NIJI
eISSN: 2355-889X Vol 7, No 1, 2025, 59-71
https://doi.org/10.18510/jt.2024.xxx

PEMBENTUKAN *WAKAMONO KOTOBA* DALAM YOUTUBE HOLOLIVE *ホロライブ – VTUBER GROUP*

Andra Ananda Wibowo
Institut Prima Bangsa Cirebon
andrawinowo02@gmail.com

Nunik Nur Rahmi Fauzah
Institut Prima Bangsa Cirebon
nunikrahmi9@gmail.com

Yanti Hidayati
Institut Prima Bangsa Cirebon
yantihidayati@gmail.com

Riwayat Artikel:
Diterima Desember 2024;
Direvisi Januari 2025;
Diterima Januari 2025.

Abstrak: Bahasa anak muda atau yang dikenal juga di Jepang dengan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* berasal dari kata *wakamono* yang berarti anak muda dan *kotoba* yang berarti bahasa, sehingga *wakamono kotoba* adalah dialek nonformal berupa *slang* yang digunakan oleh kalangan anak muda. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pembentukan dari sebuah pengunaan *wakamono kotoba* yang dikaji lebih lanjut dalam peristiwa tutur. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik simak catat. Sumber data pada penelitian ini adalah video dari Youtube HOLOLIVE *ホロライブ -Vtuber group*. Data yang diperoleh berupa kata-kata maupun ungkapan-ungkapan dari *wakamono kotoba* yang muncul pada video dari Youtube HOLOLIVE *ホロライブ-Vtuber group.* Teori yang digunakan adalah teori pembentukan *wakamono kotoba* dan fungsi *wakamono kotoba* oleh Yonekawa. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, ada 15 (lima belas) data yang telah dianalisis dan ditemukan 7 (tujuh) pembentukan *wakamono kotoba* yaitu pelepasan sebanyak 5 (lima) data, peminjaman bahasa asing sebanyak 3 (tiga) data, membalik posisi kata sebanyak 2 (dua) data, komposisi sebanyak 2 (dua) data, inisialisasi sebanyak 1 (satu) data, konversi bunyi sebanyak 1 (satu) data dan dajare sebanyak 1 (satu) data. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kosa kata *wakamono kotoba* yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian *wakamono kotoba* yang terdahulu karena dalam penelitian ini membahas mengenai pembentukan dari *wakamono kotoba* tersebut.

Kata kunci: Sosiolinguistik, Pembentukan, *Wakamono Kotoba*

PENDAHULUAN

Bahasa anak muda atau yang dikenal juga di Jepang dengan *wakamono kotoba*. *Wakamono kotoba* dijelaskan sebagai bahasa atau suatu ungkapan khusus yang dipakai oleh penutur dalam usia sekitar 10-30 tahun di dalam kehidupan sehari-hari (Yonekawa, 1997). Penggunaan *wakamono kotoba* sangat banyak disebarluaskan contohnya seperti di anime, drama, *manga*, dan media sosial. Dari ke-empat media tersebut, anime merupakan salah satu sarana media yang dipakai untuk memunculkan *wakamono kotoba. Wakamono kotoba* sangat cepat berkembang karena bersifat dinamis. Hal tersebut dapat dilihat dari pemilihan kata *wakamono kotoba* berdasarkan apa yang sedang menjadi *trend* di antara kalangan anak muda, contohnya yaitu pada salah satu *comment* di Twitter menggunakan kata *てんQ！* yang berarti '*Thank you!*' dalam bahasa Inggris. Ini membuktikan bahwa penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan anak muda semakin banyak digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Saat ini sudah banyak media sosial yang dipakai sebagai sarana dalam menyampaikan pesan ataupun mengakses informasi yang ada di internet. Adapun media masa seperti *Instagram, Facebook, Twitter, Youtube,* dan lain sebagainya. *Youtube* banyak digunakan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan informasi ke dalam berbagai kalangan masyarakat di Jepang maupun di dunia. Adapun salah satu jenis konten yang banyak diunggah ke *youtube* di Jepang ialah *game.* Sebagai contohnya yaitu *channel youtube* Hololive *ホロライブ-Vtuber group* yang banyak mengunggah konten mengenai *game* dan sebuah program video *3D-animation* yang bernama *ホロぐら horogura*. Dalam program tersebut Hololive memberikan sebuah cerita 3d animasi yang diperankan oleh anggota Hololive langsung.

