

SKRIPSI

卒業論文

**ANALISIS PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME
“*ReLIFE*” KARYA YAYOISO**

夜宵草のアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析



OLEH:

NATHANIA CHELSEA MINERI

121811333030

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022



SKRIPSI

卒業論文

**ANALISIS PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME
“ReLIFE” KARYA YAYOISO**

夜宵草のアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析



Oleh:

NATHANIA CHELSEA MINERI

121811333030

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

**ANALISIS PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME
“*ReLIFE*” KARYA YAYOISO**

夜宵草のアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析

SKRIPSI

卒業論文

Oleh

NATHANIA CHELSEA MINERI

121811333030

ナタニア・チェルシー・ミネリ

学生番号 121811333030

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

SURABAYA

2022

**ANALISIS PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME
“ReLIFE” KARYA YAYOISO**

夜宵草のアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析

SKRIPSI

卒業論文

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menempuh Gelar Sarjana

Pada

Program Studi Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Airlangga

アイルランガ大学人文学部日本研究学科における

学位を取得するための一つの条件

OLEH:

NATHANIA CHELSEA MINERI

NIM 121811333030

ナタニア・チェルシー・ミネリ

学生番号 121811333030

PROGRAM STUDI STUDI KEJEPANGAN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS AIRLANGGA

2022

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini adalah karya tulis saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Airlangga maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni hasil gagasan, penelitian, dan tulisan saya sendiri.
3. Karya tulis ini bukan karya jiplakan, dan di dalamnya tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Surabaya, 29 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Nathania Chelsea Mineri

121811333030

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Pembentukan *Wakamono Kotoba* dalam Anime
“*ReLIFE*” karya Yayoiso

夜宵草のアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析

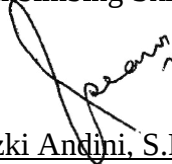
Nama : Nathania Chelsea Mineri

NIM : 121811333030

Departemen : Studi Kejepangan

telah disetujui untuk diajukan pada tanggal 27 bulan Juli tahun 2022 oleh:

Pembimbing Skripsi

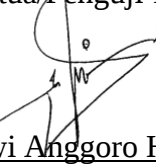


Rizki Andini, S.Pd., M.Litt., Ph.D

NIP. 197704302005012001

dan telah berhasil dipertahankan pada tanggal 11 bulan Agustus tahun 2022 di hadapan Dewan Penguji:

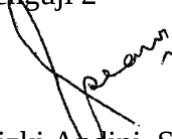
Ketua/Penguji 1



Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S., M.Hum., Ph.D

NIP. 1973120520021001

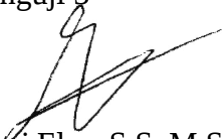
Penguji 2



Rizki Andini, S.Pd., M.Litt., Ph.D

NIP. 197704302005012001

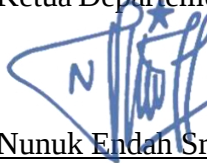
Penguji 3



Putri Elsy, S.S., M.Si

NIP. 19700210200822001

Mengetahui,
Ketua Departemen



Nunuk Endah Srimulyani, S.S., M.Hum., Ph.D

NIP. 1981123006042001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena berkat dan kasih-Nya penulis dapat memulai dan menyelesaikan pembentukan dari skripsi ini. Penulis menyadari bahwa banyak sekali dukungan, motivasi dan bantuan yang didapat dari berbagai pihak dalam proses pengerjaan skripsi ini. Sehingga, pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Nunuk Endah Srimulyani, S.S, M.A, Ph.D selaku Ketua Departemen Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga
2. Putri Elsy, S.S, M.Si selaku dosen wali yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dari semester awal hingga saat ini.
3. Rizki Andini, S.Pd, M.Litt., Ph.D selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan baik dari arahan, kritik, dan juga saran beserta kesabaran dan waktunya untuk membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
4. Dosen-dosen Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga yang selalu memberikan semangat dan dukungan beserta ilmu yang telah diberikan.
5. Kedua orang tua yang selalu bekerja keras dan senantiasa memberikan dukungan, doa, nasehat, dan kesabaran mereka bagi penulis.

6. Teman-teman satu perjuangan linguistik Syeila, Mirza, Anggun, dan Jefri yang selalu membantu, mendukung, dan memotivasi penulis dalam segala hal.
7. Teman-teman Prodi Studi Kejepangan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga yang selalu mendukung dan telah berjuang bersama hingga saat ini.
8. Dan khususnya kepada semua sahabat terkasih Felix, Celine, Cindy, Fefe, dan Laura yang senantiasa memberikan motivasi, menghibur, menjadi tempat keluh kesah, dan selalu ada di setiap waktu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Oleh karena itu, penulis berharap akan kritik dan saran yang bersifat membangun apabila terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih.

Surabaya, 29 Juli 2022

Nathania Chelsea Mineri

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PRASYARAT GELAR.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Tinjauan Pustaka	8
1.6 Landasan Teori	11
1.7 Metode Penelitian.....	12
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data	12
1.7.2 Teknik Analisis Data.....	13
1.8 Sistematika Penulisan	14
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	15
2.1. <i>Wakamono Kotoba</i>	15
2.2. Pembentukan <i>Wakamono Kotoba</i>	20

2.2.1.	<i>Tanshuku-suru</i> (短縮する)	20
2.2.2.	<i>Touchi-suru</i> (倒置する).....	21
2.2.3.	<i>Konkou-suru</i> (混交する)	21
2.2.4.	<i>-er wo tsukeru</i> (-er をつける).....	21
2.2.5.	<i>Gaikokugo wo riyousuru</i> (外国語を利用する)	22
2.2.6.	<i>Meishi wo doushi ni kaeru</i> (名詞を動詞に変える).....	22
2.2.7.	<i>Giongo, gitaigo wo riyousuru</i> (擬音語・擬態語を利用する).....	23
2.2.8.	<i>Imeeji wo arawasu</i> (イメージを表す).....	23
2.2.9.	<i>Juurai no imi wo kakudaisuru</i> (従来の意味を拡大する).....	23
2.2.10.	<i>Sono hoka</i> (その他)	24
BAB 3 ANALISIS DAN PEMBAHASAN		26
3.1.	Pembentukan <i>Wakamono Kotoba</i>	26
3.1.1.	<i>Tanshuku-suru</i> (短縮する)	28
3.1.2.	<i>Konkou-suru</i> (混交する)	36
3.1.3.	<i>-er wo tsukeru</i> (-er をつける).....	40
3.1.4.	<i>Gaikokugo wo riyousuru</i> (外国語を利用する)	47
3.1.5.	<i>Giongo, gitaigo wo riyousuru</i> (擬音語、擬態語を利用する).....	53
3.1.6.	Kategori Lain.....	60
BAB 4 PENUTUP.....		67
要約.....		72
LAMPIRAN.....		74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba.....	26
Tabel 3.1. 1 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba Tanshuku-suru (短縮する).....	28
Tabel 3.1. 2 Klasifikasi Tabel Pembentukan Wakamono Kotoba Konkou-suru (混交する).....	36
Tabel 3.1. 3 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba -er wo tsukeru (-er を付ける).....	41
Tabel 3.1. 4 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba Gaikokugo wo riyousuru (外国語を利用する).....	47
Tabel 3.1. 5 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba Giongo, gitaigo wo riyousuru (擬音語、擬態語を利用する).....	54
Tabel 3.1. 6 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba Kategori Lain	60

ABSTRAK

Semakin cepat dan pesatnya perkembangan hidup yang terjadi menjadi sebuah tuntutan bagi masyarakat untuk memiliki sebuah gaya hidup yang serba cepat. Tidak terkecuali dalam hal berkomunikasi yakni adanya pemendekan kata. Melalui pemendekan kata, komunikasi menjadi lebih menarik khususnya di kalangan kawula muda atau dalam bahasa Jepang disebut sebagai *wakamono kotoba*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembentukan kata dalam *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime berjudul “ReLife” karya Yayoiso dari episode 1 hingga 13. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yang kemudian dianalisis menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. yang membagi pembentukan *wakamono kotoba* ke dalam 10 pembentukan. Dari hasil yang didapat, ditemukan sebanyak 58 data *wakamono kotoba* dalam anime “ReLIFE”. Berdasarkan teori Iino et al. ditemukan sebanyak 5 jenis pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime tersebut yakni pemendekan kata, penggabungan kata, pemanjangan bunyi pada akhir kata, penggunaan bahasa asing, dan penggunaan onomatope. Di luar dari teori pembentukan Iino et al. ditemukan 2 kategori pembentukan dari *wakamono kotoba* lain yang terdapat dalam anime tersebut yaitu penggunaan afiksasi dan akronim. Dari data pembentukan yang ada ditemukan pembentukan *wakamono kotoba* yang dominan dalam anime ReLife adalah pemendekan kata dengan data sebanyak 16 data.

Kata kunci: Pembentukan, Ragam Bahasa, *Wakamono Kotoba*.

ABSTRACT

With the increasing speed and rapid development of life that occurs is becoming a demand for the community to have a fast-paced lifestyle. With no exception in terms of communication, namely the shortening of words. Through shortening words, communication becomes more interesting especially among young people or in Japanese it is called wakamono kotoba. This study aims to analyze the word formation in wakamono kotoba contained in the anime titled “ReLife” by Yayoiso from episodes 1 to 13. This research was carried out using a qualitative descriptive research method which was then analyzed using the theory of formation of wakamono kotoba belonging to Iino et al. who divided the formation of wakamono kotoba into 10 formations. From the results obtained, found as many as 58 wakamono kotoba data in the ReLife anime. Based on the theory of Iino et al., it was found that there are 5 types of wakamono kotoba formations contained in the anime, namely word shortening, word merging, sound lengthening at the end of words, the use of foreign languages, and the use of onomatopoeia. It was found that there are 2 other types belonging to other categories of wakamono kotoba formation other than Iino et al.’s theory it was found that the formation of wakamono kotoba in the anime is the use of affixes and acronyms. From the existing formation data, it was found that the dominant formation of wakamono kotoba in ReLife anime is word shortening with 16 data.

Keywords: Formation, Variety of Languages, Wakamono Kotoba

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu bagian yang penting dalam kehidupan kita. Dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan sesama, bahasa menjadi salah satu bentuk alat komunikasi yang digunakan oleh manusia setiap harinya. Bahasa juga digunakan tidak hanya untuk kepentingan berkomunikasi saja, tetapi bahasa juga dapat dipakai untuk mengekspresikan apa yang terdapat dalam benak kita. Selain itu, bahasa juga digunakan untuk menjalin hubungan sosial antara satu dengan lainnya. Salah satu bidang ilmu yang menelaah bahasa adalah ilmu linguistik. Dalam bukunya Kamus Linguistik, Kridalaksana mendefinisikan ilmu linguistik sebagai sebuah ilmu yang mempelajari, menyelidiki, dan menelaah mengenai prinsip dan seluk beluk bahasa yakni bahasa secara umum yang dimiliki oleh manusia sebagai alat komunikasi (Kridalaksana, 2008). Dalam ilmu linguistik tersebut, terdapat sebuah cabang ilmu interdisipliner yang mempelajari bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa itu dalam suatu masyarakat yang disebut sebagai Sociolinguistik (Chaer, 2004). Sociolinguistik merupakan sebuah interdisipliner yang menggabungkan 2 aspek dari disiplin ilmu Sosiologi dan Linguistik. Kajian sociolinguistik meliputi variasi dari sebuah bahasa.

Terdapat 4 kategori yang meliputi variasi dari suatu bahasa yakni variasi yang dilihat berdasarkan sisi penutur, pemakaian, formalitas, dan sisi dari sarana. Kajian yang hendak diangkat dalam pelaksanaan dari penelitian ini adalah variasi dari suatu bahasa yang dilihat dari sisi formalitas. Variasi bahasa dari sisi formalitas

terbagi ke dalam 4 ragam bahasa yang terdiri atas ragam bahasa baku, resmi atau formal, santai atau informal, serta intim atau akrab. Dari keempat variasi bahasa tersebut, variasi bahasa yang diangkat untuk dikaji dalam pelaksanaan penelitian ini adalah ragam bahasa santai atau informal, yakni ragam bahasa yang disebut sebagai slang.

Slang dapat didefinisikan sebagai sebuah keragaman atau variasi ujaran yang dicirikan oleh kosa kata yang baru ditemukan dan berubah dengan cepat dan digunakan oleh kaum muda atau kelompok sosial dan juga profesional untuk berkomunikasi di dalamnya (Alwasilah, 1993). Slang merupakan sebuah bahasa pergaulan yang diciptakan dan digunakan oleh kalangan tertentu sebagai bentuk komunikasi dan kepentingan dalam kalangan tersebut. Salah satu contoh slang adalah bahasa gaul yang terdapat di Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahasa gaul adalah sebuah ragam bahasa yang digunakan oleh kaum remaja dengan suatu leksikon tertentu. Contoh dari bahasa gaul yang terdapat di Indonesia seperti kata ayah berubah menjadi bokap, kata santai yang berubah menjadi santuy, bang yang dibalik kata menjadi ngab, atau memendekkan kata seperti ngabrut yang berasal dari kata ngakak brutal. Fenomena bahasa slang tersebut tidak hanya ditemukan dalam bahasa Indonesia saja, tetapi ragam bahasa slang juga dapat ditemukan dalam bahasa Jepang yang disebut sebagai *wakamono kotoba*.

Wakamono kotoba atau bahasa anak muda merupakan bahasa yang digunakan oleh anak muda atau remaja hingga orang dewasa berusia 30 tahun dengan sahabat untuk meniadakan suasana dari percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab,

mudah dijelaskan, dan rahasia (Yonekawa, 1998). *Wakamono kotoba* ini menjadi sebuah ragam bahasa yang bersifat dinamis, dimana bahasa ini akan mengalami perubahan dan juga pembentukan baru sesuai perkembangan zaman yang ada. Melalui penyimpangan dari aturan atau kaidah baku dari bahasa Jepang beserta dan kebebasan penggunaan tanpa harus memikirkan standar bahasa Jepang yang benar merupakan komponen yang membentuk *wakamono kotoba*. Dari penyimpangan tersebut, memunculkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara bahasa Jepang yang baku dengan *wakamono kotoba*. Hal itu tentunya membuat banyak orang kesulitan untuk memahami terutama bagi mereka yang baru pertama kali belajar bahasa Jepang dan tidak memiliki pengetahuan mengenai *wakamono kotoba*, karena *wakamono kotoba* seringkali tidak ditemukan dalam kamus. Selain dari penyimpangan tersebut, pembentukan *wakamono kotoba* juga dibantu dengan kreativitas dan juga ide-ide baru yang dimiliki oleh remaja Jepang sehingga mereka dapat menciptakan sebuah frasa-frasa baru yang belum ada sebelumnya. Kedinamisan dan juga keanekaragaman yang dimiliki oleh ragam bahasa *wakamono kotoba* tersebut, membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian terhadap tema tersebut.

Tak hanya ditemukan dalam kehidupan nyata saja, ragam bahasa *wakamono kotoba* juga dapat kita temukan dalam karya-karya seni yang ada seperti komik, majalah, drama, film, dan juga dalam atau yang disebut sebagai *anime*. Terdapat banyak anime yang mengisahkan tentang kehidupan anak muda di Jepang, salah satunya ditemukan dalam *anime* yang digunakan dalam penelitian ini dengan judul “*ReLIFE*”. *Anime* yang diangkat dari karya manga milik Yayoiso ini menceritakan

tentang kehidupan seorang pria bernama Arata Kaizaki yang merupakan seorang *Not in Education, Employment, or Training* atau yang lebih dikenal sebagai *NEET* berusia 27 tahun yang telah menganggur selama beberapa tahun dan hanya menjadi seorang pegawai paruh waktu di sebuah toko serba ada. Namun, pada suatu hari, seorang pria misterius bernama Ryō Yoake memberikan sebuah tawaran pekerjaan kepada Kaizaki. Tetapi, sebelum memulai pekerjaan tersebut Kaizaki harus menjadi seorang penguji untuk sebuah eksperimen ilmiah bernama *ReLIFE* yang membuatnya tampak 10 tahun lebih muda dan mengirimkan Kaizaki kembali menjadi seorang siswa sekolah menengah. Eksperimen “*ReLIFE*” ini memberikan kesempatan bagi Kaizaki untuk dapat mengalami masa muda sekali lagi dan dalam prosesnya dapat memperbaiki apapun yang salah dengan kehidupan dari subjek mereka. “*ReLife*” memiliki latar belakang cerita mengenai kehidupan para remaja di sekolah menengah atas, hal tersebut membuat *anime* ini memiliki banyak *wakamono kotoba* dan hal tersebut menjadi salah satu dasar peneliti memilih anime ini untuk diteliti.

