

Analisis Kosakata Slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*) dalam Anime pada Komunitas Medan Anime Club

Laraiba Nasution*, Muhammad Yusuf Siregar

* DIII Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Komunikasi, Universitas Harapan Medan, Indonesia
email: laranasti27@gmail.com; yusufsiregar1966@gmail.com



Abstract

This study discusses the Analysis of Japanese Slang Vocabulary (*Wakamono Kotoba*) in Anime at the Medan Anime Club Community. This study aims to determine the interests of members of the Medan Anime Club in Japanese slang vocabulary (*wakamono kotoba*) and to find out what types of Japanese slang vocabulary (*wakamono kotoba*) are known by members of the Medan Anime Club. The theory used is a sociolinguistic theory, which is about language variations. The methodology used is the descriptive qualitative method. Respondents in this study were members of the Medan Anime Club as many as 45 people, both male and female. Each of these respondents will be distributed a questionnaire/questionnaire. The results of the questionnaire/questionnaire of the respondents will be the primary data source in this study. The data will be analyzed using an advanced technique, namely face-to-face or abbreviated as CTS. The members of the Medan Anime Club can learn Japanese by watching anime (animation) and also that 42 people are interested in speaking Japanese, in this case, Japanese slang vocabulary (*wakamono kotoba*) with a percentage of 93.3%. Furthermore, 32 people know about Japanese slang vocabulary (*wakamono kotoba*) with a percentage of 71.1%. The most widely known slang (*wakamono kotoba*) vocabulary by Medan Anime Club members is 7 people know *baka* and *kimochi*, 5 people know *gomen*, 4 people know *nani*, *urusai*, 3 people know *Atashi*, *boku*, *souka*, *wakaranai*, 2 people see the word *aniki*, *kimi*, *2*, *itai*, *omae*, *yamete*. Finally, 1 person knows *dattebayo*, *konoyarou*, *sankyu*, *kisama*, *akuma*, *ikenai*, *shinjirarenai*, *aho*, *naze*, *yabai*, *yamerou*, *nandemonai*, *korose*, *nande*, *minna*, *teme*, *bakayarou*, *dekinai*.

Keywords:

anime; Japanese language; medan anime club; wakamono kotoba

Article Info:

First received: 20 Oct 2023

Available online: 31 June 2023

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa internasional yang terkenal di seluruh dunia. Bahasa sangat penting karena dengan adanya bahasa, manusia bisa berkomunikasi dengan manusia lainnya di kehidupan sehari-hari. Semua bahasa tentu memiliki bahasa formal dan nonformal. Begitu juga dengan Bahasa Jepang, tentu memiliki bahasa formal dan nonformal. Bahasa Jepang memiliki dan mengenal variasi/ragam bahasa yang disebut dengan bahasa slang. Bahasa slang di dalam bahasa Jepang disebut *wakamono kotoba* yang berarti bahasa anak muda.

Bahasa slang atau *wakamono kotoba* di Jepang dimulai sejak zaman Edo yang digunakan oleh kelompok-kelompok tertentu, misalnya diantara kelompok para pedagang, kelompok satuan militer, petani dan antar kelompok yang memiliki profesi atau lingkungan yang sejenis. Akan tetapi bahasa ini lebih banyak digunakan oleh kaum bandit/penjahat sehingga ada anggapan pada awalnya bahasa ini merupakan bahasanya pelaku kriminalitas. Hingga pada akhir zaman restorasi

Meiji keberadaan bahasa ini masih terdapat di tengah masyarakat, tetapi sering digunakan oleh kaum *yakuza*/mafia Jepang. Dengan perkembangan dan kemajuan zaman, penggunaan bahasa slang tidak menjadi monopoli kaum *yakuza* atau kaum bandit. Anak muda (remaja) di Jepang seperti halnya remaja di negara lain juga memiliki bahasa slang tersendiri yang disebut sebagai *wakamono kotoba*, yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan terhadap sesuatu, misalnya kekaguman, ketidaksukaan dan perasaan-perasaan lainnya. Bahasa slang atau *wakamono kotoba* ini juga selalu digunakan di dalam anime Jepang maupun di dalam komik-komik Jepang. Karena bahasa ini merupakan bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda di Jepang dan bahasa sehari-hari yang digunakan antar sesama teman atau kerabat yang memiliki hubungan dekat.

Bahasa slang ialah variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu dengan terbatas, dan tidak diketahui kalangan di luar kelompok tersebut. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam slang berubah-ubah. Slang merupakan gramatika, bersifat temporal dan lebih umum digunakan oleh

remaja. Slang digunakan sebagai bahasa pergaulan. Kosakata slang dapat berupa pemendekan kata, penggunaan kata alam diberi arti baru atau kosakata yang serba baru dan berubah-ubah. Selain itu slang juga berupa pembalikan tata bunyi, kosakata yang lazim dipakai di masyarakat menjadi aneh, lucu, bahkan ada yang berbeda dari makna sebenarnya. Bahasa slang oleh Kridalaksana (1982, p. 156) dirumuskan sebagai ragam bahasa yang tidak resmi dipakai oleh kaum remaja atau kelompok sosial tertentu untuk komunikasi internal sebagai usaha agar orang diluar kelompoknya tidak mengerti, berupa kosakata yang serba baru dan berubah-ubah. Hal ini sejalan dengan Alwasilah (1993, p. 57) bahwa slang adalah variasi ujaran yang bercirikan dengan kosakata yang baru ditemukan dan cepat berubah, dipakai oleh kaum muda atau kelompok sosial dan profesional untuk komunikasi di dalamnya. Sehingga bahasa slang yang digunakan hanya untuk proses komunikasi dalam lingkungan atau hanya komunitas.

