

Pembentukan *Wakamono Kotoba* dalam Manga *Himaten* Vol. 1-4

Komang Agus Adi Saputra¹⁾, P.D.M.Y. Pramesti²⁾, K.E.K. Adnyani³⁾

Universitas Pendidikan Ganesha^{1,2,3)}

^{*)}Surel Korespondensi: agus.adi.saputra@undiksha.ac.id

Kronologi naskah

Diterima: 28 Maret 2026 ; Direvisi: 3 Juni 2026; Disetujui: 10 Juni 2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan mengklasifikasikan kelas kata, jenis makna, dan pola pembentukan *wakamono kotoba* dalam manga *Himaten volume* 1–4. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik simak catat sebagai metode pengumpulan data. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman dengan landasan teori pembentukan kata, klasifikasi kelas kata, dan semantik. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 11 *wakamono kotoba*: 7 *meishi* (kata benda), 2 *doushi* (kata kerja) dan 2 *kandoushi* (kata interjeksi). Pola pembentukan meliputi 1 afiksasi, 1 *compounding*, 6 *clipping*, dan 3 *borrowing*. Dari segi makna, ditemukan 4 makna konseptual, 6 makna konotatif dan 1 makna tematik

Kata kunci: *Himaten*, *manga*, morfosemantik, *wakamono kotoba*

ABSTRACT: This study aims to classify the word classes, types of meaning, and word-formation patterns of *wakamono kotoba* found in volumes 1–4 of the manga *Himaten*. The research employs a descriptive qualitative approach, using the note-taking technique as the data collection method. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, based on theories of word formation, word-class classification, and semantics. The results reveal 11 instances of *wakamono kotoba*, consisting of 7 nouns (*meishi*), 2 verbs (*doushi*), and 2 interjections (*kandoushi*). The word-formation processes identified include 1 affixation, 1 compounding, 6 clippings, and 3 borrowings. In terms of meaning, the findings indicate 4 instances of conceptual meaning, 6 instances of connotative meaning, and 1 instance of thematic meaning.

Keyword: *Himaten*, *manga*, morphosemantics, *wakamono kotoba*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa memiliki keterikatan dengan kehidupan manusia karena berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan (Menggo, dkk, 2023). Menurut Nasution dan Siregar (2023: 36), bahasa slang merupakan bentuk variasi bahasa yang bersifat khusus. Variasi ini digunakan secara terbatas oleh kelompok tertentu dan tidak dikenal oleh orang-orang di luar kelompok tersebut. Beberapa orang mungkin tidak menyadari bahwa di dalam setiap pembicaraan yang dilakukan terselip bahasa slang (Wedananta, dkk, 2023). Media sosial seperti Instagram memacu penyebaran istilah slang dan ekspresi baru di kalangan anak muda bahasa yang sebelum ini

hanya diterapkan dalam lingkup yang terbatas bisa menjadi tren global akibat viralnya suatu konten (Arismayanti, dkk 2024).

Remaja di Jepang, seperti halnya di negara lain, memiliki bahasa slang khusus yang dikenal sebagai *wakamono kotoba*. Menurut Matsumoto, dkk. (2017), *wakamono kotoba* adalah jenis bahasa yang sering berubah dalam suatu komunitas atau *platform*, konteks, makna dan penggunaannya seiring berjalannya waktu.

Media populer menjadi sumber data kebahasaan relevan karena memaparkan penggunaan bahasa dalam berbagai konteks yang tidak selalu ditemukan dalam buku teks (Puspawati, 2021: 3). Dalam dunia hiburan, *manga* menjadi salah satu media populer yang banyak digemari oleh orang-orang. Adapun

salah satu *manga* yang menjadi pusat perhatian viral di kalangan anak muda yaitu *Himaten*. *Manga* tersebut dipilih karena *Himaten* merupakan *manga* keluaran terbaru pada 2024 yang populer di kalangan remaja di Jepang. Tidak hanya itu, *manga* ini dikenal mempunyai gaya bahasa yang santai yang banyak digunakan oleh karakter-karakter remaja Sekolah Menengah Atas yang mencerminkan gaya bahasa generasi muda di Jepang.