Program video *ホロぐら horogura* yang terdapat pada *channel* Hololive *ホロライブ-Vtuber group* memiliki cerita yang menarik dan beragam dari cerita lucu maupun parodi yang sedang terkenal di Jepang. Percakapan yang ada didalam video tersebut juga banyak menggunakan bahasa sehari-hari dan tidak baku oleh karena itu banyak *wakamono kotoba* yang muncul dalam program video tersebut. peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti wakamono kotoba yang muncul berdasarkan proses dari pembentukan yang melekat padanya. Penelitian ini menggunakan program video yang ada pada channel youtube Hololive ホロライブ – Vtuber Group sebagai sumber data, menimbang objek penelitian tersebut memiliki data yang memadai untuk dilakukannya penelitian.

Bahasa slang pada bahasa Jepang dikenal dengan sebutan wakamono kotoba. Wakamono kotoba susah dimengerti oleh orang dewasa dan bahasa yang selalu berubah-ubah. Didefinisikan oleh Yonekawa merupakan bahasa atau ungkapan khusus yang digunakan oleh penutur dalam rentang usia 10-30 tahun dalam kehidupan sehari-hari (Yonekawa 1997). Yonekawa mengkelompokan wakamono kotoba dengan beberapa kategori yaitu:

a) Usia

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari kata yang memiliki hubungan dengan usia. Contoh: おやじ oyaji (pria tua).

b) Profesi

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari afiliasi, pekerjaan, status sosial dan lain-lain.

c) Penampilan

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari penampilan dan bagaimana dia terlihat. Contoh: ぺったんこ petanko (wanita berdada rata).

d) Suasana

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari suasana di sekitarnya ketika melihat dengan keseluruhan. Contoh: 死んでる shinderu (tidak memiliki semangat untuk hidup).

e) Watak

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran berdasarkan kepribadian, sifat dan sebagainya. Contoh: エッチ ecchi (seseorang yang mesum).

f) Kemampuan

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran berdasarkan dari kemampuannya.

g) Cara Bicara

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari cara dia bicara.

h) Pernikahan

Merupakan sebutan untuk menjelaskan orang yang telah menikah atau yang belum menikah. Contoh: パセリ君 paserikun (seseorang yang tidak dapat menikah hingga akhir hayatnya).

i) Daerah

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran dari tempat dia tinggal. Contoh: やちぐささん yachigusasan (seseorang yang dari prefektur Yamanashi, Chiba, Gunma, Saitama).

j) Seks

Merupakan sebutan yang dipakai sebagai penggambaran seseorang dari aktivitas sosial dan jenis kelaminnya.

Pada penelitian ini penulis berfokus kepada proses dari pembentukan wakamono kotoba yaitu sebagai berikut.

Yonekawa (1998: 50) menyebutkan proses dari pembentukan wakamono kotoba yaitu:

1. Peminjaman Bahasa Asing (借用 Shakuyou)

Wakamono kotoba sebagian besarnya berasal dari serapan bahasa asing atau bahasa luar Jepang. Bahasa Jerman dan bahasa Inggris adalah bahasa yang mengalami banyak serapan kedalam wakamono kotoba dan juga ada yang berasal dari bahasa Perancis.

Contoh: アルバイト Arubaito yang berarti kerja sampingan.