Bahasa slang atau *wakamono kotoba* ini selalu digunakan di dalam anime Jepang, maka bagi para penikmat dan pecinta anime Jepang sudah tidak begitu asing lagi dengan bahasa-bahasa slang yang selalu digunakan di semua judul anime Jepang. Semua anime Jepang tentu sudah mendunia, mulai dari benua Amerika, Eropa, Asia, tentu mengenal banyak anime Jepang. Di Indonesia, anime Jepang sudah lama dikenal oleh orang Indonesia seperti *Sailormoon*, *Doraemon*, *Naruto*, *Shinchan*, *Hamtaro*, dan lain-lain karena anime Jepang telah di putar di stasiun televisi Indonesia sejak berpuluh tahun yang lalu.

Begitu juga dengan kota Medan, Indonesia, tentu orang-orang Medan telah mengetahui dan mengenal tentang anime Jepang. Terutama bagi para anggota yang bergabung ke dalam komunitas Medan Anime Club. Semua anggota yang berada di komunitas itu sudah menonton berbagai jenis dan judul anime. Bahasa slang atau *wakamono kotoba* sering digunakan di dalam anime karena bahasanya merupakan bahasa yang mudah dan selalu dipakai di kehidupan sehari-hari orang Jepang.

Bagi para anggota komunitas Medan Anime Club maupun penikmat anime Jepang, tentu bahasa slang atau *wakamono kotoba* ini mudah untuk dihapal oleh mereka dan bersifat mana suka karena bahasanya tidak terlalu memikirkan rumus/pola kalimat Bahasa Jepang. Selain itu juga pengaruh lain dari bahasa slang bagi para anggota Medan

Anime Club adalah dengan menonton anime Jepang tersebut para anggota Medan Anime Club tersebut memiliki tokoh anime yang paling disukai, memiliki minat dan kegemaran untuk menonton anime dengan jenis karakter yang sama, dan suka memerankan atau bergaya sesuai dengan tokoh karakter yang disukai tersebut mulai dari kostum, cara bicara dan lain-lain. Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut (1) Mengapa kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) diminati oleh anggota Medan Anime Club? (2)

Jenis kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) apa saja yang diketahui oleh anggota Medan Anime Club? Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui minat para anggota Medan Anime Club tentang kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*). (2) Mengetahui jenis kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) apa saja yang diketahui oleh anggota Medan Anime Club.

LANDASAN TEORI

Sosiolinguistik

Fishman dalam Ohoiwutun (2007, p. 9) membahas bahwa sosiolinguistik merupakan ilmu yang meneliti interaksi antara dua aspek tingkah laku manusia dalam penggunaan bahasa dan organisasi tingkah laku sosial. Bram & Dickey dalam Ohoiwutun (2007, p. 9) menyatakan bahwa sosiolinguistik mengkhususkan kajiannya pada bagaimana bahasa berfungsi di tengah masyarakat dan menyatakan pula bahwa sosiolinguistik menjelaskan kemampuan manusia menggunakan aturan-aturan berbahasa secara tepat dalam situasi-situasi yang bervariasi.

Sumarsono (2004, p. 1) menyatakan bahwa sosiolinguistik menyangkut sosiologi dan linguistik, karena itu sosiolinguistik mempunyai kaitan erat dengan kedua kajian tersebut. Sosio adalah masyarakat dan linguistik adalah kajian tentang bahasa yang dikaitkan dengan kondisi kemasyarakatan. Halliday dalam Sumarsono (2004, p. 2) menyebutkan bahwa sosiolinguistik sebagai linguistik institusional (*institutional linguistics*), berkaitan dengan pertautan bahasa dengan orang-orang yang memakai bahasa itu. Nababan dalam Sumarsono (2004, pp. 4-5) senada dengan Halliday dalam pernyataannya bahwa sosiolinguistik adalah kajian atau pembahasan

bahasa sehubungan dengan penutur bahasa itu sebagai anggota masyarakat dan patut diingat sekali lagi bahwa seorang penutur bahasa adalah anggota masyarakat tutur.

Menurut pandangan sosiolinguistik, mekanisme perubahan bahasa dapat dipahami dengan mempelajari dorongan-dorongan sosial yang memacu penggunaan bentuk-bentuk yang bervariasi di tengah lingkungan yang beraneka ragam.

Variasi Bahasa

Di dalam linguistik, bahasa tidak hanya dipahami sebagai tanda saja tetapi juga dipandang sebagai sistem sosial, sistem komunikasi, dan sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat tertentu. Oleh karena itu, dalam penelitian yang berdasarkan ancangan sosiolinguistik akan memperhitungkan bagaimana pemakaiannya di dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial.