Pada *manga* *Himaten* terdapat berbagai *wakamono kotoba* yang digunakan oleh karakter-karakter dalam *manga* tersebut, diantaranya yaitu 「はいはい、ごめんね。てか放して」 (*hai-hai, gommenne. Teka hanashite*). Dalam dialog yang terdapat dalam komik *Himaten* pada vol.1, *chapter* 1 tersebut, muncul kata “「てか」 (*teka*) dari 「ていうか」 (*teiuka*). kosakata tersebut muncul sebagai bentuk ungkapan informal. Dari fenomena tersebut, menimbulkan berbagai pertanyaan, apakah kosakata tersebut termasuk dalam pembentukan pemendekan kata? atau bentuk tersebut hanya sekedar adopsi dari pola tata bahasa tingkat lanjut? Lalu apa saja jenis makna yang terkandung dalam *wakamono kotoba* tersebut.

Penelitian sebelumnya oleh Andriani (2017), menganalisis ragam *wakamono kotoba* dalam *anime Orenji* berdasarkan aspek klasifikasi kata, pembentukan, serta faktor-faktor yang mempengaruhi *wakamono kotoba*. Selain itu, sumber data yang digunakan untuk berupa *anime* pada tahun 2016, sehingga ragam *wakamono kotoba* pada penelitian tersebut masih belum mencerminkan perkembangan terbaru dari ragam bahasa tersebut.

Fokus utama fokus utama yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini adalah mengkaji bentuk dari ragam *wakamono kotoba*, dan kelas kata apa saja yang terdapat dalam *manga Himaten*, serta menganalisis **jenis kelas kata, pola pembentukan, dan makna** *wakamono kotoba* yang terdapat dalam *manga Himaten* dengan menggunakan pendekatan teori kelas kata dan morfosemantik.

DISKUSI

a) Morfologi

Morfologi merupakan cabang linguistik yang mengidentifikasi unit-unit dasar bahasa sebagai elemen-elemen gramatikal. Morfologi

dalam bahasa Jepang disebut sebagai *keitairon* (形態論).

Menurut Koizumi (2016), seperti dikutip dalam Maslakha (2022:320), morfologi mempelajari kata-kata atau dapat disebut dengan *go/tango* (語/単語) dan morfem atau *keitaiso* (形態素). Ia mengklasifikasikan morfem menjadi empat jenis yaitu morfem terikat /*ketsugokeitai* (結語形態), morfem dasar / *keitaiso* (形態素), morfem bebas / *jiyuukeitai* (自由形態), dan morfem yang dapat berubah bentuk yaitu *ikeitai* (異形態).

b) Kelas Kata dalam Bahasa Jepang

Dalam bahasa Jepang, proses pembentukan kata dikenal sebagai *gokeisei* (語形成). Dalam Santoso (2015: 55) dijelaskan bahwa terdapat sembilan jenis kelas kata dalam bahasa Jepang, diantaranya yaitu, *meishi* (kata benda), *doushi* (kata kerja), *i-keiyoushi* (adjektiva / kata sifat-I), *na-keiyoushi* (adjektiva / kata sifat-Na), *fukushi* (adverbia / kata keterangan), *sushi* (katahitungan), *setsuzokushi* (konjungsi / kata hubung), *kandoushi* (kata seru) serta *rentaishi* (penjelas kata benda).

c) Semantik

Semantik merupakan salah satu ilmu yang mengkaji makna dalam bahasa. Leech (1981) menyatakan bahwa ilmu yang mengkaji makna tersebut yang dimana berpusat pada pemahaman atau penyampaian makna serta pembentukan makna. Selain itu, Leech (1981: 9-23) menyatakan bahwa terdapat tujuh jenis makna, diantaranya yaitu: makna konseptual, makna konotatif, makna afektif, makna sosial, makna reflektif, makna kolokatif, serta makna tematik.

d) Wakamono Kotoba

Bahasa anak muda merupakan bahasa yang digunakan oleh anak muda (SMA) sampai orang dewasa kurang lebih umur 30 tahun kepada sahabat agar membuat suasana percakapan menjadi santai, menyenangkan, akrab, mudah menggambarkan sesuatu, serta rahasia (Yonekawa, 1998:15). *Wakamono kotoba* adalah salah satu ragam bahasa yang kerap digunakan di kalangan anak muda / remaja (Pakpahan, 2024).

