

WAKAMONO KOTOBA DALAM ANIME “GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN” (YAMAZAKI, 2014): KAJIAN MORFOLOGIS

Hani Santika Wartini, Asteria Permata Martawijaya, Intan Dwi Dahidi Putri
Program Studi Bahasa Jepang, Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari
haniswartini@gmail.com

Abstract

This study examines wakamono kotoba contained in the anime "Gekkan Shoujo Nozaki-kun". The purpose of this study is to describe the types and processes of formation of wakamono kotoba contained in the anime "Gekkan Shoujo Nozaki-kun". The method used in this study is a qualitative descriptive using the technique of listening to and recording in data collection. After the data is collected, the data is analyzed with qualitative analysis techniques. The results showed that there are 261 wakamono kotoba data in the anime "Gekkan Shoujo Nozaki-kun" divided into 6 types, namely shouryakugo (49 data), kyouchougo (5 data), giongo-gitaigo (3 data), kogo (2 data), hougen (3 data), and gairaigo (159 data). Through the theory of Japanese word formation (gokeisei), it was found that the wakamono kotoba contained in the anime "Gekkan Shoujo Nozaki-kun" was formed through haseigo (3 data), karikomi/shouryaku (49 data), fukugougo/giseigo (1 data), and toujigo (2 data). Based on the large amount of data, it can be understood that most wakamono kotoba comes from the absorptive language (gairaigo), and is formed through abbreviation (shouryaku).

Keywords: anime, formation, kotoba, type, wakamono.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis-jenis serta proses pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan datanya, digunakan teknik simak-catat. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 261 data *wakamono kotoba* dalam anime “*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*”. Data tersebut terbagi menjadi 6 jenis yakni *shouryakugo* (49 data), *kyouchougo* (5 data), *giongo-gitaigo* (3 data), *kogo* (2 data), *hougen* (3 data), dan *gairaigo* (159 data). Melalui teori pembentukan kata bahasa Jepang (*gokeisei*), ditemukan bahwa *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*” terbentuk melalui *haseigo* (3 data), *karikomi/ shouryaku* (49 data), *fukugougo/giseigo* (1 data), dan *toujigo* (2 data). Berdasarkan banyaknya jumlah data, dapat dipahami bahwa kebanyakan *wakamono kotoba* berasal dari bahasa serapan (*gairaigo*), dan terbentuk melalui penyingkatan (*shouryaku*).

Kata kunci: anime, pembentukan, kotoba, jenis, wakamono.

1. Pendahuluan

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa yang hanya digunakan oleh kalangan muda di Jepang (bahasa gaul). Nakajima (dalam Salsabila & Mustaqim, 2022: 14) mendefinisikan bahasa gaul sebagai bahasa yang hanya digunakan dalam situasi nonformal (bahasa sehari-hari) atau bahasa khusus yang digunakan dalam suatu kelompok tertentu. Masuknya budaya asing khususnya budaya barat melalui program televisi dan internet merupakan dua faktor yang sangat berpengaruh sekaligus mendukung penggunaan *wakamono kotoba* di Jepang (Laili, 2012: 6).

Mustika (2013:7) menyatakan bahwa fenomena *wakamono kotoba* selalu mengikuti tren yang berlaku saat itu, dengan kata lain apabila tren tersebut sudah berlalu maka *wakamono kotoba* yang digunakan pun akan berubah atau tidak berlaku lagi. Yonekawa (2019) mengungkapkan salah satu contohnya, yakni *otsubone-sama*. Julukan seperti ini diberikan kepada perempuan berumur yang biasanya lajang dan suka menindas atau mendominasi orang lain di tempat kerja. Istilah ini muncul setelah ditayangkannya drama NHK Taiga “Kasuga Station” atau “Otsune-san” dan populer pada zamannya, namun sekarang sudah tidak digunakan lagi. Oleh karena itu, salah satu ciri dari *wakamono kotoba* ialah bersifat sementara (temporal).