Masyarakat tersusun atas berbagai penutur bahasa yang memiliki kelompok sosial berbeda baik berdasar pendidikan, umur, etnis, dan pekerjaan. Perbedaan latar belakang para penutur bahasa tersebut meniscayakan wujud bahasa yang bervariasi. Perkembangan dan perubahan pada wujud bahasa tidak bisa dihindari sebab bahasa adalah milik manusia yang selalu mengalami perubahan aktivitas sesuai kepentingannya. Oleh karena itu bahasa mengalami perkembangan yang dinamis. Perubahan yang paling tampak saat ini terjadi pada wilayah leksikon dan semantik. Waktu demi waktu leksikon-leksikon baru telah bermunculan akibat semakin meluasnya kebutuhan penutur bahasa akan pengetahuan baru, jaringan sosial, dan komunikasi. Kosakata-kosakata baru yang bermunculan dapat juga terjadi karena perubahan iklim budaya, sosial, dan politik di sebuah negara. Perubahan iklim budaya tampak memiliki andil dalam perkembangan leksikon saat ini. Tak hanya itu, perubahan budaya dan sosial juga menyebabkan kalangan muda/remaja menciptakan kosakata bahasa nonformal untuk mendukung eksistensi mereka di dalam masyarakat. Lazimnya leksikon yang dimunculkan oleh kalangan remaja itu dikenal dengan slang. Slang ini bersifat temporal; dan lebih umum digunakan di kalangan remaja, meski tidak menutup kemungkinan kalangan tua pun ada pula yang menggunakannya. Karena slang ini bersifat kelompok dan rahasia, maka timbul kesan bahwa kesan bahwa slang ini adalah bahasa rahasianya

para pencoleng dan penjahat; padahal sebenarnya tidaklah demikian.

Chaer dan L. Agustina (2004, p. 67) mendefinisikan slang sebagai variasi sosial yang bersifat khusus dan rahasia. Artinya, variasi ini digunakan oleh kalangan tertentu yang sangat terbatas, dan tidak boleh diketahui oleh kalangan di luar kelompok itu. Oleh karena itu, kosakata yang digunakan dalam slang ini selalu berubah-ubah. Slang memang lebih merupakan bidang kosakata daripada bidang fonologi maupun gramatika. Contohnya, kosakata-kosata yang dipakai para remaja usia sekolah untuk melakukan percakapan baik secara lisan maupun tulis. Bahkan, jejaring sosial pun kerap kali dijadikan media oleh para kalangan muda untuk mencipta slang ini.

Bahasa Slang Jepang (*Wakamono Kotoba*)

Masyarakat penutur asli bahasa Jepang juga mengenal bentuk-bentuk bahasa slang seperti bentuk-bentuk bahasa slang yang terdapat pada masyarakat penutur bahasa lain di dunia. Hal ini merupakan suatu gejala sosial yang bersifat wajar, yang terdapat dalam masyarakat penutur bahasa. Sesuai dengan sifat bahasa yang arbitrer (*manasuka*), maka seorang penutur bahasa dapat memilih pemakaian bahasa sesuai dengan lawan bicara, situasi dan suasana yang terdapat pada saat komunikasi terjadi.

Kemampuan penutur bahasa untuk menguasai perbedaan ragam bahasa sangat membantu dalam berkomunikasi. Sehingga dapat menciptakan komunikasi yang efektif. Dalam buku *Wakamono Kotoba Ni Mimi O Sumaseba*, Nakami Yamaguchi (2007) membagi bahasa slang menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuknya.

Bentuk-bentuk bahasa slang yang terdapat di Jepang antara lain:

- *Ryuukou Go*
- *Cant*
- *Argot*
- *Colloqial*
- *Wakamono Kotoba*

Wakamono Kotoba atau disebut juga dengan Bahasa slang dalam bahasa Jepang merupakan bahasa atau ungkapan yang digunakan oleh penutur antara usia 10-30 tahun di dalam kehidupan sehari-hari. Kata-kata yang muncul di dalam *wakamono kotoba* sangat berkaitan erat

dengan gaya hidup anak muda atau penutur bahasa tersebut di masa itu.

Wakamono kotoba, merupakan gramatika, bersifat temporal dan lebih umum digunakan oleh kaum muda. *Wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang dinamis yang akan terus berubah-ubah sesuai dengan perkembangan zaman dan telah menjadi budaya dalam keseharian anak muda Jepang dalam berkomunikasi dengan sesamanya. Dalam *Journal of Japanese Language Education and Linguistics* (Meisa, 2017, p. 86), *wakamono kotoba* mempunyai karakteristik sebagai berikut.

1. Merupakan ragam lisan.
2. Biasa digunakan antara teman pada situasi nonformal.
3. Dibuat dengan bebas tanpa memikirkan tata bahasa dalam bahasa Jepang yang benar.
4. Adanya penggabungan bahasa Jepang dengan bahasa asing terutama yang berasal dari bahasa Inggris.
5. Adanya pemendekan kata.
6. Penggunaan prefiks dan sufiks.
7. Adanya dialek tertentu.

Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. yaitu penelitian yang akan dibuat dengan deskripsi atau gambaran yang sistematis dan akurat mengenai data yang diteliti. Deskriptif itu menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta yang ada atau fenomena yang memang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga yang dihasilkan atau yang dicatat berupa parian bahasa yang biasa dikatakan, sifatnya seperti potret paparan seperti adanya (Sudaryanto, 1992, p. 62). Metode deskriptif yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas tentang objek yang diteliti secara alamiah (Djajasudarma, 2006, p. 9).

Pendekatan kualitatif atau penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantitatif. Dengan pendekatan kualitatif ini diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam suatu latar konteks tertentu yang

dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan dan juga bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial dengan lebih benar dan lebih objektif, dengan cara mendapatkan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji.