2. Pelepasan kata (省略 Shouryaku)

Pelepasan ialah sebuah proses dari menghilangkan sebagian atau beberapa bagian tertentu pada sebuah kata sehingga terbentuk sebuah kata dengan cara pengucapan yang baru. Menurut Yonekawa, ada tujuh proses dari pelepasan didalam pembentukan wakamono kotoba yaitu:

a) Pelepasan pada bagian depan

Contoh: (友)だち(tomo) dachi yang berarti Teman

b) Pelepasan pada bagian belakang kata

Contoh: メン(バー) Men (baa) yang berarti Anggota

c) Pelepasan bagian tengah kata

Contoh: キ(リギリ)ス Ki(rigiri)su yang berarti Belalang

d) Pelepasan pada bagian akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk

Contoh: カン (ニング) ペ (ーパー) Kan (ningu) Pe (paa) yang berarti Kertas Contekan

e) Pelepasan pada bagian akhir kata pertama dalam kata majemuk

Contoh: スタ (イル) シャン suta (iru) shan yang berarti Gaya Cantik.

f) Pelepasan bagian akhir kata kedua dalam kata majemuk

Contoh: 意味深 (長) Imishin (chou) yang berarti Bermakna Dalam.

g) Mempersingkat kalimat atau frasa

Contoh: きも(ちわる)い Kimo (chiwaru) I yang berarti Menjijikan.

3. Membalik Posisi Kata (到置 Itaruoki)

Pada tahapan berikut, pada unsur kata dilakukan pembagian menjadi dua kemudian posisi kata tersebut ditukar sehingga posisi menjadi terbalik.

Contoh: パイセン Paisen yang berarti senior.

4. Penafsiran Ulang (読み替え Yomikae)

Mengubah dari cara baca sebuah huruf kanji dari cara baca onyomi ke cara baca kunyomi begitu juga kebalikannya.

Contoh: でっぱつ（出発）Deppatsu (Shuppatsu) yang berarti pemberangkatan.

5. Gabungan penulisan bahasa Jepang dengan bahasa Inggris (組み合わせ Kumiawase)

Dalam penulisan sebuah kata dicampurkan menggunakan bahasa Jepang (hiragana) dan bahasa Inggris (romaji).

Contoh: In はら BabyIn hara baby yang berarti Bayi didalam perut (Hamil).

6. Inisialisasi (頭文字化 Kashiramoji)

Dalam penulisan katanya hanya huruf pertama saja sebagai dari perwakilan akan sebuah kata tersebut.

Contoh: オデ (OD) Ode yang berasal dari kata Onara ga Deru yang memiliki arti Kentut.

7. Derivasi Verba (動詞の派生 Doushi no Hasei)

Sebuah verba terbentuk yang sudah mengalami suatu proses dari penambahan silabel ru dibagian belakang nominanya.

Contoh: としょる（図書館に行く）Toshoru (toshokan ni iku) yang memiliki arti pergi ke perpustakaan.

8. Devirasi Nomina (名詞の派生 Meishi no Hasei)

Sebuah nomina yang terbentuk sesudah mengalami suatu proses dari afikasi yaitu penambahan sufiks seperti chan, kun, san dan lain-lain.

Contoh: ジャズさん Jazzu san memiliki arti orang yang berbicara dengan keras.

9. Komposisi (混交 Konkou)

Ialah suatu proses dari penggabungan antara dua nomina sehingga membentuk suatu kosakata yang baru.

Contoh: キモイ（気持ちがわるい）Kimoi (kimochi ga warui) gabungan dari dua kata dan menjadi sebuah kata baru yang memiliki arti Menjijikan.

10. Konversi Bunyi (音の転化 Oto no Tenka)

Merupakan suatu proses perubahan pelafalan dalam bahasa Jepang.

Contoh: すげえ Sugee berasal dari kata すごい Sugoi yang mengalami perubahan bunyi yang memiliki arti hebat.

11. Dajare (ダジャレ Dajyare)

Merupakan perubahan nomina, kata atau peribahasa yang menjadi sebuah kata baru atau sebuah rangkaian kata yang terdengar hampir serupa.

Contoh: 月が好き Tsuki ga suki yang berarti saya suka bulan.

12. Teka Teki (語呂合わせ Goroawase)

Suatu kata yang disampaikan dengan sebuah teka-teki. Contoh: からたちの花 Karatachi no hana yang memiliki arti seorang perempuan yang menderita sakit paru-paru namun yang dimaksud ialah Wanita lemah.

13. Campuran kata (名詞の複合 Meishi no Fukugou)

Merupakan sebuah campuran kata antara bahasa Jepang dengan sebuah kata lainnya yaitu bahasa asing namum penulisan memakai bahasa Jepang (Katakana).