Tanaka (dalam Sudjianto & Dahidi, 2014: 18) memberikan beberapa contoh *wakamono kotoba* yang sering digunakan oleh mahasiswa di Jepang, yaitu:

1. ゲーセン (ゲームセンター)
2. チャリる (自転車で行かける)
3. ものほん (ほんもの)
4. じこる、じこった (事故を起こす、起こしてしまった)
5. アッシーくん (車で送り迎えをしてくれるあしになる男性)

Kata-kata di atas mengalami beberapa proses pembentukan. Kata *geesen* yang berarti pusat permainan mengalami proses penyingkatan dari kata aslinya *geemu sentaa*. Kata *chariru* yang berarti keluar rumah dengan menggunakan sepeda mengalami pembentukan verba dengan penambahan silabel ‘ru’, sedangkan kata *monohon* mengalami proses pembalikan kata dari kata aslinya *honmono* yang berarti asli. Penambahan silabel ‘ru’ atau ‘tta’ juga terjadi pada kata *jikoru* yang berarti menimbulkan kecelakaan atau *jikotta* yang artinya terjadi kecelakaan. Pada kata *asshiikun*, terdapat pengungkapan sesuatu

dengan mengambil karakteristik manusia. Kata *asshiikun* sendiri dapat diartikan sebagai pria yang selalu melakukan antar jemput dengan kendaraan.

Yamaguchi (dalam Hilda, 2019:19) menyebutkan bahwa *wakamono kotoba* terbagi menjadi beberapa kelompok.

1) *Shouryakugo*

Shouryakugo merupakan *wakamono kotoba* yang melalui proses pemendekan atau penyingkatan dengan tujuan agar mudah diingat, diucapkan dan dipakai dalam percakapan sehari-hari. Contohnya ketika hendak mengucapkan selamat pagi, anak muda Jepang biasanya menyingkat おはようございます (*ohayou gozaimasu*) menjadi あざーす (*azaasu*).

2) *Kyouchougo*

Wakamono kotoba jenis *kyouchougo* merupakan *wakamono kotoba* yang dipakai untuk memberikan penekanan. Biasanya digunakan saat ingin menyampaikan perasaan agar lawan bicara dapat memahami dan merasakan perasaan yang sama. Contohnya kata すごい (*sugoi*) yang artinya hebat dan やばい (*yabai*).

3) *Giongo-gitaigo*

Biasa disebut sebagai onomatope atau tiruan bunyi, digunakan untuk menjelaskan sesuatu tanpa perlu menjelaskan panjang lebar. *Giongo* biasanya merupakan tiruan bunyi dari suatu benda, misalnya hujan, angin, dan lain-lain sedangkan *gitaigo* biasa dipakai untuk menggambarkan emosi. Misalnya tertawa senang, sedih, dan lain-lain. Contoh *giongo* antara lain ザーザー (*zaa zaa*) yang merupakan bunyi suara hujan lebat. Adapun contoh *gitaigo* yaitu ニコニコ (*niko niko*) yang menggambarkan wajah tersenyum.

4) *Kogo*

Wakamono kotoba jenis ini merupakan bahasa kuno yang sering digunakan anak muda namun terkadang kosakatanya memiliki arti yang berbeda dari makna aslinya.

5) *Hougen*

Hougen merupakan dialek yang digunakan di berbagai daerah. Dialek yang paling populer di Jepang adalah dialek Tokyo dan dialek Osaka atau Kansai. Salah satu contoh perbedaan ragam bahasa standar dengan bahasa dialek ada pada kata 大丈夫 (*daijoubu*) yang berarti tidak apa-apa. Dalam ragam standar atau dialek Tokyo, pengucapan kata tersebut biasanya 大丈夫だよ (*daijoubu dayo*) dengan -だよ sebagai kopula sedangkan

pengucapan dalam dialek kansai 大丈夫やで (*daijoubu yade*).

6) *Goroawase*

Goroawase merupakan permainan bahasa, di mana biasanya menggunakan simbol berupa angka yang jika diucapkan akan menirukan bunyi suatu kata. Misalnya 39 yang dibaca *sankyuu*, merupakan tiruan bunyi dari kata bahasa Inggris *thank you*.

7) *Setsuji*

Wakamono kotoba yang merupakan imbuhan dari sebuah kata. Imbuhan yang paling sering digunakan oleh anak muda ialah imbuhan '-raa'. Contohnya マヨラー (*mayoraa*) yang berarti penyuka *mayonnaise*.

