



Wakamono Kotoba dalam Anime Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru

アニメ「そのビスクドールは恋をする」の若者言葉

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana Program S1

Humaniora dalam Bahasa & Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

Ananda Rizky Adhiyan

NIM. 13020219130032

PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian, baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam daftar pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 29 Februari 2024

Penulis

Ananda Rizky Adhiyan

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Wakamono Kotoba dalam Anime Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*” ini telah disetujui dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Februari 2024

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Reny', with a long horizontal stroke extending to the right.

Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

NIP.197603042014042001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Wakamono Kotoba dalam Anime Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 26 Maret 2023.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

NIP. 197603042014042001

Anggota I,

Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP. 197401032000122001

Anggota II,

Elizabeth Ika Hesti A.N.R., S.S., M.Hum.

NIP. 197504182003122001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,



Prof. Dr. Ahmsyah, S.S., M.Hum.

NIP. 197211191998021002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Ore wa Kou da – Shirobane Kou.”

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Tuhan YME, karena hanya berkat nikmat, dan anugerah-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua dan saudara-saudari penulis, serta orang-orang yang penulis kasihi yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, doa, serta banyak bantuan kepada penulis.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas nikmat dan karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Wakamono Kotoba dalam Anime Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*”. Penulisan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum, selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.
3. Elizabeth Ika Hesti A.N.R, S.S., M. Hum., selaku Dosen Wali dan Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas arahan, bimbingan, semua waktu, ilmu, serta motivasi yang diberikan kepada penulis selama ini. Semoga selalu diberi kesehatan, keselamatan, dan kelancaran dalam menjalani rutinitas dan selalu dalam lindungan Yang Maha Kuasa.

4. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Terima kasih atas segala ilmu, didikan, bantuan, motivasi, bimbingan, dan kesabaran yang telah diberikan selama ini. Jasa dan kebaikan akan selalu penulis ingat.
5. Keluarga penulis Papa, Mama yang selalu mendukung dan mendidik penulis hingga sampai di titik ini.
6. Azra Masayu Ningrum, teman di hidup penulis yang selalu menemani, membantu, menghibur, mengingatkan penulis dalam penulisan penelitian kali ini.
7. Hoyoverse karena telah membuat gim Genshin Impact yang menjaga kewarasan sekaligus mengurangi kewarasan penulis.
8. *My sweet baby darling* Barbara Pegg, Keqing, Nilou, Faruzan-Senpai, Hu Tao, dan istri-istri fiktif lainnya yang penulis sayangi dan cintai sepenuh hati.
9. *King* Baso yang selalu menyediakan kediaman agungnya bagi penulis ketika pergi ke Semarang.
10. Alya Nadya sang pengikut penulis yang selalu bisa memenuhi ekspektasi, ego dan perintah dari penulis.
11. Raihan Akbar sebagai teman yang selalu mengikuti dan membantu lika-liku kehidupan penulis sejauh ini.
12. Rekan-rekan bidang riset Shofi, Dion, Yolan, Ayun, serta para *kouhai* penulis, Leli, Salma, Devi, Tiara dan Tazkia.
13. Terakhir; seluruh pihak yang turut memberikan dukungan bagi penulis. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Pada penulisan skripsi kali ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karenanya, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun penelitian kali ini dan ke depannya.

Semarang, 29 Februari 2024

Ananda Rizky Adhiyan

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Permasalahan	4
1.2. Tujuan.....	5
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.4. Metode Penelitian.....	6
1.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.4.2. Metode Analisis Data	7
1.4.3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	8
1.6. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Kerangka Teori	14
2.2.1. Morfologi.....	14
2.2.2. Semantik	25
BAB III.....	31
PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN	31
3.1. Proses Pembentukan <i>Wakamono kotoba</i>	32