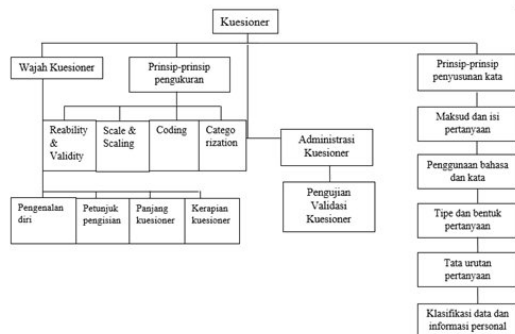
Penelitian kualitatif tidak untuk mencari hubungan atau pengaruh antar variabel-variabel, tetapi untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena, sehingga akan dapat diperoleh teori.

Penelitian ini akan dilaksanakan sekretariat komunitas Medan Anime Club dengan mengumpulkan data wawancara dan kuisisioner. Sumber data dalam penelitian ini yaitu anggota komunitas Medan Anime Club berjumlah 45 orang. Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer diperoleh melalui kuesioner perindividu yaitu individu para anggota komunitas Medan Anime Club dan data sekundernya adalah buku-buku, jurnal, majalah, dan publikasi.

Sinulingga (2011, pp. 170-171) menyatakan bahwa angket/kuesioner ialah suatu bentuk instrumen pengumpulan data dalam format pertanyaan tertulis yang dilengkapi dengan kolom dimana responden akan menuliskan jawaban atas pertanyaan yang diarahkan kepadanya. Kuesioner dapat disampaikan secara langsung kepada responden atau dikirim melalui pos atau disampaikan melalui media elektronik. Karena dalam pengisian kuesioner, para responden tidak didampingi oleh si peneliti maka setiap pertanyaan dalam kuesioner harus mudah dipahami oleh responden dan tidak memungkinkan responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan maksud dari pertanyaan tersebut.

Dalam merancang kuesioner yang baik perlu dipahami prinsip-prinsip yang terkait dengan cara penulisan pertanyaan (*wording of questions*), cara-cara pengukuran yaitu mengkategorikan, membuat skala dan mengkodekan jawaban dari responden dan kerapian kuesioner tersebut.

Prinsip perancangan kuesioner dapat dilihat dalam gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 : Prinsip Perencanaan Kuesioner

Data dikumpulkan melalui penelitian lapangan dalam rangka mengetahui gambaran umum mengenai subjek penelitian. Data diperoleh melalui kuisisioner. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dan teknik catat. Data akan dianalisis dengan teknik lanjutan yaitu teknik dasar yaitu teknik pancing dan teknik lanjutan yaitu teknik cakap tansemuka atau disingkat menjadi CTS. Menurut Sudaryanto (1988, pp. 7-8), teknik dasar yaitu teknik pancing merupakan teknik metode cakap dengan pemancingan. Peneliti untuk mendapatkan data pertama-tama harus dengan segenap kecerdikan dan kemauannya memancing seseorang atau beberapa orang agar bercerita. Teknik lanjutan yaitu teknik CTS, kegiatan memancing bicara itu dilakukan pula dengan percakapan tidak langsung, tidak tatap muka atau tidak bersemuka yaitu dengan tulisan. Jadi seperti kuisisioner juga merupakan teknik lanjutan dan dapat disebut dengan teknik cakap tansemuka atau teknik CTS. Dalam hal ini peranan peneliti sendiri sebagai alat diganti dengan daftar aneka pertanyaan, meskipun untuk peranan orang yang dipancing sebagai alat tidak tergantikan.

Bahasa Jepang di jaman sekarang ini sudah mulai berkembang. Berkembangnya bahasa Jepang karena sudah banyaknya anak muda di seluruh dunia khususnya di dalam komunitas Medan Anime Club yang menyukai budaya Jepang. Budaya Jepang yang dimaksud di sini adalah menonton anime Jepang. Dengan menonton anime, maka para anggota Medan Anime Club tersebut dapat mengetahui bahasa Jepang.

Para anggota Medan Anime Club yang telah mengisi angket penelitian ini, mereka dapat mengetahui kosakata bahasa Jepang apa saja yang selalu diucapkan oleh para karakter di dalam anime yang telah mereka tonton. Karena mereka selalu

menonton anime, maka kosakata-kosakata tersebut selalu mereka ingat, sering atau selalu diucapkan di dalam anime, dan kadang-kadang ketika berbicara dengan teman sesama anggota Medan Anime Club, kosakata yang sering mereka dengar dari anime mereka ucapkan.

Data yang telah dikumpulkan dari angket yang telah diisi oleh para anggota Medan Anime Club ini sebanyak 45 orang, jenis kelamin perempuan dan laki-laki, pekerjaan mereka bermacam-macam mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan swasta, wiraswasta, guru dan lain-lain dan usia para anggota tersebut mulai dari 16 tahun sampai 29 tahun.

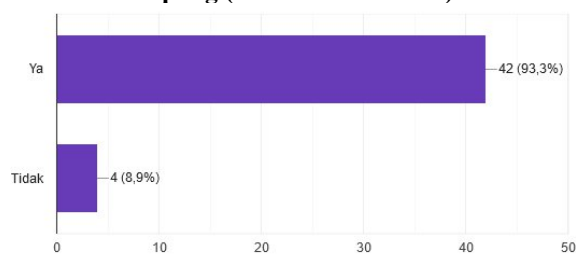
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bahasa Jepang di jaman sekarang ini sudah mulai berkembang. Berkembangnya bahasa Jepang karena sudah banyaknya anak muda di seluruh dunia khususnya di dalam komunitas Medan Anime Club yang menyukai budaya Jepang. Budaya Jepang yang dimaksud di sini adalah menonton anime Jepang. Dengan menonton anime, maka para anggota Medan Anime Club tersebut dapat mengetahui bahasa Jepang.