8) *Kakekotoba, Hiyu, Gairaigo, Emoji*

a. *Kakekotoba*

Kakekotoba merupakan permainan kata yang sering digunakan oleh anak muda di Jepang. Berbeda dengan *goroawase*, *kakekotoba* ditulis dengan *hiragana* dan biasanya mempunyai banyak arti.

b. *Hiyu*

Wakamono kotoba yang berupa kiasan atau metafora. Biasanya digunakan oleh anak muda di Jepang untuk menyatakan suatu keadaan. Contohnya kata レアポケモン (*reapokemon*) yang berarti orang yang jarang kelihatan, sama seperti pokemon langka.

c. *Gairaigo*

Berasal dari bahasa asing, biasa digunakan oleh *wakamono* untuk mengungkapkan suatu hal. Dengan menggunakan bahasa asing maka akan lebih terkesan gaul. Contohnya kata ファイト (*faito*) yang artinya semangat dan kata ペット (*petto*) yang berarti hewan peliharaan.

d. *Simbol, Emoji dan Kaomoji*

Anak muda di Jepang biasa menggunakan *wakamono kotoba* jenis ini saat saling membalas pesan.

Wakamono kotoba cenderung sulit dipahami oleh orang tua maupun anak-anak. Oleh karena itulah, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian terkait *wakamono kotoba* untuk memudahkan para pemelajar bahasa Jepang memahami jenis, pembentukan dan makna *wakamono kotoba*. Penelitian terdahulu yang terkait dengan *wakamono kotoba* dilakukan oleh Rosyidah pada tahun 2014 dengan judul "Wakamono kotoba dalam

Komik Oresama Teacher Volume 1 Karya Tsubaki Izumi”. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif dan analisis dilakukan dengan membagi *wakamono kotoba* berdasarkan kelas katanya. Penelitian terkait *wakamono kotoba* juga dilakukan oleh Mustika (2013) dengan judul “Pembentukan *Wakamono kotoba* dalam Bahasa Jepang”. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif yang mengambil data dari berbagai media baik cetak maupun elektronik. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian yang penulis lakukan hanya membagi jenis-jenis *wakamono kotoba* berdasarkan jenis dan pembentukannya, bukan berdasarkan kelas katanya.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Apa saja jenis-jenis *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”?
- 2) Bagaimana struktur pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” secara morfologis?

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat. Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah mampu menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang terkait dengan *wakamono kotoba*, khususnya mengenai struktur pembentukannya. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi khususnya bagi para pembelajar bahasa Jepang yang tertarik dengan *wakamono kotoba* untuk memahami makna serta proses pembentukan *wakamono kotoba*.

2. Metodologi

Penelitian ini mengkaji jenis-jenis *wakamono kotoba* beserta pembentukannya dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. Oleh karena itu, digunakan beberapa metode serta teknik dalam pengumpulan dan analisis datanya. Adapun metode, teknik pengumpulan dan teknik analisis datanya yakni sebagai berikut.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sutedi (dalam Lianna, 2021:61) menyatakan bahwa metode deskriptif merupakan penelitian yang tujuannya untuk menjabarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau keadaan secara apa adanya, dengan menjadikan fenomena terkini maupun kasus aktual yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sebagai objeknya. Menurut Sutedi (dalam Lianna, 2021:61) penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya bukan berupa angka-angka dan datanya tidak

diolah dengan statistik, melainkan bisa berupa kalimat, rekaman, atau dalam bentuk yang lainnya.

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah anime berjudul “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” yang diangkat dari manga berjudul sama karya Tsubaki Izumi. Versi animenya disutradarai oleh Yamazaki Mitsue dan tayang pada tahun 2014 dengan jumlah 12 episode. Adapun data yang diteliti atau yang menjadi objek kajiannya adalah penggunaan 250 *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. Anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” dipilih sebagai sumber data karena ceritanya ringan serta mengangkat kehidupan anak muda sehingga diyakini terdapat banyak *wakamono kotoba* di dalamnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik simak-catat. Menurut Sudaryanto (dalam Arfianti, 2020:16) metode simak adalah metode yang diwujudkan dengan kegiatan menyimak/ membaca. Adapun setelah teknik tersebut selesai, selanjutnya dilakukan teknik catat. Data yang telah disimak/ dibaca kemudian dipahami lalu dicatat. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yakni menyimak semua episode anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, mencari *wakamono kotoba* apa saja yang terdapat dalam anime tersebut, kemudian mencatat tuturan yang termasuk ke dalam jenis *wakamono kotoba* ke dalam tabel pencatatan yang telah disiapkan sebelumnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman (1994). Matthew (dalam Sayidah, 2018:153) menyatakan bahwa terdapat tiga jenis kegiatan analisis dalam penelitian model interaktif yakni reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Oleh karena itu, analisis data pada penelitian ini dilakukan dalam beberapa langkah, yakni reduksi data yang dilakukan untuk memilah data berdasarkan jenis dan berdasarkan struktur pembentukannya, penyajian data dalam bentuk tabel, dan penarikan kesimpulan yang dilakukan untuk menjawab rumusan masalah terkait jenis dan pembentukan