Wakamono kotoba cukup sering muncul dari interaksi sosial di kalangan anak-anak muda serta sering melibatkan penyimpangan dari aturan bahasa baku. Contoh: kata kerja “*jikoru*”, kata benda “*shinsetsu sa*”, dialek yang menyebar melalui media “*bari*”. Meskipun generasi “anak muda” ini bertambah usia, “*wakamono kotoba*” yang mereka kenal pada masanya memiliki kemungkinan untuk terus digunakan.

Pembentukan *Wakamono Kotoba*

Pembentukan *wakamono kotoba* menurut Tsujimasru (2014) adalah:

1) Afiksasi

Afiksasi merupakan penambahan imbuhan dalam suatu kata. Proses ini melibatkan penambahan prefiks (awalan), infiks (sisipan pada tengah kata) serta sufiks (akhiran) ke dalam bentuk dasar. Selain penambahan prefiks, infiks dan sufiks, terdapat juga sufiks derivatif. Contoh :

“*Nihongo*” ⇒ “Bahasa Jepang” ⇒ “*Nihon-go*”

2) Peminjaman (*Borrowing*)

Menurut Tsujimura (2014 : 155), semua kata pinjaman dapat diadaptasi menjadi kata baru dalam bahasa Jepang melalui penyesuaian bunyi dan penyesuaian gramatikal. Contoh :

“*Terebi*” ⇒ “Televisi”

3) Reduplikasi

Reduplikasi merupakan proses pembentukan kata yang melibatkan pengulangan sebagian atau seluruh kata untuk menghasilkan kata baru. Dalam (Tsujimura: 154) terdapat dua jenis reduplikasi, yang pertama *mimetics* (*onomatopea*) dan yang kedua yaitu *Ren'youkei* (pengulangan kata kerja bentuk dasar). Contoh *Onomatopea* yaitu, ペコペコ (*pekopeko*/lapar), ウキウキ (*ukiuki* /senang) ピカピ (*pikapika*/berkilau). Adapun juga contoh *Ren'youkei* yaitu, “*oboe-oboe kaita*” yang berarti “menulis dengan mengingat- ingat”

4) Pemendekan Kata (*Clipping*)

Clipping merupakan proses pembentukan kata dengan cara mempersingkat kata melalui pemenggalan atau penghilangan bagian tertentu, sehingga kata tersebut menjadi lebih pendek.

Seperti pada contoh kata 「マクド」 (*makudo*) dari kata 「マクドナルド」 (*makudonarudo*).

5) Penggabungan Kata (*Compounding*)

Coumpounding merupakan proses pembentukan kata dengan mengkombinasikan dua kata atau lebih. Terdapat beberapa variasi dalam tipe penggabungan ini yang terdiri dari, gabungan kata asli bahasa Jepang (*native compound*), kata yang merupakan hasil gabungan dari kata-kata yang berasal dari bahasa Cina (*sino-Japanese*) serta melibatkan kombinasi dari bahasa asal yang berbeda, serta gabungan dari kata-kata hasil komposisi (*hybrid compound*). Tiga variasi tersebut dapat dilihat dari contoh berikut.

1. *Native Compond* : “*Terebi*” ⇒ “Televisi”

2. *Sino Japanese Compound* : “*Dewa*” ⇒ “*den*”
+ “*wa*” ⇒ “*Telpon*”

3. *Hybrid Compound* : “*Jidousha*” ⇒ “*jidou*” +
“*sha*” ⇒ “*Kendaraan*”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan sumber data yaitu *manga Himaten volume 1-4*. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu karakter-karakter yang menggunakan *wakamono kotoba* dalam *manga* tersebut. Kemudian, *manga Himaten* merupakan objek penelitian. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang mengandung *wakamono kotoba* yaitu teknik simak catat. Selanjutnya data yang terkumpul akan dikodekan berdasarkan *volume, chapter* serta halaman *manga*. Berikutnya, analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yaitu meliputi, tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data akan dianalisis berdasarkan dari, pola pembentukan *wakamono kotoba* menggunakan teori Tsujimura (2014), klasifikasi kelas kata menggunakan teori Santoso (2015) serta menganalisis makna *wakamono kotoba* dengan menggunakan teori semantik Leech (1981).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada *manga Himaten volume 1-4*, ditemukan 30 buah kosakata *wakamono kotoba*, namun yang

dianalisis hanya sebanyak 11 buah kosakata. Hal ini dikarenakan terdapat pengulangan dari data yang mirip sebelumnya. 11 buah kosakata tersebut terdiri dari, tujuh buah kosakata yang termasuk *meishi* / kata benda, dua buah kosakata yang termasuk *doushi* / kata kerja serta dua buah kosakata yang termasuk *kandoushi* (interjeksi).