Contoh: イケメン Ikemen yang memiliki arti Lelaki tampan. Berasal dari gabungan kata (iketeru) dari bahasa Jepang dan (Man) dari bahasa Inggris.

Penelitian pada sosiolinguistik sudah ada banyak dilakukan, terutama pada keragaman bahasa yang ada di Jepang. Walaupun begitu, penulis tidak dapat menemukan adanya sebuah penelitian yang membahas penggunaan dari wakamono kotoba pada channel youtube Hololive ホロライブ -Vtuber group sebagai dari objek penelitian. Penelitian sebelumnya membahas mengenai wakamono kotoba, yang pertama adalah jurnal Hidayati dkk (2020) yang berjudul "WAKAMONO KOTOBA DALAM SERIAL KOMIK ONE PIECE VOLUME 87-90 KARYA EIICHIRO ODA (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK)". Jurnal dari Hidayati dkk membahas mengenai pembentukan pada wakamono kotoba. Objek dari penelitian ini menggunakan komik One Piece volume 87-90 sebagai sumber data penelitiannya. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa, (1) ada 16 data wakamono kotoba berdasar pembentukkannya terdapat 4 bentuk shoryaku, 9 bentuk keiyoushi, 2 bentuk

shakuyou dan 1 bentuk gaitaigo. (2) dari hasil analisis tersebut bahwa pembentukan wakamono kotoba yang ada pada komik One Piece volume 87-90 karya Eiichiro Oda didominasi oleh penurunan kata sifat.

Kedua, Jurnal yang berjudul "ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM CHANNEL YOUTUBE JHONNY'S JR. VLOG HIHI JETS" oleh Lestari dkk (2021). Pada penelitian ini objek sumber datanya berasal dari channel YouTube Jhonny's Jr. Vlog HIHI Jets. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah padan referensial. Penelitian kali ini membahas tentang Pembentukan kata, fenomena penggunaan, serta makna yang terkandung wakamono kotoba. Hasil dari penelitian ini ditemukan 27 wakamono kotoba pada channel YouTube Jhonny's Jr. Vlog HIHI Jets ada lima proses dari pembentukan kata yaitu ada pelepasan, afiksasi, peminjaman bahasa asing, komposisi, dan konversi bunyi. Adapun wakamono kotoba yang mengalami sebuah pergeseran makna ataupun fungsi dari bentuk aslinya kata ini mempunyai rmakna untuk menunjukan sebuah rasa tidak percaya atau terkejut dan fungsinya berubah jadi kata keterangan atau fukushi, dan terdapat kata yang mengalami sebuah pergeseran makna tanpa ada proses pembentukan kata, serta ada kata yang tidak mengalami sebuah pergeseran makna maupun bentuk aslinya.

Ketiga, jurnal yang berjudul "ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM YOUTUBE CHANNEL NIHONGO MANTAPPU" oleh Maslakha (2022). Objek dari penelitian ini adalah Youtube channel Nihongo Mantappu sebagai sumber data penelitiannya. Adapun metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini ditemukan bahwa youtube channel Nihongo Mantappu, ditemukan 17 data wakamono kotaba dengan tujuh klasifikasi pembentukan wakamono kotoba dari 15 klasifikasi pembentukan wakamono kotoba yang di paparkan oleh Yonekawa (1998:50). Terdapat 6 data yang memiliki sinonimi dengan kata lain dan terdapat 2 data yang termasuk polisemi.

Penelitian kali ini akan membahas mengenai pembentukan wakamono kotoba yang terdapat pada channel youtube Hololive ホロライブ - Vtuber Group. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada kemajuan ilmu sosiolinguistik, khususnya dalam memahami pembentukan wakamono kotoba dan menjadi refrensi dalam pembelajaran bahasa Jepang.\

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Menurut (Sutedi 2005:24) analisis deskriptif merupakan suatu penlitian yang dikerjakan untuk menggambarkan, menjelaskan sebuah fenomena pada saat ini dengan memakai sebuah proses ilmiah yang bertujuan menjawab permasalah dengan cara ilmiah. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini akan digunakan untuk mendeskripsikan pembentukan yang ada pada data wakamono kotoba yang telah peneliti kumpulkan.