wakamono kotoba.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 261 data *wakamono kotoba* dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. Dari 261 data tersebut, penulis menemukan bahwa ada *wakamono kotoba* yang berupa kalimat dan ada juga yang berupa kata. Selain itu, ditemukan juga bahwa dari 159 data *gairaigo*, 54 kata serapan yang digunakan tidak mempunyai padanan dalam bahasa Jepang. Adapun 105 data lainnya mempunyai padanan bahasa Jepang dan dapat saling menggantikan. Hal ini membuktikan bahwa anak muda di Jepang lebih memilih untuk menggunakan kata serapan daripada kata asli bahasa Jepang.

Berdasarkan pembentukannya, *wakamono kotoba* ada yang terbentuk melalui imbuhan, pengurangan suku kata, penyingkatan dengan menggunakan alfabet, dan kata majemuk. Selain itu, dari pembentukan *wakamono kotoba* melalui *toujigo*, penulis menemukan bahwa penyingkatan yang dilakukan oleh anak muda di Jepang bukan hanya untuk mempermudah pengucapan, melainkan juga untuk menghindari kesan negatif dari suatu hal.

3.1 Jenis-Jenis *Wakamono kotoba* dalam Anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”

Dari 8 jenis *wakamono kotoba* yang diungkapkan Yamaguchi (dalam Hilda, 2019:19), ditemukan 6 jenis *wakamono kotoba* dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. Jenis-jenis tersebut yakni *shouryakugo*, *kyouchougo*, *giongo-gitaigo*, *kogo*, *hougen*, dan *gairaigo*.

1) *Shouryakugo*

Wakamono kotoba jenis *shouryakugo* adalah *wakamono kotoba* yang dibentuk melalui penyingkatan. Penyingkatan dapat terjadi di bagian depan, tengah, maupun akhir kata. *Shouryakugo* ada yang berbentuk kalimat dan ada yang berbentuk kata. Dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, *shouryakugo* ditemukan sebanyak 49 data.

Hasil analisis:

Contoh (1)

Nozaki: 二人乗りができない今、チャリ通のやつと一緒に帰るずってのはこうだな。

Futari nori ga dekinai ima, charitsu no yatsu to isshoni kaeru zutte no wa kou dana.

‘Karena sekarang sudah tidak bisa boncengan lagi, kalau mereka mau pulang bersama dengan sepeda jadinya seperti ini.’

(Episode 1 – 10:20)

Kata *charitsu* pada contoh (1) merupakan penyingkatan dari bentuk kalimat menjadi kata, yaitu dari kalimat *charinko de tsuugaku suru* (pergi ke sekolah dengan sepeda) atau bisa juga *charinko de tsuukin suru* (pergi ke kantor dengan sepeda).

2) *Kyouchougo*

Kyouchougo merupakan jenis *wakamono kotoba* yang dipakai untuk memberi penekanan, khususnya untuk menekankan perasaan agar lawan bicara dapat memahami perasaan tersebut. Dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” ditemukan 5 data *wakamono kotoba* yang termasuk ke dalam jenis *kyouchougo*.

Contoh (2)

Yuzuki: やべー超かわいい子と一緒になちまったぜ。

Yabee, chou kawaii ko to isshoni nacchimatta ze.

‘Gawat, aku jadi berdua bersama cewek super imut.’