Berikutnya, ditemukan juga pola pembentukan *wakamono kotoba* yang terdiri dari satu buah kosakata *wakamono kotoba* yang melalui proses afiksasi, satu kosakata yang melalui penggabungan kata (*compounding*), enam buah kosakata yang melalui proses pemendekan kata (*clipping*) serta tiga buah kosakata yang melalui proses peminjaman bahasa asing (*borrowing*). Selain itu, ditemukan juga makna-makna yang terkandung dalam *wakamono kotoba* pada *manga Himaten* yang terdiri dari, empat *wakamono kotoba* yang termasuk dalam makna konseptual, enam *wakamono kotoba* yang termasuk dalam makna konotatif serta satu *wakamono kotoba* yang termasuk tematik.

Berikut merupakan contoh data *wakamono kotoba* yang dikategorikan berdasarkan kelas kata, pembentukan kata serta makna yang terkandung di dalam variasi bahasa tersebut.

Data 1. Afiksasi

No	Wakamono Kotoba	Ragam Standar	Kelas Kata
1.	神過ぎ (<i>Kamisugi</i>) “Keren parah”	とてもすごい (<i>Totemo sugoi</i>) “Sangat luar biasa”	<i>Meishi</i> dengan unsur evaluatif (Kata benda dengan unsur penilaian)

Kata 「神過ぎ」 (*kami-sugi*) terbentuk melalui proses afiksasi derivatif dengan pola nomina + sufiks. 「神」 (*kami*) adalah nomina bebas yang secara leksikal berarti “dewa”, namun dalam konteks *wakamono kotoba* berfungsi sebagai penanda evaluatif yang menggantikan makna 「すごい」 (*sugoi*) → “luar biasa”. Kemudian, 「過ぎ」 (*sugi*) berasal

dari verba 「過ぎる」 (*sugiru*) yang berarti “terlalu/berlebihan”.

Dalam ragam informal, bentuk ringkas -sugi digunakan sebagai sufiks untuk menekankan makna hiperbolis. Penggabungan keduanya menghasilkan ekspresi “*kami-sugi*” → “terlalu keren /keren parah”, yang mencerminkan karakteristik *wakamono kotoba* sebagai bahasa ekspresif dan ringkas. Secara semantik, kata 「神」 (*kami*) disini mengalami perluasan makna konotatif positif, dari arti leksikal “dewa” menjadi penanda evaluatif dengan nuansa pujian.

Data 2. Penggabngan Kata (Compounding)

No	Wakamono Kotoba	Ragam Standar	Kelas Kata
1.	顔ロック (<i>kao rokku</i>) “keren parah”	フェイス ロック (<i>feisu rokku</i>) “face lock / kunci wajah”	<i>Meishi</i> (Kata benda)

「顔ロック」 (*kao-rokku*) terbentuk melalui *hybrid compound* dari kata Jepang 「顔」 (*kao*/wajah) dan gairaigo 「ロック」 (*rokku*/lock). *Wakamono kotoba* ini dikategorikan sebagai *meishi* (kata benda). Penggabungan tersebut menghasilkan unit baru “*facelock*” yang digunakan untuk menyebut fitur keamanan pada perangkat digital (*smartphone*, laptop, dan sebagainya). Secara semantik, makna konseptualnya adalah “penguncian wajah” dengan nuansa teknologis modern.

