja Jepang. Hal tersebut menunjukkan bahwa *wakamono kotoba* memiliki karakteristik bahasa yang ringkas, kreatif, ekspresif, dan komunikatif dalam penggunaan sehari-hari.

Saran

Topik penelitian mengenai bahasa slang atau *wakamono kotoba* memiliki pengaruh yang besar terhadap kecakapan komunikasi dalam bahasa Jepang. Meskipun penelitian mengenai *wakamono kotoba* sudah tidak sedikit lagi, namun dari banyaknya penelitian *wakamono kotoba* belum ada yang melakukan penelitian mengenai *wakamono kotoba* yang digunakan penutur Jepang di kehidupan nyata.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai *wakamono kotoba* dengan menggunakan sumber data yang lebih beragam, seperti media sosial, percakapan langsung, maupun karya budaya populer lainnya. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji aspek lain, seperti fungsi pragmatik atau pengaruh faktor sosial terhadap penggunaan *wakamono kotoba*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisyahbana, M. F. 2020. *Analisis Pembentukan Wakamono Kotoba dalam Media Sosial*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Chaer, Abdul dan Agustina, Leonie. 2010. *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. (1995). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Holmes, Janet. (2013). *An Introduction to Sociolinguistics* (4th ed.). London & New York: Routledge.
- Masakazu. 2003. *Shin Sedai no Gengogaku*. Tokyo: Kuroshio.
- Maslakha, Anisa. 2022. *Analisis Wakamono Kotoba dalam YouTube Channel Nihongo Mantappu*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Matsumoto, dkk. 2011. *Analysis of Wakamono Kotoba Emotion Corpus and Its Application in Emotion estimation*. International Journal of Advanced Intelligence.
- Nababan, P. W. J. 1993. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Roni, dkk. 2023. *Separation of Gobi (Word Tail) and Setsubiji (Suffix) in A Construction of Japanese Predicate*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Roni. 2022. *Predikat Verba Bahasa Jepang Posposisi dan Hubungan antar Frasa dalam Kalimat*. Kediri: Muara Books.
- Sekar, P. L, Dkk. 2021. *Analisis Wakamono Kotoba dalam Channel YouTube Jhonnys' Jr. Vlog Hihi Jets*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Shinji, Sanada. 1992. *Shakai Gengogaku*. Tokyo: Oufuu
- Siminto. 2013. *Pengantar Linguistik*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Suandi, I Nengah. (2014). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Sanata Darma University Press.
- Sugiono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yonekawa, Akihiko. 1998. *Wakamono-go o Kagakusuru*. Meiji Shouin.