(Episode 2 - 15:01)

Kata *chou* pada contoh (2) merupakan *wakamono kotoba* yang biasa dipakai anak muda untuk memberi penekanan bahwa sesuatu sangat luar biasa, super, dan biasa digunakan sebagai pengganti *sugoku* yang juga berarti sangat. Menurut Aji (2021), kata *chou* biasanya dipakai di depan kata sifat dan digunakan hanya dalam percakapan santai.

3) *Giongo-Gitaigo*

Wakamono kotoba jenis *giongo-gitaigo* adalah *wakamono kotoba* yang merupakan tiruan bunyi, baik tiruan bunyi dari benda atau suara binatang (*giongo*) maupun tiruan bunyi yang dipakai untuk mengungkapkan keadaan suatu benda atau perasaan (*gitaigo*). *Wakamono kotoba* jenis ini ditemukan sebanyak 3 data dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”.

Contoh (3)

Sakura: 王子チャライな。

Ouji charai na.

‘Pangerannya mencolok sekali.’

(Episode 3 – 14:11)

Kata *charai* pada contoh (3) termasuk ke dalam onomatope jenis *giongo* karena merupakan tiruan bunyi yang menggambarkan gesekan logam tipis. Kata *charai* terbentuk dari kata *chara chara*, namun anak-anak muda biasanya menyingkat dan membubuhkan akhiran ‘-i’ hingga menjadi *charai*. Dengan ditambahkan akhiran ‘-i’ pada kata *chara*, maka *charai* yang awalnya termasuk kata keterangan berubah menjadi kata sifat-i. Selain itu, akhir-akhir ini anak muda di Jepang mengartikan kata *charai* sebagai perilaku seseorang yang santai atau pakaian yang mencolok dan murahan.

4) *Kogo*

Kogo merupakan jenis *wakamono kotoba* yang menggunakan bahasa kuno. Terkadang, anak muda di Jepang menggunakan *wakamono kotoba* jenis ini dengan makna yang sama atau berbeda dari makna aslinya. Dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” *kogo* hanya ditemukan sebanyak 2 data.

Contoh (4)

Nozaki: ただのナンパ男にしかならなかった。

Tada no nanpa otoko ni shika naranakatta.

‘Dia hanya bisa menjadi cowok penggoda.’

(Episode 3 – 14:13)

Kata *nanpa* pada contoh (4) termasuk ke dalam bahasa kuno atau *kogo*, awalnya biasa ditulis dengan *kanji* (軟派) sebelum kini menggunakan *katakana*. Menurut *Nihon kokugo daijiten*, kata *nanpa* mulai digunakan sejak zaman Meiji dan awalnya biasa digunakan sebagai istilah politik yang berarti orang dengan opini lemah. Hingga pada era Showa, kata *nanpa* mulai digunakan sebagai penyebutan untuk laki-laki yang suka menggoda perempuan dengan tujuan utama hubungan fisik. Menurut Aji (2021), ada juga istilah untuk menyebut wanita yang suka menggoda laki-laki, yakni *gyakunanpa* atau biasa disingkat *gyakunan*.

5) *Hougen*

Hougen merupakan jenis *wakamono kotoba* yang menggunakan dialek dalam penerapannya. Dialek yang paling sering digunakan oleh anak muda di Jepang adalah dialek Tokyo dan Kansai. Dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, ditemukan 3 data yang termasuk ke dalam dialek Tokyo.

Contoh (5)

Mikoshiha: 俺も気になってきちまったじゃねえか。
Ore mo ki ni natte kichimatta janee ka.
‘Sekarang aku juga jadi kepikiran ini.’
(Episode 4 – 09:14)

Kata yang digarisbawahi pada contoh (5) merupakan *wakamono kotoba* yang menggunakan dialek, yakni dialek daerah sekitaran Tokyo. Dalam ragam biasa, *-chimatta* sama artinya dengan bentuk *-te shimau* atau *-te shimatta* dalam bentuk lampau, yakni bentuk yang menyatakan akhir dari suatu kegiatan, menyatakan sesuatu secara keseluruhan atau untuk menyatakan penyesalan terhadap suatu hal. Dialek Tokyo dengan bentuk ini lebih umum digunakan oleh anak laki-laki daripada perempuan. Pada contoh (5), *-chimatta* merupakan bentuk lampau dari *-chimau*.