Teknik pengumpulan data didalam penelitian ini adalah teknik Simak. Peneliti akan mencari data dengan menyimak objek yang akan diteliti, kemudian akan diteruskan dengan Teknik lanjutan yaitu Teknik catat. Menurut (Mahsun 2007: 92) istilah menyimak di dalam teknik metode simak catat bukan cuman berhubungan dengan sebuah penggunaan bahasa dengan cara lisan saja,

akan tetapi dengan suatu penggunaan bahasa dengan cara tertulis. Dengan menggunakan metode simak tersebut dikarenakan cara untuk mendapatkan data dilakukan dengan cara menyimak penggunaan wakamono kotoba.

Setelah data terkumpul maka langkah berikutnya pengolahan dan analisis data. Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2015: 244) pengolahan dan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan lainnya, sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Dalam penelitian ini pengolahan data akan menggunakan teori dari Yonekawa (1998) sebagai dasar teori pembentukan wakamono kotoba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Table 1: Pembentukan *Wakamono Kotoba*

No	Pembentukan	Wakamono Kotoba
1	Pelepasan	5 data
2	Peminjaman Bahasa Asing	3 data
3	Membalik Posisi Kata	2 data
4	Komposisi	2 data
5	Inisalisasi	1 data
6	Konversi Bunyi	1 data
7	Dajare	1 data
Total		15 data

Penelitian berikut telah menemukan sebanyak 15 data kosakata dari wakamono kotoba yang muncul. Dari 15 data wakamono kotoba yang telah ditemukan, data tersebut akan dikategorikan berdasarkan pembentukan dan beberapa data akan dianalisis berdasarkan pengelompokan dari pembentukan wakamono kotoba. ada 15 (lima belas) data yang telah dianalisis dan ditemukan 7 (tujuh) pembentukan wakamono kotoba yaitu pelepasan sebanyak 5 (lima) data, peminjaman bahasa asing sebanyak 3 (tiga) data, membalik posisi kata sebanyak 2 (dua) data, komposisi sebanyak 2 (dua) data, inisialisasi sebanyak 1 (satu) data, konversi bunyi sebanyak 1 (satu) data dan dajare sebanyak 1 (satu) data.

NIJI
eISSN: 2355-889X Vol 7, No 1, 2025, 59-71
https://doi.org/10.18510/jt.2024.xxx

B. Pembahasan

Kemudian beberapa data akan dianalisis berdasarkan Pembentukan wakamono kotoba dari teori Yonekawa (1996) sebagai berikut :

1. Data (1)

フブキ: ほかに正月っぽいのは~…えーっと…

Fubuki : *Hoka ni shougatsuppoi no wa~... Eetto...*

'Hal lain yang bertema tahun baru... Hmm...'

あやめ: 餅つきとか？

Ayame : *Mochi tsuki toka?*

'Tumbuk mochi?'

ミオ　: 臼はあるけど… ハンマーが無いじゃん!!

Mio　: *Usu wa Aru kedo... Hanmaa ga naijyan!!*

'Lesungnya ada sih... Tapi palunya mana?!'

フブキ: ホホ… **ソシャゲ**で課金したから金がねぇんだわ

Fubuki : *Hohoho...* ***Soshage*** *de kakinshita kara kane ga neendawa.*

'Hohoho... Kebanyakan gesek di game gacha, jadi gak mampu beli palunya.'

(Anime *Nenrai ni asobuna!! Jyunbi shiro!!!*, 0:44)

Pada data (1) muncul *wakamono kotoba* **ソシャゲ** *soshage*. Berdasarkan kamus *online* www.weblio.jp **ソシャゲ** *soshage* berasal dari kata **ソーシャルゲーム** *soosharu geemu.* **ソーシャルゲーム** *soosharu geemu* merupakan istilah umum untuk permainan yang ditawarkan pada layanan jejaring sosial (*SNS*), terutama pada *PC* dan ponsel dan pengguna *SNS* dapat menikmati bermain bersama atau berkomunikasi satu sama lain melalui permainan. Berdasarkan dari teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa, pada **ソシャゲ** *soshage* terdapat pembentukan *wakamono kotoba* yaitu pelepasan pada bagian akhir kata pertama dan kata kedua. Pada kata pertama **ソーシャル** *Soosharu* dilakukan pelepasan huruf ル *ru* dan memperpendek huruf ソー *Soo* menjadi ソ *So* dan pada kata kedua **ゲーム** *Geemu* dilakukan pelepasan huruf ム *mu* dan memperpendek huruf ゲ—*Gee* menjadi ゲ *Ge*.