Dasar pemilihan selanjutnya adalah reputasi yang dimiliki oleh *anime* tersebut. Baik dari karya manga dan juga adaptasi *animenya*, “*ReLIFE*” memiliki reputasi yang cukup terkenal baik di Jepang maupun di kancah internasional. Dilansir dari website *Anime News Network*, Volume 1 dari karya manga *ReLIFE* menduduki posisi ke-30 dalam manga mingguan milik *Oricon* dan terjual sebanyak 33.367 salinan manga, volume kedua menduduki posisi ke-9 dan terjual sebanyak 46.040 salinan manga, dan volume ketiga menduduki posisi ke-23 dan mengalami peningkatan penjualan hingga mencapai 73.019 salinan manga. “*ReLIFE*” juga

menempati posisi ke-6 dalam *Zenkoku Shotenin ga Eranda Osusume Comic* di tahun 2015 (Ressier, 2015), dan dinominasikan sebagai “Manga Umum Terbaik” dalam penghargaan Manga Kodansha yang ke-39. Dan karya manga ini juga pernah memenangkan sebuah penghargaan *Shonen Manga Award* dalam penghargaan *Mangawa* di Prancis (Sherman, 2017). Secara keseluruhan, serial manga “*ReLIFE*” telah terjual sebanyak 1 juta salinan di tahun 2016, dan pada tahun itu juga “*ReLIFE*” telah diunduh lebih dari 20 juta kali. Dan dilansir dari website *Internet Movie Database* atau yang dikenal dengan IMDB, anime ini mendapatkan memenangkan *BTVA People's Choice Voice Acting Award* dalam acara penghargaan *Behind the Voice Actors Award*.

Terdapat beberapa contoh *wakamono kotoba* yang diajukan oleh Harumi Tanaka (dalam Sudjianto & Dahidi, 2019) yang dikumpulkan dari 150 mahasiswa sebagai sampel dalam penelitiannya, sebagai berikut:

Bahasa anak muda	Ragam standar
<i>Geesen</i>	<i>Geemu sentaa</i>
<i>Getsudoramiru</i>	<i>Getsuyoobi no dorama o miru</i>
<i>Monohon</i>	<i>Honmono</i>
<i>Chariru</i>	<i>Jitensha de dekakeru</i>
<i>Jikoru, jikotta</i>	<i>Jiko o okosu, Okoshite shimatta</i>
<i>Ashiikun</i>	<i>Kuruma de okurimukae o shite kureru ashi ni naru</i>
	<i>dansei</i>

Dari contoh kata-kata di atas, Sudjianto dan Dahidi memberikan beberapa karakteristik yang dimiliki oleh bahasa anak muda atau *wakamono kotoba*, antara lain: (1) adanya penyingkatan unsur kata dalam *geesen* ‘pusat permainan’ dan

getsudoramiru ‘menonton drama hari Senin’, (2) pembalikan urutan unsur kata pada *monohon* ‘barang asli’, (3) pembuatan verba dengan menambah silabel *ru* dan *tta* pada nomina seperti kata *jikoru* ‘menimbulkan kecelakaan’ dan *jikotta* ‘terjadi kecelakaan’, (4) penungkapan dengan mengambil karakteristik manusia seperti kata *ashiikun* ‘pria yang melakukan antar-jemput dengan kendaraan’. Bagi mereka yang tidak mengetahui dan bukan menjadi bagian dari kalangan anak muda, maka tentunya akan membuat banyak orang khususnya para orang tua dan anak-anak sukar dalam memahami hal tersebut

Dari pembentukan yang diajukan oleh Sudjianto dan Dahidi tersebut, apakah dapat ditemukan dan diidentifikasi dalam *anime* yang menjadi kajian dalam penelitian ini yakni *anime “ReLIFE”* karya Yayoiso. Berdasarkan latar belakang pembentukan tersebut ditambah dengan kedinamisan dan juga variasi yang dimiliki oleh *wakamono kotoba* membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian yang lebih dalam mengenai pembentukan-pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime* berjudul “ReLIFE” karya Yayoiso. Dengan penelitian yang berjudul “Analisis Pembentukan *Wakamono kotoba* dalam *Anime “ReLIFE”* karya Yayoiso” ini, diharapkan dapat memberikan sebuah pemahaman yang lebih mengenai ragam bahasa anak muda di Jepang atau yang disebut sebagai *wakamono kotoba*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada *anime “ReLIFE”*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang diangkat, adapun tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah untuk “mengetahui pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”*”

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberi sebuah manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam hal ragam bahasa anak muda Jepang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah referensi bagi pembelajar bahasa Jepang untuk penelitian selanjutnya mengenai ragam bahasa Jepang khususnya *wakamono kotoba*.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan ragam bahasa Jepang terutama dalam hal *wakamono kotoba* kepada masyarakat luas dan juga bagi pembelajar bahasa Jepang. Serta diharapkan melalui penelitian ini juga dapat membantu bagi pembelajar bahasa Jepang maupun penggiat budaya Jepang dalam mempelajari dan memahami *wakamono kotoba*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang juga membahas atau mengkaji mengenai Wakamono Kotoba sebelumnya, yang pertama terdapat penelitian milik Suhada (2019) (Suhada, 2019) yang berjudul “Analisis *Wakamono Kotoba* dalam Film “*Kimi no Na Wa*”. Suhada membahas mengenai fungsi dan pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam objek penelitiannya yakni film animasi Jepang berjudul *Kimi no Na wa*. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan sebanyak 16 *wakamono kotoba*. Dari 16 jumlah data yang ada, ditemukan 7 proses pembentukan dari *wakamono kotoba* yakni: *Clipping* sebanyak 3 data, komposisi sebanyak 1 data, afiksasi sebanyak 1 data, *blending* sebanyak 1 data, penyerapan Bahasa Inggris sebanyak 2 data, perubahan bunyi sebanyak 4 data, dan pembentukan kosakata baru sebanyak 4 data. Terdapat 5 fungsi *wakamono kotoba* dalam film *Kimi no Na wa* yakni fungsi fatis, puitik, ekspresif, referensial, dan konatif dengan fungsi ekspresif yang mendominasi fungsi *wakamono kotoba* dalam film ini. Peneliti menyimpulkan bahwa banyaknya penggunaan fungsi ekspresif dalam film ini disebabkan karena kebanyakan karya Makoto Shinkai ditujukan kepada remaja, sehingga dengan fungsi tersebut dapat menambah nilai tarik dari karya-karyanya.

Penelitian kedua milik Farauzhuli (2017) (Farauzhulli, 2017) yang berjudul “Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam *Anime Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate” yang membahas tentang banyaknya jumlah, makna, bentuk asal, serta karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime Haikyuu!!*. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam

anime tersebut sebanyak 57 yang terdiri dari 5 kata kerja, 10 kata benda 8 kata keterangan, 8 kata seru atau interjeksi, dan 12 ungkapan yang terdiri dari frase baru maupun ungkapan kabur atau yang biasa disebut *bokashi kotoba*.

Wakamono kotoba dalam anime tersebut memiliki makna yang berbeda maupun sama dengan kata asalnya dan terdapat karakteristik yang dimiliki *wakamono kotoba* yang dilihat dari kelas kata maupun bentuk ungkapan baru dari Bahasa Jepang. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut: 1) Pada kelas kata kerja terdapat penambahan silabel, onomatope, kata benda maupun kata serapan, dan penyingkatan kata yang mengalami perubahan bunyi maupun makna; 2) Pada kelas kata sifat terdapat perubahan bunyi dan makna serta pergeserannya, penambahan silabel *~kusai* di akhir kata sifat, serta penyingkatan kalimat menjadi kata; 3) Pada kelas kata benda terdapat perubahan bunyi, fungsi penggunaan, dan makna yang juga mengalami pergeseran, penggunaan kata serapan, dan muncul kata baru dari penyimpangan *wakamono kotoba*; 4) Pada kelas kata keterangan terdapat perubahan bunyi, makna, dan perubahan fungsi beserta pergeserannya, dan pembalikan serta penyingkatan kata; 5) Pada kelas kata seru/interjeksi terdapat perubahan bunyi, penyingkatan kata, serta penggunaan kata serapan, cara baca angka yang membentuk makna, dan penggunaan huruf Jepang yang disertai inisial kata serapan; 6) Pada *atarashii hyoogen* terdapat *bokashi kotoba* atau ungkapan kabur yang merupakan kata-kata yang membuat arti menjadi kurang spesifik atau didefinisikan dengan jelas, penggunaan dialek, dan frase yang lahir baru dari penyimpangan *Wakamono Kotoba*.

Penelitian selanjutnya yang digunakan adalah artikel milik Kuwamoto (Yuji, 2003) yang berjudul 若者ことばの形態論的および意味論的考察にもとづく諸特徴について (*wakamono kotoba no keitaironteki oyobi imironteki kousatsu ni motodzuku sho tokuchou ni tsuite*) atau “*features based on morphological and semantic considerations of youth language*”, yang membahas mengenai karakteristik morfologis dan semantik dari *wakamono kotoba*. Dalam penelitian tersebut, peneliti berusaha untuk mengklarifikasi karakteristik yang terdapat dalam *wakamono kotoba* secara morfologi dan juga semantik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah karakteristik morfologi terdapat 1) Afiks atau elemen afiks, 2) Singkatan, 3) Kata majemuk, dan (4) Mutasi tata bahasa. Sedangkan untuk karakteristik semantic didapatkan hasil 1) Kata benda, 2) Kata yang mengalami perubahan, 3) Dan yang lainnya. Persamaan yang dimiliki penelitian ini dengan kedua penelitian tersebut adalah mengkaji tentang ragam Bahasa Jepang yakni *wakamono kotoba*. Kesamaan yang lain juga terdapat dalam Farauzhulli (2017) dimana anime digunakan sebagai objek dalam penelitian, Suhada menggunakan film sebagai objek penelitian, dan Kuwamoto menggunakan *wakamono kotoba* secara umum. Dalam penggunaan teori, penelitian ini menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada tujuan yang dimiliki oleh penelitian. Dalam Suhada, tujuan penelitiannya adalah untuk menjelaskan pembentukan dan mendeskripsikan fungsi yang dimiliki

oleh *wakamono kotoba* dan dalam penelitian Dea Farauzhuli tujuan penelitian adalah menjabarkan, mengetahui makna dan bentuk asal, serta menjelaskan karakteristik dari *wakamono kotoba*, dan untuk Kuwamoto tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk mengklarifikasi karakteristik dari *wakamono kotoba* yang dilihat dari segi morfologi dan semantik. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti hendak mencari tahu mengenai bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime "ReLIFE"* dari episode 1 hingga 13.

1.6 Landasan Teori

Dalam menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. (2003) dari buku yang berjudul *shinseidai gengogaku: shakai, bunka, hito wo tsunagumono..* Dalam bukunya, Iino et al. membagi pembentukan *wakamono kotoba* ke menjadi 10 jenis pembentukan, antara lain: (1) *tanshuku-suru* (2) *touchi-suru* (短縮する), (3) *konkou-suru* (混交する), (4) *gaikokugo wo riyousuru* (外国語を利用する), (5) *-er wo tsukeru* (-erをつける), (6) *meishi wo doushi ni kaeru* (名詞を動詞に変える), (7) *giongo, gitaigo wo riyousuru* (擬音語、擬態語を利用する) (8) *imeeji wo arawasu* (イメージを表す), (9) *Juurai no imi wo kakudaisuru* (従来の意味を拡大する), dan (10) *sono hoka* (その他) yang terdiri atas *-haitteru* (～入ってる), *-teki* (～的), dan *-kei* (～系).

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan sebuah cara ilmiah dalam memperoleh data untuk suatu tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2018). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan bentuk analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian yang memberikan hasil data deskriptif berupa kata-kata baik tertulis maupun lisan dan orang-orang dimana perilakunya dapat diamati (Moleong, 2014). Nazir (2013) menjelaskan metode deskriptif sebagai metode dalam meneliti objek, kondisi, sekelompok manusia, sistem pemikiran, serta kelas peristiwa masa kini dengan tujuan untuk membuat suatu deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat, maupun hubungan antar fenomena yang diselidiki. Melalui metode tersebut, peneliti akan melakukan analisa dan pembahasan terhadap pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” yang kemudian hasil analisis tersebut dibahas dan menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis. Berikut adalah teknik penelitian baik dalam pengumpulan data maupun analisis data sebagai berikut:

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Merupakan cara yang dipakai untuk mendapatkan atau mengumpulkan data-data yang relevan atau signifikan untuk melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan sumber literatur baik dari artikel jurnal, buku, dan website yang dapat membantu dalam memahami dan menentukan data *wakamono kotoba*.
2. Mengakses sumber data dengan membuka platform streaming media digital Netflix untuk menonton *anime "ReLIFE"* dari episode 1 hingga 13.
3. Menyimak ujaran-ujaran yang mengandung *wakamono kotoba* dalam dialog, *anime "ReLIFE"* dan kemudian dipilih sesuai dengan relevansi terhadap penelitian
4. Mencatat data-data yang diperoleh dengan melakukan transkrip ke dalam bentuk tulisan.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data-data yang relevan, dalam tahap ini akan dianalisis dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Dalam pelaksanaan penelitian ini, teknik yang digunakan dalam melakukan analisis terhadap data-data yang telah didapat adalah sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi dan klasifikasi terhadap data yang telah didapat sesuai dengan pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino dan kawan-kawan.
2. Melakukan penghitungan jumlah data berdasarkan pembentukan *wakamono kotoba* yang ada.
3. Melakukan analisis dan pembahasan terhadap data pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime "ReLIFE"*
4. Melakukan penarikan kesimpulan dari hasil analisis dan pembahasan terhadap pembentukan *wakamono kotoba*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini terbagi sebanyak empat bab, yang terdiri dari:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian yang terdiri dari metode pengumpulan dan analisis data, dan sistematika penelitian.

BAB 2 Landasan Teori.

Bab ini membahas tentang teori yang digunakan sebagai landasan teori dalam melakukan analisis terhadap data-data yang didapat untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

BAB 3 Analisis dan Pembahasan

Bab ini memberikan pembahasan dan juga analisis terhadap data yang telah didapat, yakni pembentukan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” dengan menggunakan metode yang telah dipilih.

BAB 4 Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan juga saran atau anjuran yang berhubungan dengan penelitian selanjutnya.

BAB 2

LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori yang digunakan oleh peneliti guna melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, dan menjadi sebuah landasan dalam melaksanakan analisis dari data yang telah didapatkan. Peneliti menggunakan teori milik Iino et al. untuk mengetahui pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime "ReLife"* yang merupakan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

2.1. *Wakamono Kotoba*

Dalam berinteraksi antara satu dengan yang lain, manusia membutuhkan adanya bahasa. Tanpa adanya bahasa, tentunya manusia akan mengalami kesulitan dalam menjalankan kehidupan dan aktivitas mereka dan dapat dikatakan bahwa tanpa adanya bahasa maka tidak akan ada suatu masyarakat. Hubungan antara masyarakat dengan bahasa menjadi sebuah hubungan yang sulit untuk dipisahkan, hingga akhirnya muncul kajian mengenai sosiolinguistik. Berasal dari kata ‘socio’ dan ‘linguistik’, sosiolinguistik menjadi sebuah ilmu interdisipliner dari ilmu sosiologi dengan linguistik yang merupakan dua bidang ilmu bersifat empiris dan memiliki kaitan atau hubungan yang sangat erat antara yang satu dengan yang lain. Sosiologi mengacu kepada sosial atau masyarakat, bidang ilmu ini secara ilmiah dan objektif mengkaji manusia dalam suatu masyarakat atau lembaga beserta dengan proses sosial yang terjadi di dalamnya. Sedangkan linguistik merupakan sebuah bidang ilmu yang mengkaji dan mempelajari mengenai bahasa. Dari penjelasan kedua aspek tersebut, dapat diketahui bahwa sosiolinguistik merupakan

sebuah bidang ilmu interdisipliner yang mengkaji sebuah bahasa dalam hubungannya dengan pemakaiannya dalam sebuah masyarakat.