6) *Gairaigo*

Wakamono kotoba jenis *gairaigo* merupakan *wakamono kotoba* yang menggunakan kosakata bahasa asing. Bagi anak muda di Jepang, menggunakan bahasa asing akan terkesan lebih gaul. Kebanyakan kata serapan dalam bahasa Jepang diambil dari bahasa Inggris. Dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, penulis menemukan 159 data yang termasuk ke dalam *wakamono kotoba* jenis *gairaigo*.

Contoh (6)

Joshi seito 1: は?なんでそうはっきり言うの?本当デリカシーないわね。
Ha? Nande sou hakkiri iu no? hontou derikashii nai wa ne.
‘Hah? Kenapa harus terus terang begitu ngomongnya? Kau ini sama sekali tidak peka, ya.’
(Episode 1 – 07:08)

Kata *derikashii* pada contoh (6) merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris yakni *delicacy*. Oleh karena itu, kata ini termasuk ke dalam *wakamono kotoba* jenis *gairaigo*. Kata *derikashii* dapat berarti kepekaan, kehalusan, kebijaksanaan, atau perhatian.

3.2 Pembentukan *Wakamono Kotoba* Dalam Anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”

Pada bagian ini, penulis menggunakan teori pembentukan kata dalam bahasa Jepang (*gokeisei*). Dari data yang telah dikumpulkan, 4 kategori pembentukan kata atau *gokeisei* ditemukan dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”. Berikut data-data yang termasuk ke dalam 4 kategori *gokeisei*.

1) *Haseigo*

Haseigo merupakan pembentukan kata yang menggabungkan morfem isi (kata dasar) dengan imbuhan. Imbuhan dapat berada di awal (*settouji*) ataupun di akhir (*setubiji*). Pada anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, ditemukan 3 data yang termasuk ke dalam *haseigo*.

Contoh (7)

Mikoshiha: 昨日言ってた少女漫画っぽいの？紹介してやるよ。

Kinou itteta shoujo manga-ppoi no? shoukai shite yaru yo.

‘Karena kemarin kau memintanya, akan kuperkenalkan orang yang seperti tokoh di *shoujo manga*.’

(Episode 3 – 00:04)

Kata *mangappoi* pada contoh (7) merupakan *wakamono kotoba* yang terbentuk dengan proses imbuhan, yakni imbuhan deritatif. Menurut Febriyanti dan Husna (2021:46), “perubahan suatu bagian kata ke dalam bentuk yang lain disebut dengan imbuhan deritatif”. Perubahannya sebagai berikut.

漫画	っぽい▼	漫画っぽい
Nomina	sufiks	adjektiva -i

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa kata *manga* yang awalnya nomina mengalami perubahan kelas kata menjadi adjektiva karena terdapat imbuhan *-ppoi* yang menyertainya. Adapun imbuhan tersebut biasa mengikuti nomina dan memiliki arti “seperti”.

2) *Karikomi/shouryaku*

Karikomi/ shouryaku merupakan pembentukan kata dengan cara mengurangi suku kata dari kosakata asli. Pada anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, ditemukan 49 data yang terbentuk dengan *karikomi/ shouryaku*. Akan tetapi, penulis hanya memaparkan data-data *karikomi/ shouryaku* yang merupakan serapan bahasa asing saja.

Contoh (8)

Nozaki: このシーナリオが一番いいってネットに書いてあった。

Kono shiinario ga ichiban ii tte netto ni kaite atta.

‘Aku baca dari internet, katanya ini yang skenarionya paling bagus.’

(Episode 4 – 06:28)

Kata *netto* pada contoh (8) terbentuk dari pengurangan suku kata dari kosakata aslinya, yakni *nettowaaku*. Kata ini berasal dari bahasa Inggris *network*, berarti internet.

3) *Fukugougo/giseigo*

Fukugougo/giseigo disebut juga sebagai kata majemuk, yakni pembentukan kata dengan cara menggabungkan beberapa morfem hingga menjadi makna yang baru. Pada anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” hanya ditemukan 1 data yang termasuk ke dalam kata majemuk.

Contoh (9)

Mikoshiha: クソ 運動部かよ。ぜってえ分かり合えねえな。

Kuso undoubu kayo. Zettee wakariaenee na.

‘Sial.. dia anggota klub olahraga? Mustahil kami bisa saling akur.’