Data 3. Pemendekan Kata (Clipping)

No	Wakamono kotoba	Ragam standar	Kelas kata
1.	俺ん家 (<i>orenchi</i>) “rumahku”	俺の家 (<i>ore no uchi</i>) “rumahku”	<i>Meishi</i> (kata benda)
2.	コーデ (<i>koode</i>) “outfit / pakaian”	コーディネート (<i>koodeineeto</i>) “outfit / pakaian”	<i>Meishi</i> (kata benda)
3.	マジ?! (<i>maji</i>) “serius?!” (Terkejut)	マジメ (<i>majime</i>) “Serius”	<i>Kandou shi</i> (kata interjeksi)
4.	てか	ていうか	<i>Kandou</i>

	(teka) “by the way / ngomong-ngomong”	(teiuka) “by the way / ngomong-ngomong”	shi (kata interjeksi)
5.	モチベ (mochibe) “mmotivasi”	モチベーシ ョン (mochibee shon) “motivasi”	Meishi (kata benda)
6.	もちオッケ — (mochiokke) “tentu saja”	もちろんオ ッケー (mochiron okke) “tentu saja”	Meishi (kata benda)

Pada kata 「俺の家」 (ore no uchi) dipendekkan melalui reduksi partikel 「の」 (no) menjadi 「ん」 (n) dan perubahan 「家」 (uchi) menjadi 「ち」 (chi), sehingga terbentuk 「俺んち」 (orenchi). Kata ini termasuk meishi (kata benda) dan digunakan secara informal untuk menyebut “rumah saya”. Makna yang terkandung tetap konseptual, karena arti leksikal “tempat tinggal” tidak berubah, hanya gaya penyampaian menjadi lebih santai.

Kata 「コーディネート」 (koodineeto), dari bahasa Inggris *coordinate*, dipendekkan menjadi 「コーデ」 (koode) dengan mengurangi empat mora terakhir 「イネート」 (i-ne-e-to), sehingga tersisa tiga mora 「コーデ」 (ko-o-de). Kata ini termasuk meishi (kata benda) dan bermakna “outfit” atau setelan pakaian dan aksesoris yang dikenakan untuk penampilan serasi. Walaupun asal katanya merupakan *gairaigo*, bentuk yang ditemukan dalam percakapan remaja adalah hasil *clipping*, bukan sekadar *borrowing*. Secara semantik, 「コーデ」 tetap mempertahankan makna leksikal “outfit”, meskipun terjadi penyempitan makna ke arah *fashion*. Hal ini menunjukkan bahwa kata tersebut masih berfungsi sebagai istilah konseptual, karena makna dasarnya jelas dan tidak bergantung pada nuansa emosional.

Berikutnya pada kata Kata 「マジメ」 (majime) yang berarti “serius” dipendekkan dengan menghapus mora akhir 「メ」 (me), menghasilkan bentuk baru 「マジ」 (maji). Dalam percakapan remaja, 「マジ?!」 digunakan sebagai *kandoushi* (interjeksi) untuk mengekspresikan keterkejutan atau penekanan

emosional, bukan sekadar sifat “serius”. Makna yang terkandung adalah konotatif positif, karena menambah nuansa subjektif dan ekspresif dalam komunikasi sehari-hari.

Kata 「ていうか」 (teiuka) mengalami *clipping* dengan penghapusan unsur 「いう」 (iu). Proses ini mereduksi empat mora 「て.い.う.か」 menjadi dua mora 「て.か」, namun fungsi sebagai *discourse marker* tetap utuh. Dalam percakapan remaja, 「てか」 (teka) ditempatkan di awal kalimat untuk mengalihkan topik atau menambahkan komentar, mirip dengan “by the way” dalam bahasa Inggris. Secara semantik, kata ini dikategorikan sebagai makna tematik, karena berfungsi mengatur alur wacana, bukan sekadar makna leksikal.

Kata 「モチベーション」 (mochibeeshon) yang berarti “motivasi” mengalami proses *clipping* dengan pemenggalan tiga mora di bagian akhir, yaitu 「—」 (*choonpu*/pemanjangan vokal), 「シヨ」 (*sho*), dan 「ン」 (*n*). Hasilnya menyisakan tiga mora awal 「モ」 (*mo*), 「チ」 (*chi*), dan 「ベ」 (*be*), sehingga terbentuk kata baru 「モチベ」 (mochibe). Kata ini termasuk meishi (kata benda). Walaupun bentuknya dipendekkan, makna leksikal “motivasi” tetap utuh dan tidak mengalami pergeseran. Selain itu, kata ini tidak bergantung pada situasi emosional dan tidak digunakan untuk mengekspresikan perasaan penutur, melainkan tetap menunjuk konsep motivasi secara netral. Oleh karena itu, 「モチベ」 (mochibe) diklasifikasikan ke dalam makna konseptual, karena makna dasarnya tidak berubah meskipun bentuk kata telah direduksi.