Para anggota Medan Anime Club yang telah mengisi angket penelitian ini, mereka dapat mengetahui kosakata bahasa Jepang apa saja yang selalu diucapkan oleh para karakter di dalam anime yang telah mereka tonton. Karena mereka selalu menonton anime, maka kosakata-kosakata tersebut selalu mereka ingat, sering atau selalu diucapkan di dalam anime, dan kadang-kadang ketika berbicara dengan teman sesama anggota Medan Anime Club, kosakata yang sering mereka dengar dari anime sering mereka ucapkan.

Data yang telah dikumpulkan dari angket yang telah diisi oleh para anggota Medan Anime Club ini sebanyak 45 orang, jenis kelamin perempuan dan laki-laki, pekerjaan mereka bermacam-macam mulai dari pelajar, mahasiswa, karyawan swasta, wiraswasta, guru dan lain-lain dan usia para anggota tersebut mulai dari 16 tahun sampai 29 tahun.

Hasil Data Mengenai Minat Para Anggota Medan Anime Club Tentang Kosakata Slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*)



Jumlah Anggota Medan Anime Club mengenai Kosakata Slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*)

Dapat dilihat dari gambar 4.1.1 di atas, bahwa ada 42 orang yang berminat dalam berbahasa Jepang dalam hal ini kosakata slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*) dengan jumlah persennanya adalah 93.3%. Dari hasil diatas dapat kita ketahui bahwa di dalam keanggotaan Medan Anime Club sangat menggemari anime dan menyukai Bahasa Jepang.

Berikut ini adalah data para anggota mengenai alasan mereka mengapa berminat dalam Bahasa Jepang dalam hal ini kosakata slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*).

Tabel 1 Alasan Anggota Medan Anime Club Mengenai Minat Kosakata Slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*)

No.	Alasan Anggota Medan Anime Club Mengenai Minat Kosakata Slang Bahasa Jepang (<i>Wakamono Kotoba</i>)
1.	Karena dengan mengetahui beberapa kosa kata bahasa jepang, merasa mampu dan termotivasi untuk lebih mempelajari bahasa jepang sendiri.
2.	Kata-kata Bahasa Jepang tersebut sangat bersahabat.
3.	Ada pembelajaran yang disiratkan di dalam <i>anime</i> dan salah satu contohnya adalah one peace, animenya mengajarkan mengenai moral, keberanian, dan lain-lain.
4.	Hidup lebih berwarna sejak nonton <i>anime</i> dan berkat <i>anime</i> jadi mengetahui Bahasa Jepang.
5.	Terlalu sering digunakan dalam <i>anime</i> (sering muncul).
6.	Terbiasa mendengarnya sehingga tersimpan di ingatan saya.
7.	Karena sudah terlalu sering menonton anime jadi sering terbawa di kehidupan sehari-hari.
8.	Dikarenakan kata-kata keseharian yang selalu ada hampir setiap scene di beberapa <i>anime</i> .
9.	Karena kata-kata tersebut mengingatkan

tentang *anime* yang ditonton.

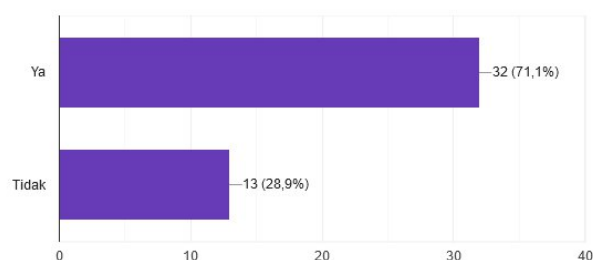
- Karena terbiasa menonton *anime*, jadi terbawa dan kata-katanya lucu
- Karena sering didengar saat menonton *anime*.
- Karena tokoh utama dalam *anime* sering mengucapkannya
- Untuk dapat saya pelajari.
- Karena sering terdengar berulang.
- Karena mudah diingat dan didengar berulang ulang.
- Karena sering muncul.
- Penting untuk mengingat beberapa kosakata Bahasa Jepang.
- Karena sudah menjadi kebiasaan.
- Karena bisa berbahasa Jepang dan mengerti bahasa yang digunakan mereka.
- Karena terkadang mengandung banyak kata-kata motivasi dari *anime* tersebut.
- Phrase-phrase bahasa Jepang yang saya ingat dari menonton anime, memiliki makna baik yang dapat menyemangati.
- Jadi sering dipakai di kehidupan nyata.
- Karena ingin bekerja di Jepang.
- Karena saya berkeinginan untuk bekerja di Jepang jadi pembelajaran bahasanya pun menjadi lebih mudah dikarenakan seringnya saya mendengar percakapan di *anime*.
- Karena saya jadi ingin mempelajari Bahasa Jepang dan Kebudayaanannya.
- Selalu memptivasi saya untuk berbahasa Jepang.
- Bisa dapat relasi kerjaan dari orang sesama penyuka Jejepangan.
- Karena gaya berbicara orang Jepang membuat saya ingin seperti oraang Jepang.
- Saya jadi lancar berbahasa Jepang bahkan dengan orang Jepang secara langsung.
- Saya menjiwai bahasa dan karakter-karakter yang ada di dalam *anime*.
- Menjadi lebih giat untuk belajar bahasa Jepang.
- Banyak mengetahui kosakata, pola kalimat dan pengucapan dalam bahasa Jepang.
- Semakin suka untuk belajar bahasa Jepang.
- Dapat mengingat dengan mudah kosakata bahasa Jepang.
- Kosakata yang didengar dapat diucapkan dengan mudah.
- Bahasa Jepang yang ada di dalam *anime* lebih terdengar jelas dan menarik.
- Bahasa Jepang yang ada di dalam *anime* mudah untuk dipahami.