Pengertian lain mengenai sosiolinguistik datang dari Nababan (1993) Menurut Nababan, sosiolinguistik merupakan sebuah studi atau pembahasan mengenai bahasa dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa tersebut sebagai anggota masyarakat. Nababan juga mengatakan bahwa sosiolinguistik menganalisis dan mengkaji aspek kemasyarakatan dari suatu bahasa, khususnya dalam hal perbedaan atau variasi yang terdapat dalam bahasa yang berkaitan dengan faktor sosial atau kemasyarakatan. Kridalaksana (dalam Chaer, 2004) mendefinisikan sosiolinguistik sebagai sebuah ilmu yang mempelajari ciri dan berbagai variasi bahasa, serta hubungannya di antara bahasawan dengan ciri fungsi variasi bahasa itu di dalam sebuah masyarakat bahasa. Definisi lain datang dari Hickerson (1980) yang menjelaskan sosiolinguistik sebagai berikut:

“Sociolinguistic is a developing subfield of linguistics which takes speech variations as its focus, viewing variation or its social context. Sociolinguistic is concerned with the correlation between such social factors and linguistic variation” yang dapat diartikan sebagai berikut,

“Sosiolinguistik merupakan sebuah pengembangan sub-bidang ilmu linguistik yang mengambil variasi ujaran sebagai fokus penelitian dan melihat atau mengkajinya dalam variasi atau konteks sosial mereka”

Dari definisi-definisi yang telah dipaparkan tersebut, dapat diketahui bahwa sosiolinguistik adalah sebuah kajian atau cabang dari ilmu linguistik yang membahas mengenai hubungan atau relasi antara bahasa dengan faktor-faktor sosial yang terdapat dalam suatu masyarakat tutur.

Salah satu kajian yang terdapat dalam ilmu sosiolinguistik adalah mengkaji ragam dari suatu bahasa yang disebut dengan slang. Alwasilah (1993) menjelaskan slang sebagai sebuah variasi bahasa yang memiliki ciri menggunakan sebuah kosakata yang baru ditemukan dan mengalami suatu perubahan yang cepat dan dipakai oleh kawula muda ataupun kelompok sosial dan juga professional untuk melakukan suatu komunikasi secara rahasia (Aslinda, 2010). Melalui pengertian tersebut, kita dapat mengetahui bahwa *slang* merupakan sebuah variasi atau ragam bahasa yang terbatas dipakai oleh kalangan tertentu dan memiliki sebuah sifat yang rahasia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), slang dijelaskan sebagai sebuah ragam bahasa tidak baku yang memiliki sifat musiman dan digunakan oleh remaja atau kelompok sosial tertentu sebagai sebuah bentuk komunikasi internal dengan tujuan agar yang bukan menjadi bagian dari kelompok tidak dapat memahaminya (*Slang*, KBBI).

Chaer dan Agustina (Chaer, 2004) menjelaskan slang sebuah variasi sosial yang memiliki sifat khusus dan rahasia sehingga hanya dipakai oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas dan tidak dapat diketahui oleh kalangan lain di luar kelompoknya, memiliki sifat temporal karena perubahan kosakata yang sering terjadi, serta digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat namun lebih banyak digunakan oleh para kawula muda. Ketiga pengertian yang telah dijelaskan tersebut sejalan dengan pengertian yang diberikan oleh Yonekawa (Yonekawa, 1998) yang menyatakan bahasa *slang* atau bahasa anak muda merupakan sebuah bahasa yang digunakan oleh para anak muda mulai anak sekolah menengah pertama hingga orang dewasa (kurang lebih berumur 30 tahun) kepada sahabat yang digunakan untuk

membentuk suasana percakapan menjadi lebih menyenangkan, santai, akrab, mudah dalam menjelaskan sesuatu, dan juga memiliki sifat rahasia. Dari penjelasan dan juga pendapat yang diberikan oleh para ahli mengenai *slang*, kita dapat menyimpulkan bahwa *slang* merupakan sebuah ragam bahasa

Wakamono kotoba merupakan sebuah ragam bahasa khususnya *slang* yang terdapat dalam bahasa Jepang. *Wakamono kotoba* berdasarkan asal kata pembentuknya berasal dari kata *wakamono* dan *kotoba*. *Wakamono* (若者) yang memiliki arti anak muda dan *kotoba* (言葉) yang memiliki arti kata, maka secara keseluruhan *wakamono kotoba* dapat diartikan sebagai sebuah kata anak muda atau kata yang digunakan oleh anak muda. Iino et al. (2003) memberikan pengertiannya mengenai *wakamono kotoba* sebagai berikut:

“若者言葉というのは、若者と呼ばれる年齢層に達すれば皆が必ずようになるといったものではない。その時代、その時代のいわゆる「若者」と呼ばれる人達が使うことはであり、時代とともに変化し、同じ時代でも若者の集団ごとに違う場合もある”

“wakamono kotoba to iu no wa, wakamono to yobareru nenreisou ni tassureba minna ga kanarazu you ni naru to itta mono de wan ai. Sono jidai, sono jidai no iwayuru ‘wakamono’ toyobareru hitotavhi ga tsukau koto de wa ari, jidai totomoni henka shi, onaji jidai demo wakamonno no shuudan goto ni chigau baai mo aru”

“Bahasa anak muda bukan sesuatu hal yang semua orang pasti akan menjadi ketika mereka mencapai kelompok usia yang disebut anak muda. (Bahasa) ini digunakan oleh apa yang disebut ‘anak muda’ pada zaman itu, dan berubah seiring waktu, dan bahkan di zaman yang sama mungkin berbeda untuk setiap kelompok anak muda”

Dalam menentukan siapa kalangan anak muda, Nagase (Masakazu et al., 2003) mendefinisikan anak muda sebagai berikut:

“「一般的には親からある程度精神的に独立して、友達と群れを作り、自分たちの世界を持つようになる時代で、社会的な責任や義務などからはある程度自由である時代、すなわち、中学生から高校、大学生ぐらいまでの年代を指す」と定義している。私たちの日常における「若者」という言葉の意味から考えても年齢的には 10 代から 20 代前半ぐらいまでと考えてよいであろう。”

“ippantekini wa oya kara aruteido seishintekini dokuritsu shite, tomodachi to mure o tsukuri, jibun-tachi no sekai o motsu yō ni naru jidai de, shakaitekina sekinin ya gimu nado kara wa aruteido jiyūdearu jidai, sunawachi, chūgakusei kara kōkō, daigakusei gurai made no nendai o sasu' to teigi shite iru. Watashitachi no nichijō ni okeru 'wakamono' to iu kotoba no imi kara kangaete mo nenrei-teki ni wa 10-dai kara 20-dai zenhan gurai made to kangaete yoidearou.”

“Secara umum, kita hidup di era ketika orang menjadi mandiri secara mental sampai batas tertentu dari orang tua mereka, membentuk kelompok dengan teman dan memiliki dunia mereka sendiri’. Hal ini mengacu pada era tertentu yaitu usia dari siswa sekolah menengah pertama (SMP) hingga sekolah menengah atas (SMA) dan sampai mahasiswa. Mengingat arti kata ‘anak muda’ dalam kehidupan bahwa rentang usia adalah dari remaja hingga usia awal dua puluh tahunan”

Melalui penjelasan di atas dapat diartikan bahwa *wakamono kotoba* adalah sebuah bahasa yang digunakan atau dipakai oleh anak muda baik dari usia remaja (siswa SMP dan SMA) hingga usia dua puluh tahun (mahasiswa) yang penggunaan kata-katanya dapat mengalami perubahan seiring berjalannya dan memiliki perbedaan di setiap kelompok anak-anak muda dengan usia yang sama. Selain itu juga terdapat pendapat dari Yonekawa (dalam Andayani, 2018) yang menjelaskan *wakamono kotoba* sebagai bahasa yang digunakan baik oleh pria dan wanita mulai dari bangku SMP hingga dewasa kurang lebih 30 tahun sebagai komunikasi antar-teman yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat percakapan, hiburan, lambang pertemanan, serta kode rahasia yang bebas dari adanya suatu norma atau batasan.

Sehingga dapat diketahui bahwa *wakamono kotoba* merupakan sebuah bahasa yang digunakan oleh remaja hingga bahkan orang dewasa sebagai bahasa yang digunakan sebagai hiburan, bentuk persahabatan, dan bahkan kode rahasia di antara kelompok yang bebas dari kaitan perturan atau norma dan mengalami perubahan sesuai dengan zaman dimana bahasa tersebut berkembang.

2.2. Pembentukan *Wakamono Kotoba*

Berdasarkan pembentukannya, *wakamono kotoba* dibagi menjadi beberapa bentuk tingkatan. Dalam bukunya 新世代言語学社会、文化、人をつなぐもの (*shinseidai gengogaku shakai, bunka, hito o tsunagumono*) (2003) Iino et al. membagi proses pembentukan *wakamono kotoba* sebagai berikut:

2.2.1. *Tanshuku-suru* (短縮する)

Pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan membentuk atau membuat kata baru dengan melakukan pemendekan atau menghilangkan bagian tertentu dari suatu kata yang sudah ada

Contoh:

1. テレビジョン ‘*Terebishon*’ → テレビ ‘*Terebi*’ (Televisi)
2. いたずら電話 ‘*Itazura denwa*’ → イタ電 ‘*Itaden*’ (Telephon usil/prank)
3. 一般ピープル ‘*Ippan piipuru*’ → パンピー ‘*Panpii*’ (Orang awam/biasa)

2.2.2. *Touchi-suru* (倒置する)

Proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan mengubah atau membolak-balik posisi suku kata dari kata yang sudah ada.

Contoh:

1. 本物 ‘*Honmono*’ → ものほん ‘*Monohon*’ (Barang asli)
2. マジで ‘*Maji de*’ → じーまで ‘*Jima de*’ (Sungguh)
3. モデル ‘*Moderu*’ → デルモ ‘*Derumo*’ (Model)

2.2.3. *Konkou-suru* (混交する)

Pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan menggabungkan atau mengkombinasikan dua kata atau frasa.

Contoh:

1. オタク ‘*Otaku*’ + カップル ‘*Kappuru*’ → オタッフル ‘*Otappuru*’
(Pasangan otaku)
2. いかる ‘*Ikaru*’ + むかつく ‘*Mukatsuku*’ → いかつく ‘*Ikatsuku*’ (Sangat marah)

2.2.4. *-er wo tsukeru* (-er をつける)

Proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan menambahkan pemanjangan vokal pada bagian akhir dari suatu kata.

Contoh:

1. マヨネーズラブ 'Mayoneesu rabu' → マヨラー 'Mayoraa' (Penyuka *mayonnaise*)
2. シャネラー → 'Shaneraa' (orang yang suka atau gemar menggunakan produk *chanel*)

2.2.5. *Gaikokugo wo riyousuru* (外国語を利用する)

Pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan cara menggunakan atau memanfaatkan bahasa asing ataupun serapan dari bahasa asing yang dikenal sebagai *gairaigo* untuk membentuk suatu kata yang baru.

Contoh:

1. *Thank you* → サンキュウ 'Sankyuu' (Terima Kasih)
2. *Check it out* → チェキラ 'Chekira' (Memeriksa)

2.2.6. *Meishi wo doushi ni kaeru* (名詞を動詞に変える)

Pembentukan *wakamono kotoba* dilakukan dimana nomina atau kata benda diubah menjadi sebuah verba atau kata kerja untuk membentuk suatu kata baru.

Contoh:

1. ハモ 'Hamo' + -る 'ru' → ハモる 'Hamoru' (Melakukan harmonisasi; mengatakan hal yang sama bersamaan)
2. スタバックス 'Sutabakkusu' + -る 'ru' → スタバる 'Sutabaru' (Pergi ke Starbucks)

3. メモ 'Memo' + -る '-ru' → メモる 'Memoru' (Membuat memo)

2.2.7. *Giongo, gitaigo wo riyousuru* (擬音語・擬態語を利用する)

Wakamono kotoba yang dilakukan dengan membentuk suatu kata baru menggunakan tiruan bunyi atau onomatope, baik tiruan bunyi yang menyerupai suara *giongo* maupun tiruan bunyi yang menyerupai suatu tindakan atau *gitaigo*.

Contoh:

1. チャラチャラする 'Charachara-suru' → チャライ 'Charai' (Genit)
2. むかむかする 'Mukamuka-suru' → むかつく 'Mukatsuku' (Marah)

2.2.8. *Imeeji wo arawasu* (イメージを表す)

Pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan melakukan penggambaran terhadap suatu kesan atau imej yang ada.

Contoh:

目点 'Metten' → 目が点にする 'Me ga ten ni suru' 'mata menjadi sipit seperti titik'

2.2.9. *Juurai no imi wo kakudaisuru* (従来の意味を拡大する)

Pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan membuat atau membentuk kata baru dengan memperluas makna yang dimiliki dari kata yang sudah ada.

Contoh:

やばい ‘*yabai*’ → Awalnya memiliki makna yang menyatakan ‘bahaya’ namun mengalami perluasan makna dan memiliki makna ‘hal yang menarik dan memikat’

2.2.10. *Sono hoka* (その他)

1. *Haitteru* (～入ってる)

Pembentukan *wakamono kotoba* dengan cara memberi sufiks -haitteru pada akhir kalimat untuk menunjukkan suatu keadaan atau situasi tertentu.

Contoh:

- a. プル入ってる ‘*Puru haitteru*’ → 落ち込んでいる ‘*Ochikondeiru*’

(Merasa sedih)

- b. おやじ入ってる ‘*Oyaji-haitteru*’ → おやじっぽい ‘*Oyaji-ppoi*’ (Menjadi

tua seperti orang tua)

2. *Teki* (～的)

Proses pembentukan *wakamono kotoba* melalui penambahan akhiran atau sufiks -teki dan memiliki makna yang mirip dengan -toshite

Contoh:

私的には ‘*Watashi teki ni wa*’ = 私としては ‘*Watashi toshite wa*’ (Menurut saya)

3. *-Kei* (～系)

Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penambahan akhiran atau sufiks pada suatu kata untuk menyatakan sebuah gaya atau style

Contoh:

- a. 秋葉系 '*Urahara-kei*' → *Urahara Style* (Gaya Urahara)
- b. 大阪系 '*Oosaka-kei*' → *Osaka Style* (Gaya Tokyo)

BAB 3

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Dalam bab tiga ini, peneliti akan melakukan analisis dan memberikan pembahasan terhadap data-data yang telah didapat berdasarkan teori-teori para ahli. Penelitian ini memiliki fokus dalam memaparkan pembentukan, makna, serta penggunaan dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*ReLife*” dari episode 1 hingga 13.