Selanjutnya, pada kata 「もちろんオッケー」 (mochiron okkee) dipendekkan dengan menghilangkan mora 「ろ」 (*ro*) dan 「ん」 (*n*) pada 「もちろん」 (mochiron), sehingga terbentuk 「もちオッケー」 (mochi okkee). Kata ini termasuk meishi (kata benda) dan merupakan hasil *clipping* sekaligus penggabungan dengan *gairaigo* 「オッケー」 (*okkee*). Bentuk ini mengekspresikan persetujuan dengan nuansa santai dan akrab, khas gaya komunikasi remaja. Secara semantik,

「もちオッケー」 (*mochiokkee*) dikategorikan sebagai makna konotatif positif, karena menekankan keakraban dan penerimaan dalam interaksi informal.

Data 4.

No	Wakamono kotoba	Ragam standar	Kelas kata
1.	メンツ (<i>mentsu</i>) “harga diri”	面目 (<i>menboku</i>) “kunci wajah” (fitur <i>face ID</i>)	<i>Meishi</i> (kata benda)
2.	アタックする (<i>attakusuru</i>) “mendekati orang yang disukai” (tentang percintaan)	アプローチする (<i>apuroochi suru</i>) “mendekati seseorang”	<i>Doushi</i> (kata kerja)
3.	ディスる (<i>disuru</i>) “menyindir / menghina”	侮辱する (<i>bujokusuru</i>) “menyindir / menghina”	<i>Doushi</i> (kata kerja)

Kata 「メンツ」 (*mentsu*) termasuk *meishi* (kata benda).). Dalam kamus デジタル大辞泉 (*dejitaru daijisen*), kata “メンツ” (*mentsu*) merupakan kata yang berasal dari bahasa Mandarin 「面子」 (*miànzi*), yang bermakna “harga diri”. Dalam bahasa Jepang sendiri terdapat kata 「めんぼく」 (*menboku*) dengan arti serupa, namun 「メンツ」 (*mentsu*) digunakan dalam ragam informal. Selain makna dasar “harga diri”, kata ini juga mengandung nilai sosial berupa *self image* atau citra diri.

Dalam *wakamono kotoba*, 「メンツ」 (*mentsu*) sering muncul dalam konteks mempertahankan gengsi secara berlebihan. Karena mengimplikasikan obsesi pada citra diri, kata ini dikategorikan ke dalam makna konotatif negatif, sebab membawa evaluasi buruk terhadap sikap yang terlalu mementingkan gengsi.

Selain itu, terdapat kata 「アタックする」 (*attakusuru*) termasuk *doushi* (kata kerja) dan berasal dari serapan bahasa Inggris "*attack*". Secara leksikal berarti “menyerang”, namun dalam konteks percakapan remaja, ragam

standar yang lebih dekat adalah 「アプローチする」 (*apuroochi suru*) yang berarti “mendekati”. Menurut (Surya & dkk, 2021), *gairaigo* sering ditemukan dalam percakapan sehari-hari, seperti *manga*, film, *anime* dan sebagainya. Dalam ranah hubungan (*relationship*), 「アタックする」 (*attakusuru*) tidak lagi bermakna agresif, melainkan digunakan untuk menyatakan tindakan mendekati seseorang yang disukai. Oleh karena itu, makna yang terkandung dikategorikan sebagai konotatif positif, karena terjadi perluasan makna dari arti leksikal menjadi evaluatif yang bernuansa romantis.

Berikutnya, pada kata 「ディスる」 (*disuru*) termasuk *doushi* (kata kerja) dan merupakan serapan dari bahasa Inggris "*disrespect*". Bentuk 「ディスる」 (*disuru*) digunakan untuk menyatakan tindakan “menyindir” atau “menghina” orang lain. Secara semantik, kata ini menunjukkan asosiasi dengan perilaku tidak sopan, meremehkan, atau menyerang secara verbal. Menurut Leech (1981), konotasi negatif muncul karena adanya evaluasi buruk terhadap sikap penutur, bukan sekadar deskripsi tindakan. Oleh sebab itu, 「ディスる」 (*disuru*) dikategorikan ke dalam makna konotatif negatif.