3.1.1.	Pelesapan	32
3.1.2.	Peminjaman Bahasa Asing	37
3.1.3.	Campuran Kata	40
3.1.4.	Komposisi	42
3.1.5.	Afiksasi	44
3.1.6.	Derivasi Verba	45
3.1.7.	Inisialisasi	47
3.1.8.	Konversi Bunyi	47
3.1.9.	Derivasi Adjektiva	49
3.1.10.	Derivasi Nomina	50
3.1.11.	Pertukaran Posisi Kata.....	51
3.2.	Proses Perubahan Makna <i>Wakamono kotoba</i>	51
3.2.1.	Spesialisasi.....	52
3.2.2.	Perubahan dari Konkret ke Abstrak	53
3.2.3.	Generalisasi.....	54
3.2.4.	Perubahan Secara Metaforis	56
3.2.5.	Perubahan Nilai ke Arah Positif	57
3.2.6.	Perubahan Secara Idiom.....	58
3.2.7.	Perubahan Nilai ke Arah Negatif.....	59
3.2.8.	Perubahan Indra	60
BAB IV		62
KESIMPULAN DAN SARAN		62
4.1.	Kesimpulan	62
4.2.	Saran.....	63
要旨		64
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		69
BIODATA PENULIS		96

INTISARI

Adhiyan, Ananda Rizky. 2024. “*Wakamono Kotoba* dalam Anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing: Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

Penelitian kali ini mengkaji mengenai fenomena *wakamono kotoba* atau bahasa slang yang terjadi dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, terutamanya pada pembentukan dan perubahan makna pada *wakamono kotoba*. Penelitian ini menggunakan metode simak-catat untuk pengumpulan data dan hubung banding pada analisis data. Sumber data yang digunakan adalah percakapan pada anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* episode 1-12. Analisis data dimulai dengan mengumpulkan data percakapan yang mengandung *wakamono kotoba*, lalu dilanjutkan dengan proses pengidentifikasian pembentukan *wakamono kotoba* yang ditemukan, yang kemudian diidentifikasi perubahan makna yang terjadi pada *wakamono kotoba* tersebut. Hasil identifikasi kemudian dipaparkan menggunakan metode deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa ditemukan 130 data *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui 11 proses pembentukan di antaranya: pelesapan 63 data, peminjaman bahasa asing 35 data, campuran kata 10 data, komposisi 33 data, afiksasi 6 data, derivasi verba 14 data, inisialisasi 2 data, konversi bunyi 7 data, derivasi adjektiva 2 data, derivasi nomina 5 data, dan pertukaran posisi kata 1 data. Kemudian, terdapat 8 jenis perubahan makna *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* yang meliputi 32 data spesialisasi, 12 data perubahan makna dari konkret ke abstrak, 10 data generalisasi, 4 data perubahan secara metaforis, 9 data perubahan nilai ke arah positif, 4 data perubahan makna idiom, 5 data perubahan nilai ke arah negatif, dan 2 data perubahan indra. Sedangkan sisa data tidak mengalami perubahan makna sebanyak 56 data, dan terdapat juga 3 data yang memiliki lebih dari 1 varian perubahan makna.

Kata kunci: *Wakamono Kotoba*, Pembentukan *Wakamono Kotoba*, Perubahan makna, Morfologi, Semantik.

ABSTRACT

Adhiyan, Ananda Rizky. 2024. "*Wakamono Kotoba* in Anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*". Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Supervisor: Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.

This research examines the phenomenon of *wakamono kotoba* or slang that occurs in the anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, especially on the formation and change of meaning in *wakamono kotoba*. This study uses the *simak-catat* method for data collection and the *hubung banding* in data analysis. The data sources used are conversations in the anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* episodes 1-12. Data analysis begins with collecting conversational data containing *wakamono kotoba*, then proceeds with the process of identifying the formation of *wakamono kotoba* found, which then identifies the changes in meaning that occur in the *wakamono kotoba*. The identification results are then presented using the descriptive method.