3.1. Pembentukan *Wakamono Kotoba*

Dalam menentukan data dan melakukan analisis, peneliti menggunakan teori pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. dan dibantu kamus online seperti *Nihongo Zokugo Jiten*, *weblio*, dan *kotobank*. Setelah dilakukan analisis terhadap data-data yang ada, peneliti menemukan sebanyak 58 data mengenai *wakamono kotoba* yang digunakan dalam anime “*ReLife*”. Dari data tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam kelompok pembentukan *wakamono kotoba* berdasarkan teori yang dimiliki oleh Iino et al. yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Klasifikasi Pembentukan *Wakamono Kotoba*

No	Kategori Pembentukan	Jumlah Data
1	<i>Tanshuku-suru</i> (短縮する)	16
2	<i>Touchi-suru</i> (倒置する)	-
3	<i>Konkou-suru</i> (混交する)	2
4	<i>-er wo tsukeru</i> (-erをつける)	6
5	Gaikokugo wo riyousuru (外国語を利用する)	15

6	<i>Meishi wo doushi ni kaeru</i> (名詞を動詞に変える)	-
7	<i>Giongo, gitaigo wo riyousuru</i> (擬音語、擬態語を利用する)	15
8	<i>Imeeji wo arawasu</i> (イメージを利用する)	-
9	<i>Juurai no imi wo kakudai suru</i> (従来の意味を拡大する)	-
10	<i>Sono hoka</i> (その他)	-
	- <i>Haitteru</i> (～入ってる)	-
	- <i>Teki</i> (～的)	-
	- <i>Kei</i> (～系)	-
11	<i>Kategori Lain</i>	4
	Jumlah	58

Dari data yang telah didapat, tidak semua cara pembentukan wakamono kotoba milik Iino et al. muncul di dalam *anime "ReLIFE"*. Dari klasifikasi pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. tersebut, terdapat 5 cara pembentukan yang muncul. Proses pembentukan yang muncul adalah *tanshuku suru* (短縮する) atau pemendekan kata/frasa dengan jumlah data sebanyak 16 data, *konkou suru* (混交する) atau penggabungan kata/frasa dengan jumlah data sebanyak 2 data, *-er wo tsukeru* (-erをつける) atau pemanjangan vokal dengan jumlah data sebanyak 6 data, selanjutnya terdapat *gaikokugo o riyousuru* (外国語を利用する) atau penggunaan bahasa dengan data sebanyak 15 data,

giongo;gitaigo wo riyō suru (擬音語、擬態語を利用する) atau penggunaan bunyi tiruan atau onomatope dengan banyaknya data sebanyak 15 data. Selain pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al. ditemukan kategori lainnya di luar teori tersebut dengan jumlah 4 yang terdiri atas pembentukan melalui afiksasi sebanyak 2 data dan akronim sebanyak 2 data. Selanjutnya, akan dibahas bagaimana pembentukan yang terjadi dalam *anime “ReLIFE”* sebagai berikut:

3.1.1. *Tanshuku-suru* (短縮する)

Tanshuku-suru merupakan cara pembentukkan *wakamono kotoba* pertama yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”*, dilakukan dengan cara pemendekkan atau pelesapan pada bagian dari suatu kata yang sudah ada sebelumnya. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, peneliti menemukan sebanyak 16 data dari kategori pembentukan *tanshuku-suru* yang dapat terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. 1 Tabel Klasifikasi Pembentukan *Wakamono Kotoba Tanshuku-suru* (短縮する)

No	Pemendekan	Wakamo Kotoba	Asal Kata
1	Pemendekan/pelesapan di depan	1. バイト‘ <i>Baito</i> ’	アルバイト ‘ <i>Arubaito</i> ’
		2. ネット ‘ <i>Netto</i> ’	インターネット ‘ <i>Intaanetto</i> ’
		3. ボッチ ‘ <i>Bocchi</i> ’	一人ぼっち ‘ <i>Hitori bocchi</i> ’
		4. サーセン ‘ <i>Saasen</i> ’	すいません ‘ <i>Suimasen</i> ’

2	Pemendekan/pelesapan di tengah	5. 分かんない <i>'Wakannai'</i>	分からない <i>'Wakaranai'</i>
		6. キモイ <i>'Kimoi'</i>	気持ち悪い <i>'Kimochi warui'</i>
		7. もっかい <i>'Mokkai'</i>	もう一回 <i>'Mou ikkai'</i>
		8. フリーター <i>'Furiitaa'</i>	フリーアルバイター <i>'Furii arubaitaa'</i>
		9. 仲いい <i>'Naka ii'</i>	仲間いい <i>'Nakama ii'</i>
3	Pemendekan/pelesapan di belakang	10. マジ <i>'Maji'</i>	マジメ <i>'Majime'</i>
		11. コミュ <i>'Komyu'</i>	コミュニケーション <i>'Komunikeeshon'</i>
		12. やっぱ <i>'Yappa'</i>	やっぱり <i>'Yappari'</i>
		13. コンビニ <i>'Konbini'</i>	コンビニエンススト ア <i>'Konbiniensu sutoa'</i>
		14. 知らん <i>'Shiran'</i>	知らない <i>'Shiranai'</i>
		15. グロ <i>'Guro'</i>	グロテスク <i>'Gurotesuku'</i>

		16. ガチ ‘Gachi’	ガチンコ ‘Gachinko’
--	--	----------------	-----------------

Dari tabel 3.1.1 di atas kita dapat melihat proses pembentukan *wakamono kotoba* melalui pemendekan kata/frasa yang terbagi menjadi 3 kategori yaitu pemendekan di bagian depan, tengah, dan belakang kata. Dalam tahap selanjutnya, peneliti mengambil satu data dari masing-masing kategori pemendekan kata sebagai sampel data antara lain ボッチ (*bocchi*), キモイ (*kimoi*), dan マジ (*maji*).

1. ボッチ

Bocchi (ボッチ) merupakan *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui pemendekan atau pelesapan yang terjadi dari kata *hitori bocchi* (一人ぼっち). Kata *bocchi* (ボッチ) memiliki makna kesendirian atau kesepian. Sehingga dapat dikatakan bahwa *bocchi* merupakan keadaan kesendirian seseorang yang tidak memiliki teman. Proses pembentukan dari *bocchi* dapat dilihat sebagai berikut:

~~一人~~ぼっち → ボッチ
 (~~hitori~~**bocchi**) (*bocchi*)

Dilihat dari proses pembentukannya kata *bocchi* (ボッチ) terbentuk dengan cara memendekkan sebagian dari suku kata yang berada di awal kata asal, yakni dengan menghilangkan kata *hitori* (一人) pada kata *hitoribocchi* (一人ぼっち) sehingga menyisakan kata *bocchi* yang digunakan untuk menyatakan kesendirian atau menyebut seseorang yang tidak memiliki

teman. Pembentukan *wakamono kotoba* melalui pemendekkan kata atau frasa “*bocchi*” yang muncul dalam *anime “ReLIFE”* dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

- 海崎 : (気の回しすぎかもしれないけど、狩生泥沼化して
ほしくないしなあ)
- Kaizaki : (*Ki no mawashisugi kamoshirenai kedo, Kariu
doronumakashite hoshikunai shi naa*)
: (Aku mungkin terlalu memikirkannya, tetapi aku tidak
ingin melihat Hishiro dan Kariu bertengkar)
- ア : (変わりたいんです。やっぱり私とつきにくいん
でしょうか)
- Ryō : (*Kawaritain desu. Yappari watashi tottsuki nikuin
deshouka*)
: (Aku ingin berubah. Apakah aku benar-benar sulit untuk
didekati?)
- 海崎 : (でも日代さんには悪いことしたか。せっかく大神が
誘おうとしたのにこれじゃ**ボッチ**継続だ)
- Kaizaki : (*Demo Hishiro-san ni wa warui koto shita ka. Sekkaku
Ooga sasoo to shita no ni, kore jya **bocchi** keizoku da*)
: (Tetapi apakah aku telah melakukan hal buruk, tepat
ketika Ooga berpikir untuk mengundangnya dan sekarang
ia akan melanjutkannya sendirian)
- (ReLIFE, Episode 9, 05:31-06:04)

2. キモイ

Selanjutnya terdapat kata *kimoi* (キモイ), merupakan *wakamono kotoba* yang mengalami sebuah pemendekan atau pelesapan pada bagian

tengah kata asalnya. Kata *kimoi* (キモイ) berasal dari kata *kimochi warui* (気持ち悪い) yang memiliki makna 心身の状態が悪い (*shinshin no joutai ga warui*) ‘kondisi mental dan fisik yang kurang baik’; 見たり触ったりしたときの感じが悪い (*mitari sawattari shita toki ni kanji ga warui*) ‘perasaan tidak enak saat melihat atau memegang sesuatu’; dan 不満や疑問などが残り、心が晴れない (*fuman ya gimon nado ga nokori, kokoro ga harenai*) ‘rasa tidak lega saat terjadi suatu ketidakpuasaan atau keraguan’. Sehingga dapat dikatakan bahwa *kimochi warui* merupakan rasa yang tidak enak, cemas, atau buruk yang disebabkan atas suatu hal tertentu. Proses pembentukan kata *kimoi* dapat dilihat sebagai berikut:

気持ち悪い	→	キモイ
(<u>kimochi warui</u>)		(kimoi)

Dilihat dari proses pembentukannya kata *kimoi* (キモイ) terbentuk dengan cara memendekkan sebagian dari suku kata yang berada di tengah-tengah kata asal, yakni dengan menghilangkan kata *mochiwaru* (持ちわる) pada kata *kimochi warui* (気持ち悪い) sehingga menyisakan kata *kimoi* yang digunakan untuk menyatakan atau mengeskpresikan rasa yang tidak enak atau tidak nyaman terhadap suatu hal. Pembentukan *wakamono kotoba* imelalui pemendekkan kata atau frasa *kimoi* yang muncul dalam anime “*ReLIFE*” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

- 海崎 : 大丈夫かなあ...
- Kaizaki : *Daijoubu ka naa...*
: Apakah (dia) akan baik-baik saja...
- 了 : 大丈夫ですかね?
- Ryō : *Daijoubu desu ka ne?*
: Apakah (dia) akan baik-baik saja yah?
- 海崎 : なんている?!
- Kaizaki : *Nande iru?!*
: Mengapa kamu di sini?!
- 了 : 今さら変なと言いますね。海崎さんのいるところ
常に僕ありますよ
- Ryō : *Ima sara hen na koto iimasu ne. Kaizaki-san no iru tokoro
tsune ni boku ari desu yo*
: Kamu telat mengatakannya aneh sekarang. Dimana
Kaizaki berada, aku selalu ada di sana.
- 海崎 : キメエ!
- Kaizaki : *Kimee!*
: Jijik!
- 了 : 声大きいですって後キモイはひどいです
- Ryō : *Koe ooki desutte ato kimoi wa hidoi desu*
: Suaramu terlalu keras, dan jijik itu terlalu jahat.
- (ReLIFE, Episode 5, 13:29-13:42)

3. マジ

Dan yang terakhir dari contoh sampel data wakamono kotoba ini adalah kata maji (マジ). *Maji* (マジ) merupakan sebuah kata yang mengalami sebuah pelesapan atau penghilangan pada bagian akhir dari

suatu kata/frasa. *Maji* (マジ) merupakan kata yang berasal dari kata *majime* (まじめ) dan dapat diartikan sebagai 「真面目」、「本気」、「真剣」、「冗談ではない」 ('*majime*', '*honki*', '*shinken*', '*jyoudan de wa nai koto*') yakni kata yang digunakan untuk mengekspresikan sesuatu hal yang serius, hal yang sesungguhnya, dan bukan merupakan sebuah lelucon (日本語俗語辞書) Berikut adalah proses pembentukan yang terjadi pada kata *maji* (マジ):

真面目 (まじめ)	→	マジ
(<i><u>Majime</u></i>)		(<i>Maji</i>)

Seperti yang terlihat pada pembentukan *wakamono kotoba* di atas, kata *maji* (マジ) terbentuk dengan melakukan pemendekan atau pelesapan pada bagian kata tertentu dari suatu kata dan dalam hal ini terjadi pemendekan atau pelesapan pada bagian akhir kata. Pemendekan kata terjadi pada bagian *me* (メ) dari kata *majime* (マジメ) sehingga menyisakan kata *maji* (マジ) yang digunakan untuk menyatakan sesuatu hal yang serius dan yang sesungguhnya serta dapat digunakan juga untuk menyatakan rasa ketidakpercayaan. Pembentukan *wakamono kotoba* imelalui pemendekkan kata atau frasa "*maji*" yang muncul dalam anime "*ReLIFE*" dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

海崎 : 昼飯代忘れたっていうから貸しただけだ。学年1位
なのに意外と抜けてんのな

- Kaizaki : *Hirumeshi wasuretatte iu kara kashita dakeda. Gakunen ichi i na no ni igai to nuketen nona*
: Dia lupa uang makan siangnya, jadi aku meminjamkan uang kepadanya. Dia murid rangking satu tetapi dia sedikit ceroboh, yah
- 大神 : いやそれシルバーピンまだつけてなかったからじゃない
- Ooga : *Iya sore shirubaa pin mada tsuketenakatta kara jyanai*
: Tidak, itu karena ia belum mengenakan pin silver
- 海崎 : はい？なんでシルバーピン
- Kaizaki : *Hai? Nande shirubaa pin?*
: Eh? Kenapa dengan pin silver?
- 大神 : これ着けてると学食タダになんだよね
- Ooga : *Kore tsuketeru to gakushoku tada ni nan da yo ne*
: Kalau kamu mengenakan pin tersebut, makanan di kantin menjadi gratis
- 海崎 : マジで
- Kaizaki : **Maji** de
: Sungguh?

(ReLIFE, Episode 2, 12:23-12:41)

Di zaman dengan perubahan yang begitu pesat dan cepat saat ini, masyarakat juga turut dituntut untuk dapat mengikuti dan beradaptasi terhadap hal tersebut tak terkecuali masyarakat Jepang. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Yonekawa (dalam Andayani, 2018) yang mengatakan bahwa Jepang dengan budaya yang serta cepat serta rasa menghargai waktu yang tinggi

memberikan pengaruh dalam cara berbicara masyarakatnya menjadi lebih cepat sehingga banyak pemendekan atau pelesapan yang terjadi dalam *wakamono kotoba*.

3.1.2. *Konkou-suru* (混交する)

Merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* kedua yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” yaitu penggabungan kata/frasa yang dilakukan dengan cara membentuk suatu kata baru melalui pengkombinasian atau penggabungan dua atau lebih kata/frasa. Dari hasil analisis yang dilakukan, ditemukan sebanyak 2 data yang termasuk dalam kategori *konkou-suru* yang dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. 2 Klasifikasi Tabel Pembentukan *Wakamono Kotoba Konkou-suru* (混交する)

No	<i>Wakamono Kotoba</i>	Asal Kata
1	セクハラ ‘ <i>Sekuhara</i> ’	セクシュアル+ハラスメント ‘ <i>Sekushuaru + harasumento</i> ’
2	イケメン ‘ <i>Ikemen</i> ’	イケてる+メンズ ‘ <i>Iketeru + menzu</i> ’

Dalam bagian ini, peneliti membahas mengenai penggabungan kata/frasa yang muncul dalam anime *ReLIFE* sebanyak 3 contoh data antara lain セクハラ (*sekuhara*) dan イケメン (*ikemen*)

1. セクハラ

Contoh data dari pembentukan *wakamono kotoba* penggabungan kata/frasa atau konkou-suru yang pertama adalah *sekuhara* (セクハラ). *Sekuhara* (セクハラ) merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yakni ‘*sexual harassment*’ yang berarti ‘pelecehan seksual’. Pembentukan kata *sekuhara* dapat dilihat sebagai berikut:

セク~~シュアル~~ + ハラ~~スメント~~ = セクハラ ‘pelecehan seksual’

(*sekushuaru*) (*harasumento*) = (*sekuhara*)

Dilihat dari proses pembentukannya, kata *sekuhara* (セクハラ) berasal dari penggabungan antara dua kata yakni *sekushuaru* (セクシュアル) yang memiliki arti seksual dan *harasumento* (ハラスメント) yang memiliki arti pelecehan. Namun, kedua kata tersebut mengalami pemendekan kata di bagian akhir pada kedua kata tersebut yakni pada bagian *shuaru* (シュアル) dan *sumento* (スメント) dan menyisakan kata *seku* (セク) dan *hara* (ハラ) yang kemudian digabungkan menjadi *sekuhara* (セクハラ). Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggabungan kata atau frasa dalam *anime* “*ReLIFE*” dapat terlihat dalam dialog sebagai berikut:

海崎	: 杏ってなんかいつも携帯いじってるよな
Kaizaki	: <i>an-tte nanka itsumo keitai ijitteru yo na</i>
	: An, entah bagaimana kamu selalu bermain dengan ponselmu
杏	: え？そう？
An	: <i>e? sou?</i>

: Eh? Sungguh?