(Episode 11 – 14:16)

Kata yang digarisbawahi pada data di atas terbentuk dari kata *wakariaenai*, hanya saja pengucapannya sedikit berbeda karena anak muda khususnya anak laki-laki terbiasa mengucapkan sesuatu dengan gaya bicara seperti itu. Kata *wakariaenai* merupakan bentuk negatif dari bentuk potensial *wakariaeru*.

4) *Toujigo*

Toujigo merupakan pembentukan kata dengan cara menyingkat dan menuliskan huruf pertama dari suatu kata dengan huruf alfabet. Hanya ditemukan 2 data dari anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” yang termasuk ke dalam *toujigo*.

Contoh (10)

Danshi seito 1: 野崎、Gだ！Gが出た！

Nozaki, G da! G ga deta!

‘Nozaki, kecoak! Ada kecoak!’

(Episode 1 – 6:45)

Huruf G pada contoh (10) merupakan singkatan dari kata *gokiburi* yang berarti kecoak. Menurut Aji (2021) umumnya orang akan merasa jijik apabila mendengar kata *gokiburi*. Oleh karena itu, *gokiburi* kemudian disingkat menjadi *goki* atau *gokkii* untuk menghindari pengucapan secara langsung. Akan tetapi, kata *goki* masih terdengar identik

dengan *gokiburi*, sehingga mengalami penyingkatan lagi menjadi huruf G.

4. Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian mengenai jenis dan pembentukan *wakamono kotoba* dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun”, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” penulis menemukan 261 data *wakamono kotoba* yang terbagi ke dalam 6 jenis yakni *shouryakugo* (49 data), *kyouchougo* (5 data), *giongo-gitaigo* (3 data), *kogo* (2 data), *hougen* (3 data), dan *gairaigo* (159 data). Adapun berdasarkan teori pembentukan kata (*gokeisei*), secara morfologis terdapat *wakamono kotoba* dengan pembentukan *haseigo* (3 data), *karikomi/shouryaku* (49 data), *fukugougo/giseigo* (1 data), dan *toujigo* (2 data). Dilihat dari banyaknya jumlah data, dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* dalam anime “Gekkan Shoujo Nozaki-kun” sebagian besar berjenis *gairaigo*, sedangkan pembentukannya sendiri paling banyak melalui *shouryaku*.

Daftar Pustaka

- Aji. (2021). *Dictionary of Japanese Slangs, Jargons, Onomatopoeia & Colloquial Words!*. Retrieved December 2023, from japaslans.com.
- Arfianti, I. (2020). *Pragmatik: Teori dan Analisis (buku ajar)*. CV. Pilar Nusantara.
- Hilda, M. N. (2019). *Jenis dan Makna Wakamono Kotoba dalam Anime Series K-ON!* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
<http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/1702>
- Laili, N. (2012). Penggunaan *Wakamono Kotoba* Remaja Jepang. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 3(2).
<https://doi.org/10.26594/diglossia.v3i2.101>
- Lianna, L. (2021). Analisis Kontrastif Kalimat Inversi Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
<http://repository.upi.edu/58472>
- Mustika, E. (2013). *Pola Pembentukan Wakamono Kotoba dalam Bahasa Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
<http://repository.upi.edu/id/eprint/1511>
- Nihongo zokugo jiten. (2024). *Wakamono Kotoba, Shingo, Shigo, Ryuukougo*. Retrieved December 2023, from zokugo-dict.com

- Salsabila, F., & Mustaqim, I. H. (2022). Japanese Slang Translation Technique in Indonesian Subtitle Anime Asobi Asobase. *Japanese research on linguistics, literature, and culture*, 5(1), 12-21.
<https://doi.org/10.33633/jr.v5i1.6501>
- Sayidah, N. (2018). *Metodologi Penelitian Disertai dengan contoh Penerapannya dalam Penelitian*. Zifatama Jawara
- Semara, I. M. T. (2018). Desain Wisata Taman Bermain Anime dan Game. *Jayapangus press books*, i-114.
Retrieved from <http://book.penerbit.org/index.php/JPB/article/view/133>
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2014). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang* (3). Kesaint Blanc
- Sutedi, D. (2014). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora.
- Yonekawa, A. (2019). *Heisei no Shingo-ryuukougo Jiten*. Tokyodo Shuppan