38. Terbiasa untuk berbicara dan mendengarkan percakapan langsung dengan orang Jepang.
39. Kata-kata yang ada di *anime* tersebut juga dapat memberikan motivasi.
40. Jika kita belajar bahasa Jepang itu bisa menjadi nilai lebih karena kita setidaknya bisa untuk mengerti percakapan atau pembahasan dengan lebih mudah.
41. Bahasanya enak untuk didengar.
42. Karena bisa dapat pembelajaran Jadi apa yang kita lihat dan apa yang kita rasakan juga sebuah pembelajaran.

Bahasa Jepang di jaman sekarang ini sudah mulai berkembang. Berkembangnya bahasa Jepang karena sudah banyaknya anak muda di seluruh dunia khususnya di Medan, Indonesia yaitu didalam sebuah komunitas bernama Medan Anime Club yang menyukai budaya Jepang. Budaya Jepang yang dimaksud di sini adalah menonton anime Jepang. Dengan menonton anime, maka para pecinta anime Jepang khususnya bagi para anggota Medan Anime Club tersebut dapat mengetahui bahasa Jepang.

Para anggota Medan Anime Club yang telah mengisi angket penelitian ini, mereka dapat mengetahui kosakata bahasa Jepang apa saja yang selalu diucapkan oleh para karakter di dalam anime yang telah mereka tonton. Karena selalu menonton anime, maka kosakata-kosakata tersebut selalu mereka ingat dan kadang-kadang ketika berbicara dengan teman sesama pecinta anime, atau dengan teman satu komunitas Medan Anime Club, kosakata yang sering mereka dengar dari anime sering mereka ingat dan mereka ucapkan.

Dibawah ini adalah hasil presentasi dari angket para anggota Medan Anime Club tentang kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) yang telah mereka ketahui. Dari gambar 4.1.2 ini dapat terlihat bahwa ada 32 orang yang mengetahui tentang kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) dengan jumlah persennya adalah 71.1%.



Gambar 2 Presentasi Mengenai Kosakata Slang Bahasa Jepang (*Wakamono Kotoba*) yang Diketahui Oleh Para Anggota Medan Anime Club

Dari hasil di atas dapat kita ketahui bahwa di dalam keanggotaan Medan Anime Club banyak yang mengetahui kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*). Mereka mengetahuinya karena sering menonton anime Jepang.

Berikut ini adalah data hasil jenis kosakata slang bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) yang diketahui oleh anggota Medan Anime Club.

Tabel 2 Data Hasil Jenis Kosakata Slang Bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) yang Diketahui oleh Anggota Medan Anime Club.

No	Kosakata Slang	Kegunaan
1.	あほ! <i>Aho!</i> (gila; idiot) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh laki-laki dan perempuan dan ada rasa kesal terhadap lawan bicara. Kata ini merupakan kata kasar.
2.	あくま <i>Akuma</i> (setan) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Biasanya digunakan laki-laki untuk menyebutkan lawan bicara yang sifatnya seperti setan
3.	アニキ <i>Aniki</i> (kakak laki-laki) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh adik laki-laki kepada kakak laki-lakinya dan bentuk formalnya adalah <i>oniisan</i>
4.	あたし <i>Atashi</i> (saya) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh perempuan dan bentuk formalnya adalah <i>watashi</i>
5.	あつ <i>Atsu</i> (Panas) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan, menyatakan bahwa cuaca sangat panas dan bentuk formalnya adalah <i>atsui desu</i> .
6.	ばか <i>Baka</i> (bodoh) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan, diungkapkan kepada diri sendiri maupun orang lain bahwa lawan bicara maupun diri sendiri merasa kurang pantas atau terlihat bodoh dan bahasa formalnya adalah <i>baka desu</i> .
7.	バカヤロ — <i>Bakayaro!</i> (dasar goblok) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan, tetapi lebih sering diucapkan laki-laki kepada orang lain bahwa lawan bicara tersebut benar-benar terlihat