大神 : あーそれ俺も思ってなお昼とかよくさ

Ooga : *aa sore ore mo omotte na ohiru toka yoku sa*

: Ah, aku juga berpikir seperti itu. Saat makan siang atau kapanpun

杏 : そうだっけごめん

An : *sou dakke gomen*

: Apakah begitu? Maafkan aku

大神 : 誰とそんなやり取りしてんの

Ooga : *dare to sonna yaritori shiten no*

: Kamu bertukar pesan dengan siapa?

海崎 : 彼氏とか?

Kaizaki : *kareshi to ka*

: Apakah dengan pacar?

杏 : ヤダ新太くん。セクハラ

An : *yada arata kun sekuhara*

: Tidak, Arata. Itu pelecehan

海崎 : ごめんそんなつもりは...!

Kaizaki : *gomen sonna tsumori ha...!*

: Maaf! Aku tidak bermaksud seperti itu...!

杏 : 冗談冗談

An : *jyoudan jyoudan*

: Bercanda, bercanda

(ReLIFE, Episode 6, 05:03-05:22)

2. イケメン

Contoh sampel data kedua dalam penggabungan kata/frasa atau *konkou-suru* adalah kata *ikemen* (イケメン). *Ikemen* berasal dari penggabungan dari dua kata/fraksa yakni *iketeru* (イケてる) yang memiliki arti ‘tampan’, ‘keren’ dan *menzu* (メンズ) yang merupakan kata serapan atau *loan words* dari bahasa Inggris ‘men’ yang memiliki arti laki-laki. Pembentukan dari kata *ikemen* dapat dilihat sebagai berikut:

イケてる + メンズ = イケメン ‘pria tampan’
(iketeru) *(menzu)* *(ikemen)*

Dilihat dari proses penjelasan beserta proses pembentukan wakamono kotoba di atas, kata ikemen merupakan penggabungan antara iketeru dan menzu. Yang kemudian mengalami pemendekan kata dengan menghilangkan suku kata di bagian belakang. Pada kata *iketeru* (イケてる) bagian yang dihilangkan adalah suku akhir kata *teru* (てる) dan pada kata *menzu* (メンズ) bagian yang dihilangkan adalah *zu* (ズ). Sehingga menyisakan kata *ike* (イケ) dan *men* (メン) yang kemudian digabung menjadi kata *ikemen* (イケメン). Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggabungan kata atau frasa dalam *anime "ReLIFE"* dapat terlihat dalam dialog sebagai berikut:

杏	: そういえば大神君、私服は普通に切るんだね。
An	: <i>Sou ieba Ooga-kun, shifuku wa futsuu ni kirun da ne</i> : Ngomong-ngomong Ooga, kamu memakai baju seperti biasanya yah
大神	: 普通？
Ooga	: <i>Futsuu?</i> : Seperti biasanya?
杏	: ほら制服のカーではすごいうる一っと着てん じゃん
An	: <i>Hora seifuku no ka-de ha suggoi yuruu tto chaku ten jyan</i> : Lihat kardigan seragam itu terlihat sangat longgar padamu
大神	: あれは兄ちゃんのお下がりなんだよね
Ooga	: <i>Are wa niichan no osagari nandayo ne</i> : Oh, itu adalah baju lungsuran milik kakakku
海崎	: つーか大神体うすいよな。そりゃハンドボールも2 メートルしか飛はねえわ
Kaizaki	: <i>Tsuuka Ooga karada usui yo na. Sorya handobooru mo 2 meetoru shika hiba nee wa</i> : Ditambah Ooga sangat kurus, tidak heran dia hanya bisa melempar bola sejauh 2 meter.
大神	: 1メートルには言われたくないわ
Ooga	: <i>1 meetoru ni wa iwaretakunai wa</i> : Aku tidak ingin diberitahu oleh si 1 meter!

- 杏 : まあそれでも大神君はモテモテだろうけどね
 An : *Maa soredemo Ooga-kun wa motemote darou kedo ne*
 : Yah meski begitu, Ooga populer bukan?
 海崎 : だなあ、男の俺から見てもイケメンだ natte omou shi
 Kaizaki : *Da naa, otoko no ore kara mitemo **ikemen** da natte omou shi*
 : Tentunya. Menurutku dia adalah pria tampan bahkan dari sudut pandangku sebagai seorang pria
 (ReLIFE, Episode 6, 05:29-05:55)

Remaja Jepang sering melakukan penggabungan kata/frasa dalam bahasa yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Remaja merupakan individu yang penuh dengan ide-ide baru sehingga mereka memiliki kreativitas yang luas dalam melakukan suatu hal salah satunya dalam hal bahasa. Remaja juga merupakan individu yang dinamis dan gampang mengikuti perkembangan zaman yang ada, sehingga tak asing bagi mereka untuk menggabungkan dan mengkombinasikan kata-kata yang ada yang kemudian dibentuk menjadi sebuah frasa yang baru. Hal tersebut menjadi sebuah alasan mengapa penggabungan kata atau frasa menjadi salah satu pembentukan *wakamono kotoba* yang populer digunakan.

3.1.3. *-er wo tsukeru* (-er をつける)

Pemanjangan vocal atau *-er o tsukeru* pembentukan *wakamono kotoba* yang ketiga yang muncul dalam anime “*ReLIFE*”, dilakukan dengan cara membentuk kata baru dengan melakukan pemanjangan vokal pada bagian akhir dari suatu kata. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan sebanyak 6 data yang termasuk dalam kategori pemanjangan vokal yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1. 3 Tabel Klasifikasi Pembentukan Wakamono Kotoba -er wo tsukeru (-er を付ける)

No	Wakamono Kotoba	Asal Kata
1	ヤベー ‘Yabee’	ヤバい ‘Yabai’
2	スゲー ‘Sugee’	すごい ‘Sugoi’
3	チゲー ‘Chigee’	違う ‘Chigau’
4	キメエ ‘Kimee’	キモイ ‘Kimoi’
5	うるせえ ‘Urusee’	うるさい ‘Urusai’
6	死ねえ ‘Shinee’	死ぬ ‘Shinu’

Di bagian pembahasan ini, peneliti akan membahas pemanjangan vokal pada akhir kata atau *-er o tsukeru* yang banyak muncul dan digunakan dalam anime ReLIFE yakni sebanyak 3 contoh antara lain *sugee* (スゲー) sebanyak 5 data yaitu *yabee* (ヤベー) sebanyak 3 data, dan *chigee* (チゲー) sebanyak 2 data.

1. スゲー

Contoh selanjutnya dalam pembentukan *wakamono kotoba* melalui pemanjangan vokal adalah kata *sugee* (すげえ). Berasal dari kata *sugee* (スゲー) yang mengalami proses pemanjangan vokal pada akhir kata sehingga menjadi kata *sugee* (スゲー). Berikut adalah proses pembentukan yang terjadi pada kata *sugee* (スゲー):

$$\begin{array}{ccccc}
 \text{すごい} & + & \text{げー} & = & \text{スゲー} \\
 (\text{sugoi}) & & (-\text{gee}) & & (\text{sugee})
 \end{array}$$

Dilihat dari proses pembentukannya, kata *sugee* (スゲー) mengalami suatu proses perubahan bunyi dan juga pemanjangan vokal pada bagian akhir kata. Perubahan tersebut terjadi pada kata *-goi* (〜ごい) dari kata *sugoi* yang berubah bunyi menjadi *-gee* (ゲー) sehingga membentuk kata baru menjadi *sugee* (スゲー). Dari kata asalnya *sugoi* (凄い), kata ini memiliki arti ‘menakjubkan’, ‘hebat’, dan ‘sulit dipercaya’. Maka dapat disimpulkan bahwa kata *sugee* (スゲー) ini digunakan untuk menyatakan atau mengekspresikan kekaguman terhadap suatu hal atau juga dapat digunakan sebagai bentuk pujian terhadap sesuatu. Pembentukan *wakamono kotoba* melalui pemanjangan vokal “*sugee*” pada yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”* dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

大神	: 赤点いくつ?
Ooga	: <i>akaten ikutsu?</i> : Berapa yang remidi?
海崎	: 7 また再試かな...
Kaizaki	: <i>nana. Mata saishi ka na...</i> : Tujuh. Apakah aku harus remidi lagi...
大神	: それだけ取っというて再試じゃないかもとか頭おかしいでしょ。杏ちゃんはどうだったの。なかなかよさそうな感じだけど。
Ooga	: <i>sore dake totto ite saishi jyanai kamo toka okashii desho.</i> <i>An-chan ha doudatta no. nakanaka yosasou na kanji dakedo</i> : Setelah remidi sebanyak itu, aneh pastinya bila kamu berharap tidak mengulang. Bagaimana dengan An? nampaknya terlihat baik?
杏	: 今回は赤点なし
An	: <i>konkai ha akaten nashi</i> : Kali ini tidak ada yang remidi
大神	: え、 <u>スゲー</u> 。前回数学2点だったとは思えない進歩
Ooga	: e, <u>sugee</u> . <i>Zenkai suugaku 2 ten datta to wa omoenai</i>

shinpo
 : Eh, hebat. Sulit untuk dipercaya kamu mendapat nilai 2 dalam matematika sebelumnya.
 杏 : ごめんねあたしだけ新太くん
 An : *gomenne atashi dake arata kun*
 : Maafkan aku lulus ujian tanpamu, Arata
 海崎 : 裏切者...
 Kaizaki : *uragirimono...*
 : Pengkhianat...

(ReLIFE, Episode 8, 00:03-00:28)

2. ヤベー

Kata *yabee* (ヤベー) merupakan *wakamono kotoba* yang pembentukannya mengalami pemanjangan vokal pada bagian akhir dari suatu kata. Kata *yabee* (ヤベー) berasal dari kata *yabai* (ヤバい) yang memiliki arti 'berbahaya'; 'keren'; 'gila'; 'ekstrim'. Pembentukan dari kata *yabee* (ヤベー) dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccccc}
 \text{ヤバい} & + & \text{ベー} & = & \text{ヤベー} \\
 (\text{yabai}) & & (-\text{bee}) & & (\text{yabee})
 \end{array}$$

Seperti yang dapat kita lihat dari pembentukannya, kata *yabee* (ヤベー) mengalami sebuah perubahan bunyi yang terjadi pada bagian akhir dari katanya. Perubahan bunyi tersebut terjadi pada bagian *-bai* (～ばい) dalam kata *yabai* yang berubah menjadi *-bee* (～ベー). *Yabee* (ヤベー) merupakan sebuah kata adjektif yang digunakan untuk mengekspresikan suatu situasi yang 'sukar' dan 'bahaya'. Kata ini juga mengalami sebuah pengembangan makna dimana kata ini dapat digunakan untuk mengekspresikan suatu hal yang 'mencurigakan' dan 'tidak keren', namun

tidak hanya itu kata ini juga dapat digunakan untuk mengekspresikan suatu hal yang memiliki makna positif seperti ‘keren’ dan sebagai ‘hal yang cukup menarik hingga dapat memikat’ (日本語俗語辞典). Pembentukan *wakamono kotoba* melalui pemanjangan vokal “yabee” pada yang terdapat dalam anime “ReLIFE” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

宇佐	: 記録用紙に名前書いとけよ
Ooga	: <i>Kiroku youshi ni namae kai toke yo</i>
	: Tulislah nama (kalian) di lembar catatan
海崎	: 運動とかいつぶりだろ... <u>ヤベ</u>
Kaizaki	: <i>Undou toka itsu buri daro... <u>Yabee</u></i>
	: Kapan aku terakhir kali berolahraga... Bahaya
	(ReLIFE, Episode 3, 06:46-06:50)

3. チゲー

Contoh sampel data terakhir dalam pembentukan ini adalah kata *chigee* (チゲー) yakni *wakamono kotoba* yang mengalami pemanjangan vokal pada bagian akhir katanya. Proses pembentukan kata *chigee* (チゲー) dapat dilihat sebagai berikut:

<u>ちがう</u>	+	<u>げー</u>	=	チゲー
(<u>chigau</u>)		(- <u>gee</u>)		(chigee)

Melalui proses pembentukan *wakamono kotoba* yang telah dipaparkan, kita dapat melihat bahwa kata *chigee* (チゲー) berasal dari perubahan bunyi atau vokal serta pemanjangan vokal yang terjadi pada kata *chigau* (違う). Perubahan bunyi tersebut terjadi pada bagian kata *-gau* (～がう) pada kata *chigau* (違う) yang diubah dan dipanjangkan vokal atau

bunyinya menjadi *-gee* (ゲー). Chigee dari kata asalnya chigau memiliki arti ‘salah’, ‘berbeda’, dan ‘bukan seperti itu’. Penggunaan dari *wakamono kotoba* ini juga merupakan salah satu kata yang digunakan pada dialek Kantou. Pembentukan *wakamono kotoba* imelalui pemendekkan kata atau frasa “*chigee*” yang muncul dalam anime “*ReLIFE*” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

海崎	: 大神、待った！
Kaizaki	: <i>Ooga, matta!</i>
	: Ooga, tunggu!
	uang kepadanya. Dia murid rangking satu tetapi dia sedikit ceroboh, yah
大神	: なに？ああ、新太が行く？そういえばちょっと仲良いよね日代さんと
Ooga	: <i>Nani? Aa, Arata ga iku? Sou ie ba chotto nakaii yo ne Hishiro-san to</i>
	: Apa? Ah, Arata ingin pergi? Benar, omong-omong kalian berdua teman dekat yah
海崎	: いやあ、そうじゃなくて…やっぱ誘うのやめとこっか
Kaizaki	: <i>Iyaa, sou jyanakute... yappa sasou no yame to kokka</i>
	: Tidak, bukan itu... kita sebaiknya tidak tanya k
大神	: ええ何でちょうどいいじゃん。あっちは一人だしこっちは人手が欲しいし
Ooga	: <i>Ee, nande choudo ii jyan. Acchi wa hitori kocchi wa hitode ga hoshii shi</i>

- : Eh, kenapa tidak? Dia sendirian, dan kita membutuhkan Bantuan lagi
- 海崎 : いやそれはわかるんだけど
- Kaizaki : *Iya, sore wakarun dakedo*
: Tidak, aku mengerti itu, tetapi...
- 大神 : じゃあ何でさあ
- Ooga : *Jyaa nande saa*
: Kalau begitu kenapa?
- 杏 : (ああ、なるほどね)
- An : (*Aa, naruhodo ne*)
: (Ah, begitui)
- 大神 : 分かった、嫉妬だ！日代産に自分以外の男子を近づけたくないんですよ。大丈夫だよ心配しなくたって
- Ooga : *Wakatta, shitto da! Hishiro-san ni jibun igai no danshi wo chikazuketakunain desho. Daijoubu da yo shinpaishinakutatte*
: Aku mengerti, kamu cemburu! Kamu tidak ingin ada laki-laki lain mendekati Hishiro, kan? Tidak apa-apa, kamu tidak perlu khawatir terhadapku.
- 杏 : チゲーよバカ！
- Kaizaki : *Chigee* yo baka!
: Bukan seperti itu, bodoh!
- (ReLIFE, Episode 5, 06:45-07:28)

Focseneau (dalam Lestari & Rahayu, 2021) melalui penelitiannya menjelaskan bahwa salah satu karakteristik yang dimiliki oleh *wakamono kotoba* adalah menggunakan pemanjangan huruf konsonan dan vokal dalam suatu kata. Ia

juga menjelaskan bahwa kecenderungan remaja Jepang melakukan pemanjangan konsonan dan vokal untuk membuktikan suatu emosionalitas dan unsur melebihi-lebihkan dengan cara bicara yang tegas (Andriani et al., 2017). Dapat disimpulkan bahwa pemanjangan vokal dalam *wakamono kotoba* digunakan untuk memberikan suatu penekanan atau penegasan terhadap suatu kata.