Berikut ini adalah proses pembentukan kata **ソシャゲ** *soshage.*

ソーシャルゲーム ⟶ ソ**ー**シャ~~**ル**~~ゲ~~**ーム**~~ ⟶ ソシャゲ

Soosharu geemu ⟶ *So~~o~~sha~~ru~~ ge~~emu~~* ⟶ *Soshage*

'Game *online'* ⟶ 'Game *online'* ⟶ 'Game *online'*

2. Data (2)

ミオ　: スピーカーから音出てないかなーって不安になって

Mio　: *Supiikaa kara oto denaikanaatte fuan ni natte*

'kadang takut gak sih, kalau suaranya keluar dari speaker?'

ミオ　: いつも外して確認しちゃうなんだよね

Mio　: *Itsumo hazushite kakuninshichau nanda yone*

'jadi aku suka lepas buat mastiin,gitu'

おかゆ: わかる―!

Okayu : *Wakaruu!*

'Ngerti!'

ラプラス: **アグリー！**

Rapurasu: ***Agurii!***

'Setuju!'

(Anime *holo☆gra,* 0:14)

Pada data (2) muncul sebuah *wakamono kotoba* *アグリー Agurii.* Berdasarkan kamus *online* www.weblio.jp *アグリー Agurii* berasal dari bahasa Inggris yaitu *Agree. アグリー Agurii* memiliki sebuah arti yaitu setuju atau sependapat, kata ini juga merujuk pada situasi ketika seseorang berbagi pendapat atau ide dan kita menyetujui hal tersebut. Berdasarkan teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa kata *アグリー Agurii* termasuk kedalam peminjaman bahasa asing karena kata *アグリー Agurii* merupakan sebuah kata serapan yang

berasal dari bahasa Inggris *Agree* kemudian berubah cara pengucapannya menjadi *アグリーAgurii.* Berikut ini adalah proses pembentukan kata *アグリーAgurii.*

Agree ⟶ *アグリー*

Agree ⟶ *Agurii*

‘Setuju’ ⟶ ‘Setuju’

3. Data (3)

クロエ: こんこよ遊ぼ~

Kuroe : *Konkoyo asobo*

‘Konkoyo, main yuk’

クロエ: こんこよ~

Kuroe : *Konkoyo*

‘Konkoyo’

クロエ: **やば**

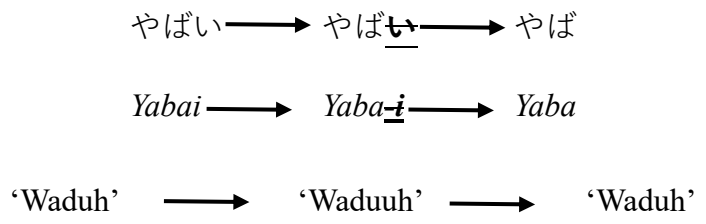
Kuroe : ***Yaba***

‘Waduh’

(Anime *himitsu kessha no heijitsu ruutin,* 0:51)

Pada data (3) muncul *wakamono kotoba* やば *Yaba* yang berasal dari kata やばい *Yabai*. Berdasarkan kamus *online* www.weblio.jp kata やばい *Yabai* berarti keadaan atau situasi yang berbahaya atau tidak nyaman, dikalangan anak muda kata ini juga digunakan untuk menyatakan keadaan atau situasi yang terbaik atau sangat baik. Berdasarkan dari teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa kata やば *Yaba* termasuk dalam pelepasan pada bagian belakang kata yang berasal dari kata sifat-i やばい *Yabai* kemudian mengalami pelepasan pada bagian い *i* sehingga membentuk kata やば *Yaba.*