SIMPULAN

Dari hasil analisis serta pembahasan tentang *wakamono kotoba* yang ditemukan dalam *manga Himaten volume 1-4*, diketahui bahwa terdapat tujuh buah kosakata yang dominan muncul dan termasuk dalam kelas kata *meishi* / kata benda. Hal tersebut berlandaskan dari *wakamono kotoba* yang digunakan oleh kalangan anak muda sebagai bahasa gaul mengalami proses pelabelan dalam istilah baru atau dengan kata lain, kosakata tersebut lebih fleksibel ketika dibentuk menjadi sebuah kata baru.

Selain itu, terdapat juga enam *wakamono kotoba* yang termasuk *clipping*. Hal tersebut berlandaskan dari ciri khas *wakamono kotoba*, yaitu agar dalam percakapan / komunikasi informal lebih menunjukkan keakraban sebagai penanda dalam komunitas remaja. Kemudian, ditemukannya enam *wakamono kotoba* yang diklasifikasi ke dalam makna konotatif, yang terdiri dari empat makna konotatif positif dan dua makna konotatif negatif. Data menunjukkan dominan pada katagori makna tersebut,

dikarenakan bahwa secara semantik, kosakata yang mencakup ragam bahasa gaul tersebut memperkuat fungsi sosial serta emosional di kalangan komunikasi remaja.

REFERENSI

- Andriani, P.Y. (2017). Analisis Variasi Remaja (Wakamono Kotoba) dalam Anime Orenji. JPB Vol.3 No.3.
- Arismayanti, N. K., Andiani, N. D., & Kusyanda, M. R. P. (2024). Tourist satisfaction model: Structural relationship of destination image, electronic word of mouth, and service quality in Bali destination. *Nurture*, 18(2), 360–372. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.623>
- GRAS Group, Inc. (2021). [×ンツ]. Weblio. Diakses pada 27 April 2026 dari <https://www.weblio.jp/>
- Leech, G. (1981). *Semantics: The Study of Meaning*. (2nd ed.). Penguin Books.
- Maslakha, A. (2022). Analisis Wakamono Kotoba dalam Youtube Channel Nihongo Mantappu. *Jurnal Hikari*, 6(2), 319-328.
- Matsumoto, K., Tsuchiya, S., Imono, M., Yoshida, M., & Kita, K. (2017). Conversion of Japanese Slang into Standard Japanese Considering Sensibility.
- Menggo, S., Pramesti, P. D. M. Y., & Krismayani, N. W. (2023). Insertion Function in Code-Mixing Use on WhatsApp Group Chats Among University Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 14(3), pp.587–596. <https://doi.org/10.17507/jltr.1403.06>
- Nasution, L., & Siregar, M. Y. (2023). Analisis kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) dalam anime pada komunitas Medan Anime Club. *J- Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang*, 5(1), 35-47.
- Pakpahan, S. (2024). Analisis Wakamono Kotoba dalam Anime Ijiranaide Nagatorosan (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Puspawati, N. W. N., Suwastini, N. K. A., Hutapea, J. V., Dantes, G. R., & Adnyani, N. L. P. S. (2021, March). Consumption and production of short film: Toward the conceptualization of multimodal language learning for developing 6Cs skills in the digital age. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1810, No. 1, p. 012054). IOP Publishing.
- Santoso, T. (2015). *Dasar-dasar morfologi bahasa Jepang* (Edisi 2). Yogyakarta. Morfalingua.
- Suarjani, N. K. N., Adnyani, K. E. K., & Pramesti, P. D. M. Y. (2024). Analisis Penggunaan Shuujoshi Joseigo oleh Kuroko Shirai pada Anime Toaru Kagaku No Railgun Episode 1–3. *PUSTAKA*, 24(1), 14-20.
- Surya, I. G., Suartini, N. N., & Hermawan, G.S. (2021). Proses Penyerapan Gairaigo dalam Bahasa Jepang pada Situs Web Restoran & Bar di Okinawa Marriott Resort & Spa: Sebuah Tinjauan Morfologi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 7(3), 285-297.
- Tsujimura, N. (2014). *An introduction to Japanese linguistics*. 3rd ed. John Wiley & Sons, Inc.
- Yonekawa, Akihiko. 1998. *Wakamono go o Kagakusuru*. Meiji Shoin.