3.1.4. *Gaikokugo wo riyousuru* (外国語を利用する)

Proses pembentukan *wakamono kotoba* selanjutnya adalah *gaikokugo o riyou-suru* atau penggunaan bahasa asing, dilakukan dengan cara membentuk kata baru dengan menggunakan atau meminjam kata serapan dari bahasa asing atau yang biasa disebut dengan *loan words* ke dalam bahasa Jepang. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan sebanyak 16 data dari penggunaan bahasa asing yang dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. 4 Tabel Klasifikasi Pembentukan *Wakamono Kotoba Gaikokugo wo riyousuru*
(外国語を利用する)

No	<i>Wakamono Kotoba</i>	Kata Asal
1	ナイス ‘ <i>Naisu</i> ’	<i>Nice</i>
2	ストイック ‘ <i>Sutoikku</i> ’	<i>Stoic</i>
3	ドライ ‘ <i>Dorai</i> ’	<i>Dry</i>
4	アドバイス ‘ <i>Adobaisu</i> ’	<i>Advice</i>
5	プライド ‘ <i>Puraido</i> ’	<i>Pride</i>
6	ミス ‘ <i>Misu</i> ’	<i>Miss</i>

7	ライバル ‘ <i>Raibaru</i> ’	<i>Rival</i>
8	イコール ‘ <i>Ikooru</i> ’	<i>Equal</i>
9	チョイス ‘ <i>Choisu</i> ’	<i>Choice</i>
10	ストーキング ‘ <i>Sutookingu</i> ’	<i>Stalking</i>
11	アピール ‘ <i>Apiiru</i> ’	<i>Appeal</i>
12	ゲット ‘ <i>Getto</i> ’	<i>Get</i>
13	クラスメート ‘ <i>Kurasumeeto</i> ’	<i>Classmate</i>
14	プレッシャー ‘ <i>Pureshaa</i> ’	<i>Pressure</i>
15	トラブル ‘ <i>Toraburu</i> ’	<i>Trouble</i>

Dari tabel 3.1.4. di atas kita dapat melihat proses pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggunaan bahasa asing atau yang biasa disebut dengan *loan words* dalam bahasa Jepang. Dari banyaknya hasil data yang telah dikumpulkan, peneliti mengambil 3 contoh sampel data yang sering muncul dalam anime ReLIFE antara lain *toraburu* (トラブル), *raibaru* (ライバル), dan *misu* (ミス).

1. トラブル

Contoh penggunaan bahasa asing atau penggunaan serapan dari bahasa asing pertama yang akan dibahas adalah kata *trouble* (トラブル). Pembentukan dari kata ini berasal dari serapan bahasa asing atau *loan word* tepatnya bahasa Inggris yaitu *trouble* yang memiliki arti sebagai ‘terjadinya

suatu masalah dan perselisihan’ dan ‘kegagalan, kesalahan, kerusakan’.

Dalam penggunaannya kata *trouble* disesuaikan ke dalam bahasa Jepang baik dari cara pengucapannya dimana *trouble* dibaca menjadi *toraburu* serta cara penulisannya yang ditulis menggunakan huruf katakana yang menjadi *toraburu* (トラブル). Pembentukan *wakamono kotoba* dengan menggunakan bahasa asing atau serapan bahasa asing “toraburu” dalam anime “ReLIFE” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

海崎	: 日代さんどうしたの
Kaizaki	: <i>Hishiro-san doushita no</i>
	: Ada apa, Hishiro?
日代	: 4点の人
Hishiro	: <i>Yon ten no hito</i>
	: Kamu adalah anak yang mendapat nilai 4
海崎	: 点言うのはやめて
Kaizaki	: <i>Ten iu no wa yamete</i>
	: Tolong jangan membahas nilai lagi
日代	: ではタバコの人
Hishiro	: <i>De wa tabako no hito</i>
	: Kalau begitu anak yang merokok
海崎	: その覚え方辛い
Kaizaki	: <i>Sono oboekata tsurai</i>
	: Cara mengingatmu begitu kejam...
日代	: すみません強烈だったのについて
Hishiro	: <i>Sumimasen kyouretsu datta no de</i>
	: Maaf. Karena (kamu) sangat berkesan
海崎	: そ…それより t 何か <u>トラブル</u> ?
Kaizaki	: <i>So...soreyori nani ka <u>toraburu</u></i>
	: Terlepas dari itu, apakah ada suatu masalah?
日代	: いつもの癖でお金を持ってこなかったんです
Hishiro	: <i>Itsumo no kuse de okane wo motte konakattan desu</i>
	: Sudah menjadi kebiasaan kalau aku selalu tidak membawa uang

(ReLIFE, Episode 2, 08:58-09:17)

2. ライバル

Contoh penggunaan bahasa asing atau serapan bahasa asing selanjutnya yang akan dibahas selanjutnya adalah kata *raibaru* (ライバル). Pembentukannya berasal dari serapan bahasa asing atau yang sering dikenal dengan *loan words* yang diambil dari bahasa Inggris yakni *rival*, yang dapat diartikan sebagai 競争相手 (*kyousou aite*) atau 好敵手 (*koutekishu*) yang dapat diartikan sebagai ‘saingan, lawan’ atau ‘lawan yang layak/pantas (Kotobank). Terjadi sebuah penyesuaian yang dilakukan dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang dimana pengucapannya mengalami perubahan atau penyesuaian dengan cara pembacaannya menjadi *raibaru*. Lalu, penyesuaian yang terjadi pada cara penulisannya dengan menggunakan huruf katakana menjadi *raibaru* (ライバル). Pembentukan *wakamono kotoba* dengan menggunakan bahasa asing atau serapan bahasa asing “*raibaru*” dalam *anime “ReLIFE”* dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

海崎	: 狩生さんと玉来さん別に仲が悪いわけじゃなさそうだな
Kaizaki	: <i>Kariu-san to Tamarai-san betsu ni naka ga warui wake jya nasasou da na</i> : Sepertinya Kariu dan Tamarai akur yah
大神	: うん、何で？狩生お昼は玉来さんと食べるって言ってたじゃん.
Ooga	: <i>Un... nan de? Kariu ohiru wa Tamarai-san to taberutteta jyan</i> : Hm... Memangnya kenapa? Bukankah Kariu pernah berkata bahwa ia makan siang bersama dengan Tamarai.
海崎	: そっか。(ライバルイコール仲が悪いってわけじゃないもんな...)
Kaizaki	: <i>Sokka. (<u>Raibaru</u> ikooru naka ga waruite wake jya nai</i>

*mon na. Ni shite mo, joushi doushi ga kyakkyu shitoru
sugata wa ee naa. Me no hoyou jya nou, kore zo gouhou
JK--)*

: Ah, begitu. (Rival ternyata tidak selalu bermusuhan,
yah...)

(ReLIFE, Episode 5, 09:44-10:05)

3. ミス

Contoh terakhir dari pembentukan *wakamono kotoba* dengan penggunaan bahasa asing atau serapan bahasa asing selanjutnya yang akan dibahas selanjutnya adalah kata *misu* (ミス). *Wakamono kotoba* dibentuk melalui serapan dari bahasa asing dalam hal ini adalah bahasa Inggris yakni dari kata *miss*. Kata *misu* (ミス) memiliki pengertian sebagai 謝ること、間違えること、失敗 yang dapat diartikan sebagai ‘melakukan kesalahan’, “kesalahan”, dan “kegagalan” (Weblio) . Dalam penggunaannya, terdapat sebuah penyesuaian yang dilakukan dari bahasa Inggris ke bahasa Jepang dimana pengucapannya mengalami perubahan atau penyesuaian dengan cara pembacaannya menjadi *misu*. Lalu, terjadi penyesuaian pada cara penulisannya dengan menggunakan huruf katakana menjadi *misu* (ミス). Pembentukan *wakamono kotoba* dengan menggunakan bahasa asing atau serapan bahasa asing “*misu*” dalam anime “*ReLIFE*” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

天津	: 海崎君、大丈夫？
Amatsu	: <i>Kaizaki-kun, daijoubu?</i> : Apakah kamu baik-baik saja, Kaizaki?
海崎	: あまり大丈夫じゃない... ですよ
Kaizaki	: <i>Amari daijoubu jya nai... desu yo ne</i> : Tidak begitu baik... bukan?

- 天津 : 体調でも悪かったとか？
 Amatsu : *Taichou demo warukatta toka?*
 : Apakah kamu sakit atau apa?
 海崎 : いいえ、万全でそれです
 Kaizaki : *Iie, banzen de sore desu*
 : Tidak, itu dalam keadaan sehat.
 天津 : 回答欄ずれて書きちゃったとか？勉強する範囲を間違えてとか
 Amatsu : *Kaitouran zurete kaichatta toka? Benkyousutu han i wo machigaete to ka*
 : Apakah kamu memasukkan jawaban di kolom yang salah? Apakah kamu salah belajar?
 海崎 : 先生、現実を受け止めて下さい。何のミスもなくそれです
 Kaizaki : *Sensei, genjitsu wo uketometekudasai. Nan no misu mo naku sore desu*
 : Tolong terima kenyataan, bu guru. Itu tidak ada kesalahan sama sekali
 天津 : まあ前回の再試途中で投げ出さずに合格までやり遂げだし、海崎君なら大丈夫だって思ってる。頑張って！
 Amatsu : *Maa zenkai no saishi tochuu de nagedasazu ni goukaku made yaritoge da shi, Kaizaki-kun nara daijoubu date omotteru. Ganbatte!*
 : Yah, terakhir kali kamu tidak menyerah dan menyelesaikan remidi sampai lulus. Jadi, kupikir Kaizaki akan baik-baik saja. Semangat!
 (ReLIFE, Episode 8, 02:15-02:49)

Seperti yang kita ketahui, saat ini globalisasi telah menjadi bagian yang cuku besar bagi masyarakat di seluruh dunia salah satunya juga terjadi di Jepang. Globalisasi seakan-akan meleburkan batas-batas yang dimiliki oleh tiap negara di dunia, hal tersebut memberikan masyarakat kemudahan serta kebebasan untuk mendapatkan informasi dari banyak negara di dunia salah satunya adalah bahasa. Penggunaan loan words atau serapan bahasa asing telah banyak dilakukan oleh remaja Jepang saat ini, salah satunya adalah penggunaan bahasa Inggris. Olah

menjelaskan bahwa penggunaan serapan bahasa Inggris ini dapat memikat masyarakat Jepang karena nampak sebagai bahasa yang modis, keren, dan umumnya menarik untuk digunakan (Olah, 2007). Hal tersebut menjadikan banyak anak muda Jepang yang saat ini banyak menggunakan kata-kata yang merupakan bahasa asing maupun serapan bahasa asing dalam kehidupan sehari-hari mereka, hingga bahkan menggantikan

3.1.5. *Giongo, gitaigo wo riyousuru* (擬音語、擬態語を利用する)

Proses pembentukan terakhir milik Iino et al. yang ditemukan dalam anime “*ReLIFE*” adalah *giongo-gitaigo o riyousuru* atau penggunaan onomatope. Dalam bahasa Jepang, *onomatope* terbagi menjadi 2 jenis yakni *giongo* dan *gitaigo*. Tadasu (dalam Sudjianto & Dahidi, 2019) menjelaskan *giongo* sebagai kata yang menyatakan bunyi atau suara melalui peniruan bunyi yang berasal dari suara makhluk hidup, benda, dan sebagainya seperti contoh kata *wanwan* yang merupakan *onomatope* dari suara gongongan anjing dan kata *goon* yang merupakan *onomatope* dari bunyi lonceng. Sedangkan *gitaigo* merupakan kata yang menunjukkan keadaan, aktivitas, sifat, dan sebagainya dari sebuah benda seperti contohnya kata *fuwa-fuwa* sebagai onomatope yang menunjukkan keadaan benda yang lembut. Selain *giongo* dan *gitaigo*, dapat juga ditemukan *gijougo* dalam onomatope bahasa Jepang. *Gijougo* merupakan onomatope yang termasuk salah satu bagian dari *gitaigo* yang memiliki fungsi untuk menyatakan perasaan manusia (Sakurai dalam Yuliani, 2017). Berdasarkan hasil analisi yang telah dilakukan, ditemukan sebanyak 15 data dalam kategori penggunaan onomatope yang dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. 5 Tabel Klasifikasi Pembentukan *Wakamono Kotoba Giongo, gitaigo wo riyousuru* (擬音語、擬態語を利用する)

No	Kategori	<i>Wakamono Kotoba</i>	Arti
1	Gitaigo 擬態語	ボーっと ‘ <i>Bootto</i> ’	Tidak fokus; linglung
2		キラキラ ‘ <i>Kirakira</i> ’	Gemerlap
3		モテモテ ‘ <i>Motemote</i> ’	Populer
4		バレバレ ‘ <i>Barebare</i> ’	Jelas; transparan
5		ボヤボヤ ‘ <i>Boyaboya</i> ’	Lengah; linglung
6		ニヤニヤ ‘ <i>Niyaniya</i> ’	Menyeringai
7		ボロボロ ‘ <i>Boroboro</i> ’	Lelah; lusuh
8		ぐちゃぐちゃ ‘ <i>Guchagucha</i> ’	Ceroboh; berantakan
9		チャライ ‘ <i>Charai</i> ’	Mencolok
10		パッタリ ‘ <i>Pattari</i> ’	Tiba-tiba
11		ほっかり ‘ <i>Hokkari</i> ’	Tiba-tiba; tidak sengaja
12	Gijougo 擬情語	イライラ ‘ <i>Iraira</i> ’	Kesal
13		ハラハラ ‘ <i>Harahara</i> ’	Cemas; deg-degan
14		ドキドキ ‘ <i>Dokidoki</i> ’	Berdebar-debar
15		くらくら ‘ <i>Kurakura</i> ’	Pusing

Dalam bagian ini, peneliti akan membahas mengenai proses pembentukan *wakamono kotoba* dengan penggunaan onomatope dengan mengambil contoh dari

3 contoh data yang muncul dan digunakan dalam anime ReLIFE antara lain *gitaigo charai* (チャライ) dan *bootto* (ボーっと) serta *gijougo dokidoki* (ドキドキ).

1. チャライ

Onomatope pertama yang muncul dan digunakan dalam anime “ReLIFE” adalah kata *charai* (チャライ). Berasal dari onomatope *charachara* (チャラチャラ) yang digunakan untuk menjelaskan beberapa hal: (1) suara yang cemerincing, (2) mengoceh, bergurau, dan (3) menyolok. Namun dalam *wakamono kotoba*, kata ini seringkali memiliki pengertian sebagai sesuatu yang memiliki sifat genit. Pembentukan dari *wakamono kotoba* “*charai*” dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccccc} \text{チャラチャラ} & + & \sim\text{い} & = & \text{チャライ ‘Genit’} \\ (\text{charachara}) & + & (-i) & & (\text{charai}) \end{array}$$

Dilihat dari pembentukannya, kata *charai* (チャライ) berasal dari onomatope *charachara* (チャラチャラ) dan mengalami proses pemendekan di bagian akhir dari kata sehingga menyisakan kata *charai* (チャライ) yang kemudian ditambahkan akhiran atau sufiks -i (～い) pada kata tersebut yang merubahnya menjadi sebuah kata sifat atau yang sering disebut dengan *keiyoushi* (形容詞). Dari pembentukannya, *wakamono kotoba charai* (チャライ) memiliki arti sebagai sesuatu hal yang genit.

Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggunaan *gitaigo* “*charai*” dapat dilihat dalam dialog sebagai berikut:

- 海崎 : (自己紹介とかちよろいわ)
 Kaizaki : (*jikoshoukai toka choroi wa*)
 : Perkenalan diri adalah hal yang mudah
 狩生 : 狩生玲奈です。すみませんちょっと風邪気味で。
 バレー部です。よろしくお願いします
 Kariu : *Kariu rena desu. Sumimasen chotto kazegimi de. Bareebu desu. Yoroshiku onegaishimasu*
 : Saya Kariu Rena. Maaf, saya sedikit flu. Saya anggota klub voli. Mohon bantuannya
 海崎 : (一応周りのやつから覚えていくか。狩生，咳の人)
 Kaizaki : (*Ichio mawari no yatsu kara oboete iku ka. Kariu, seki no hito.*)
 : Mungkin aku harus mulai dengan menghafal nama orang-orang yang duduk di sekitarku. Kariu, orang yang batuk.
 大神 : 大神和臣。帰宅部です。よろしくお願いします。
 Ooga : *Ooga Kazuomi. Kitakubu desu. Yoroshiku onegaishimasu.*
 : Saya Ooga Kazuomi. Anggota klub langsung pulang ke rumah. Mohon bantuannya.
 海崎 : (大神チャライ。チャラ大神?)
 Kaizaki : (*Ooga charai. Chara-Ooga?*)
 : Ooga, genit. Ooga si genit?