Berikut ini adalah proses pembentukan kata やば *Yaba.*



SIMPULAN / CONCLUSION

Pada penelitian ada 15 (lima belas) buah data yang telah di analisis dan muncul 7 (tujuh) pembentukan wakamono kotoba yaitu pelepasan, peminjaman bahasa asing, membalik posisi kata, komposisi, inisialisasi, konversi bunyi dan dajare. Pada pelepasan terdapat 3 (tiga) jenis pelepasan yang pertama dengan cara pelepasan pada bagian akhir kata pertama dengan kata kedua dengan 2 (dua) buah data yaitu kata “ソシャゲ Soshage” dan “コイラン Koiran”. Kedua dengan cara pelepasan pada bagian belakang kata dengan 2 (dua) buah data yaitu kata “やば Yaba” dan “コンプラ Konpura”. Ketiga dengan cara pelepasan pada bagian depan dengan 1 (satu) buah data yaitu kata “あたし Atashi”. Pada peminjaman bahasa asing terdapat 3 (tiga) buah data yaitu kata “アグリー Agurii”, “バイバイ Baibai” dan “ビーム Biimu”. Pada membalik posisi kata terdapat 2 (dua) buah data yaitu kata “パイセン Paisen” dan “ネタ Neta”. Pada komposisi terdapat 2 (dua) buah data yaitu kata “バーロー Baaroo” dan “きしょい Kishoi”. Pada inisialisasi terdapat 1 (satu) buah data yaitu kata “NG”. Pada konversi bunyi terdapat 1(satu) buah data yaitu kata “ホレ Hore”. Pada dajare terdapat 1 (satu) buah data yaitu kata “草 Kusa”.

DAFTAR PUSTAKA / REFERENCE

Andriani, P. Y., Adnyani, K. E. K., & Antartika, I. K. (2017). Analisis variasi bahasa remaja (wakamono kotoba) dalam anime Orenji. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 3 (3), 531–542.

Chaer, Abdul. 2004. Sosiolinguistik Perkenalan Awal. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya

Hidayati, Y., Anwar, A. A., & Wardah, A. S. (2020). Wakamono Kotoba dalam Serial Komik One Piece Volume 87-90 Karya Eiichiro Oda (Kajian Sosiolinguistik). NIJI: Jurnal Kajian Sastra, Budaya, Pendidikan Dan Bahasa Jepang, 2 (1), 51–64.

Kamei, Hajime. 2003. Wakamono Kotoba Jiten. Tokyo: PT. NHK.

Lestari, S. P., Philiyanti, F., & Rahayu, P. (2021). ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM CHANNEL YOUTUBE JHONNYS'JR. VLOG HIHI JETS. Kagami: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang, 12 (1), 43–55.

Mahsun. 2007. Metode Penelitian Bahasa. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Maslakha, A. (2022). ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM YOUTUBE CHANNEL NIHONGO MANTAPPU. Hikari, 6 (2), 319–328.

Nababan, 1993. Sosiolinguistik suatu pengantar. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Ruslan, Rosady. 2003. Metode Penelitian PR dan Komunikasi. Jakarata : PT. Raja Grafindo Persada.

Sanada, Shinji 1995. Shakai Gengogaku. Tokyo: Ofu.

Sianipar, D. F. (n.d.). SKRIPSI ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM DRAMA KIMI NI TODOKE.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.

Suhada, F. (2019). ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM FILM KIMI NO NA WA.

Sutedi, D. (2019). DASAR-DASAR LINGUISTIK BAHASA JEPANG (Revisi 2019).

Sutedi, Dedi. 2005. Pengatar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudjianto. (2007). Bahasa Jepang Dalam Konteks Sosial Dan Kebudayaannya. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Yonekawa, Akihiko. 1996. Gendai Wakamono Kotoba Kou. Tokyo: Maruzen Library.

Yonekawa, Akihiko. 1998. Wakamono Kotoba o Kagakusuru. Meiji Shoin.

Yonekawa, Akihito. 1997. Wakamono Kotoba Jiten. Tokyo: Tokyodo Shuppan.

Dari Website:

https://www.weblio.jp/ (Diakses pada Januari 2024)

https://hololivepro.com/en/about/ (Diakses pada Februari 2024)