		bodoh.			
8.	ぼく <i>Boku</i> (saya; aku)	Digunakan oleh laki-laki dan bentuk formalnya adalah <i>watashi</i> .	17.	キモイ ! <i>Kimoi!</i> (jijik) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan laki-laki dan perempuan ketika merasakan suatu hal yang membuatnya tidak nyaman dan tidak enak untuk di lihat. Bentuk formalnya adalah <i>kimochi ga warui desu</i> .
9.	だいすき <i>Daisuki</i> (sangat suka) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan untuk menyatakan sesuatu hal yang sangat disukai, suka terhadap benda yang diinginkan maupun suka atau cinta kepada lawan bicara	18.	きみ <i>kimi</i> (kamu; kau) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Sering digunakan oleh laki-laki ketika dia memanggil atau menyebut lawan bicaranya, baik laki-laki maupun perempuan. Bentuk formalnya adalah <i>watashi</i> .
10.	できない <i>Dekinai</i> (tidak bisa) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Digunakan oleh laki-laki dan perempuan untuk menyatakan sesuatu keadaan yang tidak bias dilakukan dan bentuk formalnya adalah <i>dekimasen</i> .	19.	きさま <i>kisama</i> (anda; kamu) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh laki-laki dan sering diucapkan untuk mengumpat ataupun memanggil lawan bicara. Pada awalnya kata ini digunakan untuk memanggil orang yang kita anggap punya derajat yang lebih tinggi dari kita. Namun seiringnya waktu, kata ini mengalami pergeseran makna dan kini menjadi kata kasar.
11.	ごめん <i>Gomen</i> (maaf) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan untuk meminta maaf kepada lawan bicara, ketika melakukan kesalahan dan bentuk formalnya adalah <i>gomen nasai</i> .	20.	このやろう <i>Konoyarou!</i> (kamu bajingan) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Digunakan oleh laki-laki dan kata ini sering terdapat di dalam <i>anime</i> . Kata ini merupakan kata yang kasar dan biasanya ketika seorang laki-laki berkelahi dengan laki-laki lain, maka kata ini sering terucap.
12.	いけない <i>Ikenai</i> (tidak bisa pergi) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan untuk mengucapkan suatu keadaan atau kondisi yang tidak memungkinkan untuk pergi	21.	ころせ <i>Korose!</i> (ku bunuh kau!) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Kata ini juga diucapkan oleh laki-laki dan biasanya digunakan ketika ingin membunuh seseorang.
13.	いけ ! <i>Ike!</i> (pergilah!) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Kata ini sangat kasar dan biasanya sering digunakan oleh laki-laki. Menyuruh lawan bicara untuk segera pergi. . Bentuk formalnya adalah <i>itte kudasai</i> .	22.	くっそ <i>Kusso!</i> (sialan; brengsek) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Kata tersebut kasar dan sering diucapkan oleh laki-laki ketika merasa kesal terhadap sesuatu.
14.	いたい <i>Itte!/Itai!</i> (sakit) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Digunakan oleh laki-laki maupun perempuan dan diucapkan ketika si pembicara maupun si lawan bicara ketika merasa kesakitan	23.	まじ <i>Maji?</i> (serius?; sumpah?) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan. Kata ini sering digunakan sebagai ekspresi saat kaget mendengar sesuatu. Berasal dari kata <i>majime desu</i> .
15.	かえるぞ ! <i>Kaeruzo!</i> (mau pulang loh) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Kata ~zo merupakan ekspresi dalam berbicara dan sering diucapkan oleh laki-laki. Bentuk formalnya <i>kaerimasu yo</i>	24.	まさか <i>Masaka!</i> (tidak mungkin; masa; jangan-jangan;	Diucapkan oleh laki-laki maupun perempuan ketika menunjukkan perasaan
16.	きもち <i>Kimochi</i> (lega; bagus) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan laki-laki dan perempuan ketika merasakan suatu hal yang membuatnya aman, lega dan enak di hati. Bentuk formalnya adalah <i>kimochi ga ii desu</i>			

	mungkinkah) Jenis: <i>Fukushi</i> (kata keterangan)	ketidakpercayaan atau menganggap bahwa hal yang disebutkan tidak mungkin/sangat kecil kemungkinannya.	Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	dipercaya. Bentuk dasarnya adalah <i>shinjimasu</i> .
25.	めんどくさい <i>Mendokusai</i> (malasnya; repotnya; ribet) Jenis: <i>Fukushi</i> (kata keterangan)	Diucapkan oleh laki-laki maupun perempuan ketika melakukan suatu hal yang tidak ingin dilakukannya atau situasi yang menjengkelkan.	35. スゲー <i>Sugee</i> (hebat) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika kagum melihat suatu hal. Kata ini berasal dari kaataa <i>sugoi</i> .
26.	みんな <i>Minna</i> (semua orang; semuanya) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Diucapkan laki-laki maupun perempuan ketika memanggil sekumpulan orang atau teman-temannya. Bentuk dasarnya adalah <i>minas an/minasama</i> .	36. そうかあ <i>Souka</i> (begitu ya?) Jenis: <i>Aizuchi</i> (ungkapan)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika memahami dan menerima pendapat, informasi atau reaksi yang dikatakan oleh lawan bicara. Kata dasarnya adalah <i>soudesuka</i> .
27.	なんでもない <i>Nandemonai</i> (tidak apa-apa) Jenis: <i>Fukushi</i> (kata keterangan)	Diucapkan laki-laki maupun perempuan merasa tidak ada hal yang perlu dipermasalahkan.	37. てめ <i>Teme</i> (elu!; elo!) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Sering diucapkan oleh laki-laki ketika memanggil lawan bicaranya dan kata tersebut sangat kasar. Bentuk formalnya adalah <i>anata</i> .
28.	なに <i>Nani?</i> (apa?; ada apa?) Jenis: <i>Gimonshi</i> (kata tanya)	Diucapkan laki-laki maupun perempuan ketika menanyakan suatu hal atau keadaan.	38. うるせ <i>uruse</i> (ribut; bising) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika mendengar suara atau ucapan yang tidak disenangi atau disukai. Kata ini berasal dari kata <i>urusai</i> .
29.	なぜ <i>Naze?</i> (kenapa?; mengapa?) Jenis: <i>Gimonshi</i> (kata tanya)	Diucapkan laki-laki maupun perempuan ketika merasa ada sesuatu yang aneh atau sesuatu hal yang sedang terjadi.	39. わかんない <i>Wakannai</i> (tidak paham; tidak mengerti) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika menyatakan sesuatu hal yang tidak diketahuinya. Kata ini berasal dari kata <i>wakarimasen</i> .
30.	おまえ <i>Omae</i> (kamu; kau; elo) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Diucapkan oleh laki-laki kepada lawan bicara dan kata tersebut kasar. Bentuk formalnya adalah <i>anata</i> .	40. やべー <i>Yabee</i> (gawat; awas; bahaya) Jenis: <i>Keiyoushi</i> (kata sifat)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan dan biasanya digunakan pada situasi gawat darurat atau mengejutkan. Kata awalnya adalah <i>yabai</i> .
31.	おれ <i>Ore</i> (aku) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Diucapkan oleh laki-laki ketika menyebutkan dirinya dan kata tersebut kasar. Bentuk formalnya adalah <i>watashi</i> .	41. やめて・やめろ う <i>Yamete/yamero!</i> (tolong hentikan) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika menyuruh lawan bicara untuk berhenti. Bentuk formalnya adalah <i>yamete kudasai</i> .
32.	サンキュー <i>Sankyu</i> (terima kasih) Jenis: <i>Meishi</i> (kata benda)	Diucapkan laki-laki maupun perempuan ketika menerima sesuatu dari lawan bicara dan kata ini merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu <i>thank you</i> .		
33.	しまった <i>Shimatta</i> (aduh; sial) Jenis: <i>Doushi</i> (kata kerja)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika melakukan suatu hal yang telah dilakukannya tidak sesuai. Bentuk formalnya adalah <i>shimaimashita</i> .		
34.	信じられない <i>Shinjiarenai</i> (tidak bisa dipercaya)	Diucapkan oleh laki-laki dan perempuan ketika mengungkapkan sesuatu hal yang sulit untuk		