(ReLIFE, Episode 2, 12:23-12:41)

2. ボーっと

Contoh penggunaan onomatope terkahir yang terdapat di dalam anime “ReLIFE” adalah *bootto* (ボーっと). *Bootto* (ボーっと) merupakan onomatope yang masuk ke dalam bagian *gitaigo* (擬態語), yakni onomatope atau tiruan bunyi yang berasal dari sebuah tindakan. Dalam hal ini mengacu pada sebuah ekspresi yang mengungkapkan atau mengekspresikan suatu keadaan yang bingung, juga dapat mengacu kepada penampilan saat tidak memikirkan apapun ataupun penampilan yang terganggu (Weblio.). Dilihat dari penjelasannya kita dapat mengetahui bahwa onomatope *bootto* (ボーっと) ini digunakan untuk menyatakan atau mengekspresikan keadaan yang linglung, *blank*, dan terganggu oleh suatu hal. Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggunaan *gitaigo* “*bootto*” dapat dilihat dalam dialog sebagai berikut:

- 玉来 : あたしスポーツ推薦で青葉に入ったんだ。だから勉強のほうはちょっと苦手。
- Tamarai : *Supootsu suisen de Aoba ni haittan da. Dakara benkyou no hou ha chotto nigate*
: Aku masuk Aoba melalui beasiswa olahraga. Itulah mengapa aku tidak pandai belajar
- 海崎 : スポーツ推薦だったらその辺優遇されないの。再試は免状か。
- Kaizaki : *Supootsu suisen dattara, sono hen yuuguu sarenai no. Saishi menjyou ka*
: Apakah kamu tidak mendapat keringanan sebagai anak beasiswa olahraga? Seperti bebas remidi?

- 玉来 : ないよ。元々そんなに部活に力入れてないし。
進学校だし
- Tamarai : *Nai yo. Motomoto sonna ni bukatsu ni chikara iretenai shi.*
Shingakukou da shi
: Tidak ada. Karena (Aoba) adalah sekolah persiapan,
mereka tidak memperhatikan kegiatan klub.
- 海崎 : じゃあなんで青葉に。もっと強豪校とかに入る道も
あったん…じゃあ…ごめん急に色々聞いちゃったね
- Kaizaki : *Jaa nande aoba ni. Motto kyougoukou toka ni hairu michi*
attan... jaa... gomen kyuu ni iroiro kiichattane
: Kalau begitu mengapa Aoba? Bukankah kamu dapat
masuk ke sekolah dengan tim yang lebih baik... yah...
Maaf. Aku banyak bertanya secara tiba-tiba yah?
- 玉来 : ううん大丈夫。ごめんボーっとしちゃってて
- Tamarai : *Uun, daijoubu. Gomen **bootto** shichattete*
: Tidak, tidak apa-apa. Maaf aku melamun tadi
(ReLIFE, Episode 8, 05;35-06;04)

3. ドキドキ

Penggunaan onomatope selanjutnya yang terdapat dalam *anime* “ReLIFE” adalah *dokidoki* (ドキドキ). *Dokidoki* merupakan sebuah onomatope yang masuk ke dalam kategori *gijougo* (擬情語) yakni sebuah tiruan bunyi atau onomatope yang berasal dari atau menyerupai suara. Dalam hal ini, *dokidoki* (ドキドキ) merupakan tiruan bunyi dari suara detak jantung atau jantung yang berdebar. Menurut *Meikyou Kokugo Jiten* (dalam Rizal, 2011) *dokidoki* (ドキドキ) merupakan sebuah kata yang digunakan

untuk menyatakan atau mengekspresikan sebuah perasaan yang ‘deg-degan’ karena takut, tidak tenang, maupun saat sedang merasa senang, dan saat sedang berharap. Pembentukan *wakamono kotoba* melalui penggunaan *gijougo* “*dokidoki*” dapat dilihat dalam dialog sebagai berikut:

- 杏 : あたし新太君に一目ぼれだったの。だから今こう
して二人きりでドキドキしてる。新太君はあたしと
二人きりで何ともないドキドキしない？
- Kaizaki : *Atashi Arata-kun ni hitomebore datta no. Dakara ima
koushite futari kiri de dokidoki shiteru. Arata-kun wa
atashi to futari kiri nantomonai dokidoki shinai?*
: Aku jatuh cinta pada Arata pada pandangan pertama.
Sehingga berdua denganmu seperti ini membuat hatiku
berdebar. Arata, apakah hatimu tidak berdebar ketika kamu
berdua denganku?
- 狩生 : いやちょっと...ごめん。急すぎて頭が回らなくて
- Kariu : *Iya chotto... gomen. Kyuu sugite atama ga mawaranakute*
: Tidak, tunggu... maaf. Ini terlalu tiba-tiba, aku tidak dapat
berpikir

(ReLIFE, Episode 6, 13:39-14:11)

Baik dari *giongo*, *gitaigo*, maupun *gijougo*, onomatope menjadi salah satu bentuk *wakamono kotoba* yang banyak digunakan oleh kalangan anak muda. Onomatope seringkali digunakan oleh kalangan remaja Jepang baik dalam percakapan yang mereka lakukan maupun untuk mengekspresikan diri mereka. Dalam hal ini, onomatope yang digunakan dalam *wakamono kotoba* memiliki

fungsi untuk mendeskripsikan suatu hal lebih spesifik sehingga dapat membuat suatu kalimat menjadi lebih ekspresif.

3.1.6. Kategori Lain

Selain 10 proses pembentukan *wakamono kotoba* milik Iino et al., terdapat juga *wakamono kotoba* lain yang berada di luar kategori pembentukan tersebut. Terdapat 2 kategori pembentukan *wakamono kotoba* lain yang terdapat dalam anime *ReLIFE* dari episode 1 hingga 13 yakni pembentukan *wakamono kotoba* melalui afiksasi yang berjumlah 2 data dan pembentukan melalui akronim yang berjumlah 2 data dengan total sebanyak 4 data, yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1. 6 Tabel Klasifikasi Pembentukan *Wakamono Kotoba* Kategori Lain

No	Kategori pembentukan	Jumlah Data
1	Afiksasi	2
2	Akronim	2
	Jumlah	4

3.1.6.1. Afiksasi

Proses pembentukan *wakamono kotoba* yang dilakukan dengan menambahkan prefiks yakni imbuhan yang berada di depan kata maupun sufiks yaitu imbuhan yang terjadi di belakang kata. Dalam bagian ini, peneliti akan membahas mengenai afiksasi dalam bentuk prefiks dan sufiks yang terdapat di *wakamono kotoba* dalam anime “*ReLIFE*”.

1. Prefiks *chou* (超)

Proses pembentukan yang pertama dapat dilihat melalui penyisipan imbuhan berupa awalan *chou-* (超～) pada awal suatu kata. Contoh dari penggunaan prefiks *chou* dapat dilihat pada kata *chou komyu-onchi* (超コミ音痴). Proses pembentukannya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccccc} \text{超} & + & \text{コミ音痴} & = & \text{超コミ音痴} \\ (chou) & & (komyu-onchi) & & (chou komyu-onchi) \end{array}$$

Pengertian awalan *chou* menurut kamus *Daijirin* (dalam Andayani, 2018) adalah sebagai hal yang melekat pada suatu kata baik kata benda, kata kerja, maupun kata sifat yang digunakan untuk mengekspresikan dan menekankan sesuatu hal yang bersifat luar biasa atau ekstrem yang derajatnya berada di atas normal seperti ‘super’, ‘sangat’. Dilihat dari pembentukannya, kata tersebut bersal dari kata *komyu-onchi* yang memiliki makna kurang memiliki suatu *sense* atau pengertian terhadap komunikasi. Yang kemudian ditambahkan dengan awalan *chou* sehingga membuat makna dari kata tersebut menjadi orang yang sangat tidak memiliki pengertian dalam suatu komunikasi. Dapat dikatakan bahwa awalan ini digunakan untuk menyatakan suatu hal yang luar biasa atau ekstrem yang berada di level yang lebih dari pada umumnya.

2. Sufiks -i (～い)

Proses pembentukan *wakamono kotoba* ini adalah afiksasi yang terjadi dengan menambahkan sebuah sufiks atau akhiran -i (～い) pada

akhir dari suatu kata. Contoh dari penambahan sufiks ini terdapat pada kata *eroi* (エロイ). Proses pembentukannya dapat dilihat sebagai berikut:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{エロ} & + & \sim\text{い} & = & \text{エロ}\text{い} \\ (\text{ero}) & & (-i) & & (\text{eroi}) \end{array}$$

Dilihat dari pembentukannya, asal dari kata ini adalah kata *ero* yang memiliki arti ‘erotik’, ‘mesum’, ‘kotor’ yang kemudian mengalami perubahan dengan menambahkan sebuah akhiran *-i* (～い) yang ditempatkan pada bagian akhir kata menjadi *eroi* (エロイ) yang memiliki arti ‘erotis’, ‘seksi’, ‘cabul’. Maka dapat dikatakan bahwa kata *eroi* (エロイ) digunakan untuk mengungkapkan atau mengekspresikan suatu hal yang memiliki sifat yang erotis dan mesum.

Contoh Pembentukan *wakamono kotoba* melalui afiksasi yang muncul dalam anime “ReLIFE” dapat dilihat dalam dialog sebagai berikut:

海崎	: 狩生さんと玉来さん別に仲が悪いわけじゃなさそうだな
Kaizaki	: <i>Kariu-san to Tamarai-san betsu ni naka ga warui wake jya nasasou da na</i> : Sepertinya Kariu dan Tamarai akur yah
大神	: うん、何で？狩生お昼は玉来さんと食べるって言ってたじゃん.
Ooga	: <i>Un... nan de? Kariu ohiru wa Tamarai-san to taberutteta jyan</i> : Hm... Memangnya kenapa? Bukankah Kariu pernah berkata bahwa ia makan siang bersama dengan Tamarai.
海崎	: そっか。(ライバルイコール仲が悪いってわけじゃないもんな。にしても、女子同士がきやつきやつとる姿はええなあ。目の保養じゃのう、これぞ合法JKー)

- Kaizaki : *Sokka. (Raibaru ikooru naka ga waruitte wake jya nai mon na. Ni shite mo, joushi doushi ga kyakkyu shitoru sugata wa ee naa. Me no hoyou jya nou, kore zo gouhou JK--)*
 : Ah, begitu. (Rival ternyata tidak selalu bermusuhan, yah? Walaupun demikian, penampakan dua gadis yang berpelukan merupakan sebuah pemandangan bagi mata. Inilah bagaimana memiliki gadis SMA yang legal--)
- 暁 : おい、お前今タマの事エロイ目で見てただろう。
 Akira : *Oi, omae ima tama no koto eroi me de miteta darou*
 : Hei, kamu sedang melirik Tama dengan tatapan mesum, kan?
- 海崎 : は? ちょ... ちょっ... いたたた... たった
 Kaizaki : *Ha? Cho... Chot... itatata... tatta*
 : Hah? Tu... Tung... S-S-Sakit... Sakit
 (ReLIFE, Episode 5, 09:44-10:11)

Kreativitas dan kedinamisan yang dimiliki oleh remaja Jepang membuat banyak perubahan yang terjadi salah satunya dalam hal bahasa. Mereka dengan bebas membentuk aturan dan kaidah baru dalam membentuk suatu kata tanpa harus mengikuti dan memperhatikan kaidah yang ada dan diikuti sejak dahulu kala. Hal ini dibuktikan pada penggunaan afiksasi yang diberikan pada sebuah kata sifat yang dilakukan oleh banyak remaja Jepang saat ini. Melalui proses afiksasi tersebut menjadikan percakapan lebih menyenangkan dan lebih menarik untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari

3.1.6.2. Akronim

Proses pembentukan *wakamono kotoba* yang membentuk suatu kata baru melalui proses penyingkatan kata atau yang biasa disebut dengan akronim. Dari hasil analisis data yang dilakukan, ditemukan sebanyak dua data yang mengalami proses akronim tersebut yakni *JK* dan *NG*, proses pembentukan kata ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. JK

$$\begin{array}{ccccc}
 \text{女子} & + & \text{高生} & = & JK \\
 (\text{Joshi}) & & (\text{Kousei}) & & (\text{Jei Kei})
 \end{array}$$

Dilihat dari proses pembentukan kata JK (*jeikei*) merupakan *wakamono kotoba* yang berasal dari penggabungan dua kata yakni kata *Joshi* (女子) yang memiliki arti ‘perempuan; gadis’ dan *kousei* (高生) dari pemendekkan kata *koukousei* (高校生) yang memiliki arti ‘anak sekolah menengah atas (SMA)’. Yang kemudian dibentuk dengan mengambil huruf depan dari masing-masing kata yang digunakan yakni huruf (J) dari *Joshi* (女子) dan huruf (K) dari *Kousei* (高生), lalu digabungkan dan membentuk kata *JK*. *Wakamono kotoba* ini digunakan untuk menjelaskan atau menyatakan mengenai gadis sekolah menengah atas. Kepopuleran penggunaan akronim dalam *wakamono kotoba* dimulai pada tahun 2007 dimana topik tersebut menjadi sebuah topik hangat dan menjadi semakin luas tersebar digunakan oleh kalangan anak muda.

2. NG

Wakamono kotoba selanjutnya yang merupakan bagian dari proses pembentukan singkatan kata atau akronim adalah *NG*. Kata ini terbentuk dengan melakukan penyingkatan kata atau akronim pada kata dari bahasa Inggris yakni *No Good* atau yang biasa disebut dengan *enuujii* (エヌージ

一) dalam bahasa Jepang. Proses pembentukan kata ini berasal dari gabungan antara dua kata yakni *not* yang memiliki arti ‘tidak’ atau ‘bukan’ dan *good* yang memiliki arti ‘baik’ atau ‘bagus’, yang kemudian diambil huruf depan dari masing-masing kata yakni huruf (N) dari ‘*no*’ dan G dari ‘*good*’. *NG* dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang tidak dapat kita lakukan juga dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang tidak menyenangkan. Selain itu, *NG* juga banyak digunakan di dalam dunia perfilman sebagai istilah yang menjelaskan bahwa syuting atau acting dari actor yang tidak berjalan atau film yang tidak dapat digunakan/ditayangkan (Kotobank).

Contoh pembentukan wakamono kotoba melalui akronim yang terdapat dalam anime “*ReLIFE*” dapat dilihat melalui dialog sebagai berikut:

海崎	: 日代さん。はい、貸すよ。返してくれるのはいつでもいいし
Kaizaki	: <i>Hishiro-san. Hai, kasu yo. Kaeshitekureru no wa itsumo demo ii shi</i> : Hishiro. Ini aku pinjamkan. Kau dapat mengembalikannya kapan saja
日代	: こんなにももらえません。300 円もあれば大体のメニュー食べられますし、高校生にとって千円って結構大きいと思うんですけど。それをこんなに軽く貸せるなんてていうか大人ですね。
Hishiro	: <i>Konnani moraemasen. 300 en no areba daitai no menyuu taberaremasu shi, koukousei ni totte sen en tte kekkou ooki to omoun desu kedo. Sore wo konna ni karuku kaseru nante te iu ka otona desu</i> : Aku tidak dapat menerima sebanyak ini. Kita bisa makan menu cukup dengan 300 yen, dan menurutku 1,000 yen cukup besar untuk anak SMA. Untuk dapat meminjamkan uang sebanyak ini dengan mudah, (Kaizaki) seperti orang

- dewasa
- 海崎 : い... いいんだよ。今日はたまたま多く持ってるの、ほら。（咄嗟の事とはいえ **JK** の手を思いっきり握ってしまった！）
- Kaizaki : *I... iin da yo. Kyou wa tamatama ooku motteru no, hora. (tossa no koto to wa ie **JK** no te wo omoikkiri nigitte shimatta)*
- : Ti... tidak apa-apa. Kebetulan aku membawa uang lebih hari ini, ini ambillah. (Aku melakukannya secara tiba-tiba, tetapi aku tidak sengaja menggenggam tangan gadis SMA)
- 日代 : ではすみませんお言葉に甘えて。ありがとうございます。明日必ず返します
- Hishiro : *De wa sumimasen okotoba ni amaete. Arigatou gozaimasu. Ashita kanarazu kaeshimasu*
- : Kalau begitu, aku akan menerimanya. Terima kasih. Aku pasti akan mengembalikannya besok.