KESIMPULAN

Kosakata slang (*wakamono kotoba*) yang paling banyak diketahui oleh para anggota Medan Anime Club yaitu sebanyak 7 orang mengetahui kata *baka* dan *kimochi*, sebanyak 5 orang mengetahui kata *gomen*, sebanyak 4 orang mengetahui kata *nani*, *urusai*, sebanyak 3 orang mengetahui *atashi*, *boku*,

souka, wakaranai, sebanyak 2 orang mengetahui kata *aniki, kimi 2, itai, omae, yamete*, dan terakhir 1 orang mengetahui *dattebayo, konoyarou, sankyu, kisama, akuma, ikenai, shinjirarenai, aho, Naze, yabai, yamerou, nandemonai, korose, nande, minna, teme, bakayarou*, dan *dekinai*.

Dari hasil pembahasan yang telah kemukakan di atas, maka disimpulkan bahwa

1. Para anggota Medan Anime Club tersebut dapat mengetahui bahasa Jepang dengan menonton anime dan juga bahwa ada 42 orang yang berminat dalam berbahasa Jepang dalam hal ini kosakata slang Bahasa Jepang (*wakamono kotoba*) dengan jumlah persennanya adalah 93.3%.
2. Kosakata slang (*wakamono kotoba*) yang paling banyak diketahui oleh para anggota Medan Anime Club yaitu sebanyak 7 orang mengetahui kata *baka* dan *kimochi*, sebanyak 5 orang mengetahui kata *gomen*, sebanyak 4 orang mengetahui kata *nani, urusai*, sebanyak 3 orang mengetahui *atashi, boku, souka, wakaranai*, sebanyak 2 orang mengetahui kata *aniki, kimi 2, itai, omae, yamete*, dan terakhir 1 orang mengetahui *dattebayo, konoyarou, sankyu, kisama, akuma, ikenai, shinjirarenai, aho, Naze, yabai, yamerou, nandemonai, korose, nande, minna, teme, bakayarou, dekinai*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (1993). *Linguistik: Suatu Pengantar*. Bandung: Angkasa.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djajasudarma, F. (2006). *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: Refika Aditama.
- Hendrique, K. (2022, October 22). *skdesu.com/nihongo*. Diambil kembali dari *skdesu.com*: <https://skdesu.com/id/apa-arti-yarou-konoyaro-e-bakayaro/>
- Khoerunnisa, J. (2021, February 21). *www.idntimes.com/life/education*. Dipetik

October 19, 2022, dari www.idntimes.com:

<https://www.idntimes.com/life/education/jihan-khoerunnisa/5-kosa-kata-bahasa-jepang-ini-harus-dihindari-maknanya-kasar-clc2>

- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- Laili, N. (2012, April). Penggunaan Wakamono Kotoba Remaja Jepang. *Diglossia: Jurnal Kajian Ilmiah Kebahasaan dan Kesusastraan*, 3(2), 1-19. doi:<https://doi.org/10.26594/diglossia.v3i2.101>
- Meisa, W. (2017, August). Analisis Wakamono Kotoba dalam Acara Televisi New World Land SMAPXSMAP. *JJLEL: Journal of Japanese Language Education and Linguistics*, 1(1). doi:10.18196/jjlel.1108
- Ohoiwutun, P. (2007). *Sosiolinguistik*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sayekti, S. I., Fitriana, R., & Karyati, A. (2020). Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba yang Populer di Kalangan Wanita Jepang dalam Media Sosial Twitter. *Idea: Jurnal Studi Jepang*, 2(1), 60-72. doi:10.33751/idea.v2i1.1828
- Sinulingga, S. (2011). *Metode Penelitian*. Medan : USU Press.
- Sudaryanto. (1988). *Metode Linguistik Bagian Kedua Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sudaryanto. (1992). *Metode Linguistik ke Arah Memahami Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sumarsono, & Partana, P. (2004). *Sosiolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamaguchi, N. (2007). *Wakamono Kotoba ni Mimi o Sumaseba*. Tokyo: Kodansha.