(ReLIFE, Episode 2, 12:23-12:41)

Selain dengan pemendekkan kata/abreviasi, akronim juga menjadi salah satu pembentukan yang banyak digunakan oleh kalangan remaja di Jepang. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, karena cepatnya perkembangan zaman serta sikap menghargai waktu dalam kehidupan masyarakat Jepang menyebabkan terjadinya cara berkomunikasi salah satunya dengan melakukan pemendekan seperti akronim. Selain itu, Yonekawa (dalam Andayani, 2018) menjelaskan bahwa pemendekan tersebut dapat memberikan kemudahan dalam berkomunikasi serta membuat percakapan menjadi lebih menarik.

BAB 4

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis beserta pembahasan mengenai pembentukan, makna, dan penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *anime “ReLIFE”* episode 1 hingga 13 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam *anime “ReLIFE”* karya Yayoiso dapat ditemukan sebanyak 58 data *wakamono kotoba* dengan kelompok pembentukan *wakamono kotoba* sebanyak 7 proses pembentukan dari teori milik Iino et al. antara lain: *tanshuku-suru* (短縮する) atau pemendekan kata/frasa sebanyak 16 data, *konkou-suru* (混交する) atau penggabungan kata/frasa sebanyak 2 data, *-er wo tsukeru* (-er を付ける) atau pemanjangan vokal pada akhir kata sebanyak 6 data, *gaikoku go wo riyousuru* (外国語を利用する) atau penggunaan bahasa asing sebanyak 15 data, dan *giongo gitaigo wo riyousuru* (擬音語、擬態語を利用する) penggunaan onomatope atau bunyi tiruan sebanyak 15 data. Selain itu, terdapat 4 data yang berada di luar teori yakni penggunaan afiksasi sebanyak 2 data dan penggunaan akronim sebanyak 2 data.
2. Dari hasil analisis mengenai struktur pembentukan dari *wakamono kotoba*, mayoritas proses pembentukan yang terjadi dalam *anime “ReLIFE”* karya Yayoiso adalah proses pemendekan kata/ frasa, dengan data yang ditemukan sebanyak 16 kata. Pembentukan *wakamono kotoba* melalui

pemendekan kata atau frasa tersebut dilakukan dengan pengertian bahwa dengan melakukan pemendekan tersebut dapat memberikan sebuah kemudahan dalam melakukan komunikasi antara satu dengan yang lain dan membuat suatu percakapan menjadi lebih menarik. Selain itu, dengan pesatnya perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat membuat gaya hidup yang serba cepat ditambah dengan sikap masyarakat Jepang yang sangat menghargai waktu yang mereka miliki membuat pemendekan kata/frasa menjadi salah satu proses pembentukan kata terutama dalam *wakamono kotoba* yang mayoritas dilakukan oleh para kawula muda di Jepang.

4.2. Saran

Dengan diadakannya penelitian mengenai *wakamono kotoba* ini, diharapkan memberikan suatu kontribusi dan juga manfaat bagi peneliti lainnya untuk dapat lebih mengetahui dan memahami mengenai pembentukan-pembentukan, makna, beserta penggunaan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam bahasa Jepang. Namun, penelitian yang telah dilakukan ini masih memiliki banyak kekurangan dan juga celah yang bisa dimanfaatkan untuk penelitian *wakamono kotoba* ke depannya khususnya dalam Departemen Studi Kejeperangan Fakultas Ilmu Budaya di Universitas Airlangga, dimana penelitian mengenai *wakamono kotoba* masih belum banyak dieksplor dan diteliti.

Maka dari itu, peneliti berharap agar banyak peneliti lainnya dapat memiliki ketertarikan dan banyak melakukan penelitian untuk mengeksplor *wakamono*

kotoba. Diharapkan dapat dilakukan penelitian lanjut yang membahas mengenai bahasa remaja Jepang atau *wakamono kotoba* dari internet atau sosial media. Dengan perkembangan zaman yang ada, penggunaan internet dan sosial media menjadi sebuah kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari bagi banyak orang terutama bagi para remaja, tak terkecuali remaja di Jepang. Dari banyaknya penggunaan sosial media dalam kehidupan sehari-hari tersebut tentunya akan memunculkan banyaknya penggunaan bahasa baru yang digunakan oleh para remaja khususnya dalam hal penggunaan *wakamono kotoba*. Hal tersebut tentunya menjadi hal yang sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Alwasilah, C. A. 1993. *Pengantar Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Aslinda. 2010. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Chaer, A. & L. A. 2004. *Sociolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hickerson, N. P. 1980. *Linguistic Anthropology*. New York: Holt.
- Kridalaksana, H. 2008. *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Masakazu, I., Yukako, O., Hiroshi, S., & Naoko, M. 2003. *Shin Sedai no Gengogaku*. Tokyo: Kuroshio.
- Moleong, J. L. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nababan, P. W. . 1993. *Sociolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nazir, M. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjianto, & Dahidi, A. 2019. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yonekawa, A. 1998. *Wakamonogo wo Kagakusuru*. Tokyo: Meiji Shoin.

Skripsi:

- Andayani, L. 2018. *Analisis Struktur dan Penggunaan Wakamono Kotoba dalam Anime "Gekkan Shoujo Nozaki-kun Episode 1-12" Karya Tsubaki Izumi*. Universitas Airlangga.
- Farauzhulli, D. 2017. *Analisis Karakteristik Wakamono Kotoba dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*. Universitas Negeri Semarang.
- Rizal, N. P. 2011. *Perluasan Makna Kata Yabai*. Universitas Indonesia.
- Suhada, F. 2019. *Analisis Wakamono Kotoba Dalam Film Kimi No Na Wa*. Universitas Diponegoro.
- Yuliani, F. 2017. *Analisis Bentuk dan Makna Gijougo Dalam Bahasa Jepang*. Universitas Diponegoro.

Jurnal:

- 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.
- Olah, B. 2007. English Loanwords in Japanese: Effects, Attitudes and Usage as a Means of Improving Spoken English Ability. *Bunkyo Gakuin Daigaku Ningen-Gakubu Kenkyuu Kiyo*, 9(1), 177–188
- Yuji, K. 2003. 若者ことばの形態論的および意味論的考察にもとづく諸特徴について (*Wakamono Kotoba no keitaironteki oyobi imironteki kousatsu ni motodzuku sho tokuchou ni tsuite*) *Features based on morphological and semantic considerations of youth language*. 東北大学言語学論集, 12(12), 65–78.

Internet:

- KBBI. *Slang*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.web.id/slang> (Diakses 20 Maret 2022)
- NG. Kotobank. <https://kotobank.jp/word/NG-445830> (Diakses 9 Juni 2022)
- Ressier, K. (2015). *Japanese Bookstores Recommend 15 Top Manga for 2015*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-02-04/japanese-bookstores-recommend-15-top-manga-for-2015/.84088> (Diakses 8 Juli 2021)
- Sherman, J. (2017). *ReLIFE, Shuriken and Pleats, Children of the Whales Manga Win France's Mangawa Award*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2017-04-18/relife-shuriken-and-pleats-children-of-the-whales-manga-win-france-mangawa-award/.114982> (Diakses 8 Juli 2021)
- ぼーっとする. Weblio. <https://www.weblio.jp/content/ぼーっとする#:~:text=放心しているさま,いる様子などを指す。> (Diakses 2 Juni 2022)
- マジ. 日本語俗語辞書. <http://zokugo-dict.com/31ma/maji.htm> (Diakses 9 Juni 2022)
- ミス. Weblio. Retrieved June 9, 2022, from <https://www.weblio.jp/content/ミス> (Diakses 9 Juni 2022)
- ヤベー. 日本語俗語辞書. <http://zokugo-dict.com/36ya/yabe.htm> (Diakses 9 Juni 2022)
- ライバル. Kotobank. <https://kotobank.jp/word/ライバル-655651> (Diakses 9 Juni 2022)

要約

言語は私たちの生活の重要な部分である。言語にも独自の独自性もある。言語に含まれ独自の要素は、その言語の多様性である。非常に興味深い言語の多様性は、スラングと呼ばれる言語である。スラングは、特定のグループによって作成され、そのグループへのコミュニケーションと関心の形として使用される社会的言語である。この多くのスラングは、世界の国で見られます。その一つが日本にあり、若者言葉として知られる。若者言葉には、友達に親しみやすく、リラックス、楽しくて秘密の雰囲気を作り出すために使用する言語である。若者言葉がアニメにも見つかることができる。本論文で、筆者はアニメ「リライフ」にある若者言葉について研究したい。「リライフ」は、高校生時代に戻った海崎新太の障害を語るアニメである。筆者は本論文で、やよいそのアニメ「リライフ」における若者言葉の形成の分析について述べたい。

筆者は「リライフ」というアニメの中の若者言葉を分析する。やよいそのアニメ「リライフ」は高校生の生活を示すので、若者言葉を使えるキャラクターを見つけた。アニメ「リライフ」にある若者言葉がいくつか見つけた。そのアニメの若者言葉を分析するために、筆者は飯野の理論を用いる。まず、アニメからの若者言葉が飯野（2003）の 10 つの若者言葉作成部分を分析された。飯野の 10 つの若者言葉形成は「短縮する」「統治する」「混交する」「-er をつける」「外国語を利用する」「名詞を動詞に変える」「擬音語、擬態語を利用する」「イメージを表す」「従来の意味を拡大する」「その他」。データを分析した後、筆者は、飯野及びほかの若者言葉形成プロセスを備えた「リライフ」アニメで使用された若者言葉に関する 58 データを発見した。形成プロセスには、正和の理論から、16 データは短縮する、2 データは混交する、6 データは-er をつける、15 データは外国語を利用する、15 データは擬音語、擬態語を利用する。そして、他の形成は 4 データがある、2 データは接辞の形成、および 2 データは頭字語の形成であった。以下、アニメ「リライフ」にある若者言葉の分析である。

1. マジ

- | | |
|----|---|
| 海崎 | : 昼飯代忘れたっていうから貸しただけだ。学年 1 位
なのに意外と抜けてんのな |
| 大神 | : いやそれシルバーピンまだつけてなかったからじゃない |
| 海崎 | : はい？なんでシルバーピン |

大神 : これ着けてると学食タダになんだよね

海崎 : マジで

海崎と大神の間で行われた会話から、使われた若者言葉は「マジ」であった。字句的、「マジ」という若者言葉は、真面目、正直、真剣であることを意味する標準な「真面目」の言葉からきた。文法的には、「マジ」という言葉は形容詞であり、日本語で、この言葉はグループ2の形容詞に属し、末のが付いた「ナ形容詞」と呼ばれた。本文脈で、海崎は銀のピンを身につけた生徒はお金を払わなくても昼食をとることができるという大神の説明を聞いて驚いたりして、「マジ」という言葉を話した。海崎が発話者と大神が発話パートナーである。海崎からの話す若物言葉の文脈は、彼がシルバーピンに着けている生徒がお金を払わなくても昼食を楽しむことができるという聞いて信じていないか、驚いているということである。海崎が「マジ」の若者言葉を使うのは、驚く事を感じを表す。分析の結果から、省略は多数の使われている。若者も言葉を省略することが好きである。だから速く変化する文化は、若者の話し方を変える上で非常な影響を及ぼし、若者は単語を短くしたり省略したりするようになるからである。

分析の結果から、アニメ「リライフ」では、日常生活の中でキャラクター間の対話に見られる若物言葉がかなり多数。このアニメで広く使われている若物ことばは省略である。時代の発展とともに、変化があり、その一つは若物ことばなどの言語である。現代は、より速く変化する文化は、若者の話し方を変える上で非常な影響を及ぼし、若者は単語を短くしたり省略したりするようになるからである。筆者からのさらなる研究のための提案は、ドラマ、ソーシャルメディア、さらには若い日本人自身など、さまざまな研究を使用することである。そのため、より多くの若物言葉を見つけて分析することができる。また、若物言葉の新語形成の構造についても議論ことが良いである。

LAMPIRAN

No	Kategori Pembentukan	Kategori	Wakamono Kotoba	Kata asal	Arti
1	<i>Tanshuku-suru</i> (短縮する)	Pemendekan di depan	バイト	アルバイト	Kerja Paruh Waktu
			ネット	インターネット	Internet
			ボッチ	一人ぼっち	Sendiri
			サーセン	すいません	Maaf
		Pemendekan di tengah	分かんない	分からない	Tidak mengerti
			キモイ	気持ち悪い	Menjijikan
			もっかい	もう一回	Sekali lagi
			フリーター	フリーアルバイター	Pengangguran
			仲いい	仲間いい	Teman baik
			マジ	マジメ	Serius

		Pemendekan di belakang	コミュ	コミュニケーション	Komunikasi
			やっぱ	やっぱり	Seperti yang diduga
			コンビニ	コンビニエンスストア	Toko serba ada
			知らん	知らない	Tidak tahu
			グロ	グロテスク	Fantastis; aneh
			ガチ	ガチンコ	Serius, sungguh-sungguh
2	Konkou-suru (混交する)	-	セクハラ	セクシュア+ルハラスメント	Pelecehan seksual
			イケメン	イケてる+メンズ	Pria tampan/keren
3	-er wo tsukeru (-er をつける)	-	ヤベー	ヤバい	Gawat
			スゲー	すごい	Hebat
			チゲー	違う	Salah

			キメエ	キモイ	Menjijikan
			うるせえ	うるさい	Berisik
			死ねえ	死ぬ	Mati
4	Gaikokugo wo riyousuru (外国語を利用する)	-	ナイス	Nice	Baik
			ストイック	Stoic	Kaku
			ドライ	Dry	Kering
			アドバイス	Advice	Nasihat
			プライド	Pride	Rasa bangga
			ミス	Miss	Gagal
			ライバル	Rival	Saingan
			イコール	Equal	Setara
			チョイス	Choice	Pilihan

			ストーキング	<i>Stalking</i>	Menguntit
			アピール	<i>Appeal</i>	Daya Tarik
			ゲット	<i>Get</i>	Mendapat
			クラスメート	<i>Classmate</i>	Teman sekelas
			プレッシャー	<i>Pressure</i>	Tekanan
			トラブル	<i>Trouble</i>	Masalah
5	<i>Giongo, Sitaigo wo riyousuru</i> (擬音語、擬態語を利用 する)	<i>Gitaigo</i>	モテモテ	-	Populer
			ボロボロ	-	Compang-camping; lusuh
			ぐちゃぐちゃ	-	Ceroboh; berantakan
			チャライ	チャラチャラ	Genit
			はっきり	-	Tiba-tiba; tidak sengaja

			ボーっと	-	Tidak fokus; linglung
			ボヤボヤ	-	Lengah; linglung
			キラキラ	-	Gemerlap
			ニコニコ	-	Senyum; menyeringai
			ニヤニヤ	-	Menyeringai
			パッタリ	-	Tiba-tiba
		<i>Gijougo</i>	いらいら	-	Kesal; frustrasi
			ドキドキ	-	Berdebar-debar
			はらはら	-	Cemas; deg-degan
			くらくら	-	Pusing
6	Afiksasi	Prefiks	超	-	Sangat; super

		Sufiks	エロイ	エロ	Erotis; mesum
7	Akronim	-	JK	<i>Joshi Kousei</i> (女子高生)	Murid gadis SMA
			NG	<i>Not Good</i>	Tidak baik