Based on the results of data analysis, it can be seen that there are 130 data of *wakamono kotoba* formed through 11 formation processes including: deletion 63 data, foreign language borrowing 35 data, word mixture 10 data, composition 33 data, affixation 6 data, verb derivation 14 data, initialization 2 data, sound conversion 7 data, adjective derivation 2 data, noun derivation 5 data, and word position exchange 1 data. Then, there are 8 types of changes in the meaning of *wakamono kotoba* in the anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* which include 32 data on specialization, 12 data on changes in meaning from concrete to abstract, 10 data on generalization, 4 data on metaphorical changes, 9 data on changes in value in a positive direction, 4 data on changes in idiom meaning, 5 data on changes in value in a negative direction, and 2 data on changes in senses. While the remaining data does not experience a change in meaning as much as 56 data, and there are also 3 data that have more than 1 variant of meaning change.

Keywords: *Wakamono Kotoba*, Formation of *Wakamono Kotoba*, Change of meaning, Morphology, Semantics.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1. Latar Belakang

Morfologi adalah cabang ilmu bahasa yang mempelajari bentuk-bentuk dan pembentukan kata serta pengaruh perubahan-perubahan bentuk kata terhadap golongan dan arti kata. Objek kajian morfologi adalah kata, yang dibentuk dari satuan gramatikal yang lebih kecil, yaitu morfem. Morfologi mempelajari seluk-beluk bentuk kata serta fungsi perubahan-perubahan bentuk kata itu, baik fungsi gramatikal maupun fungsi semantik. Proses morfologis adalah proses pembentukan kata-kata dari satuan lain yang merupakan bentuk dasarnya.

Cabang ilmu morfologi juga dapat ditemukan dan diaplikasikan pada fenomena *wakamono kotoba*, yakni bahasa slang yang umumnya digunakan oleh anak muda di Jepang. *Wakamono kotoba* memiliki ciri khas yang berbeda dari bahasa Jepang standar termasuk pengurangan fitur linguistik dalam kalimat. Penggunaannya umumnya lebih bebas dalam situasi non-formal dan pembentukannya cenderung lebih longgar dibandingkan dengan bahasa Jepang formal meskipun masih dapat dianalisis secara morfologis. Kamei dalam (Suhada 2019:2) juga berpendapat anak muda di Jepang sering menggunakan bahasa dan frasa khas mereka saat berbicara, yang kadang membuat orang

dewasa kesulitan memahami pembicaraan mereka. Yonekawa mengatakan bahwa *wakamono kotoba* adalah:

「中学生から三十歳前後の若い男女が仲間内 で娯楽・会話促進・連帯・イメージ伝達・隠蔽・緩衝・浄化などのために使う、規範からの自由 と遊びを特徴に持つ特有の語や言い回しである。」

Chuugakusei kara san juu sai zengo no wakai danjo ga nakamanai de goraku kaiwa sokushin rentai imeeji dentatsu inpei kanshou jouka nado no tame ni tsukau , kihan kara no jiyuu to asobi o tokuchou ni motsu tokuyuu no katari ya iimawashidearu

Adalah kata-kata dan frasa yang digunakan oleh pria dan wanita muda dari sekolah menengah pertama hingga usia sekitar 30 tahun sebagai hiburan, percakapan, bentuk keakraban, mengirim gambar, kerahasiaan, kata pendukung, dan pengeksklusifan di antara teman sebayanya, dan dicirikan oleh kebebasan dari norma-norma dan kesenangan.

Wakamono kotoba merujuk pada istilah atau kosakata yang digunakan oleh generasi muda untuk menyampaikan perasaan atau menggambarkan situasi tertentu. Dampaknya adalah sulit bagi orang dewasa yang bukan bagian dari kelompok tersebut untuk memahami maksud dari pembicaraan mereka.

Penggunaan *wakamono kotoba*, selain sering digunakan pada kalangan muda di Jepang juga dapat ditemukan di dalam anime. Anime adalah animasi atau kartun khas Jepang¹. Salah satu anime yang banyak menggunakan *wakamono kotoba* adalah anime berjudul “*Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*”. Dikarenakan target pasarnya merupakan golongan anak muda intensitas *wakamono kotoba* dalam anime ini terbilang relatif banyak dikarenakan *setting*-nya yang berkaitan dengan kehidupan sekolah anak muda. Berikut adalah beberapa contoh *wakamono kotoba* di dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*:

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Anime”
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anime> (diakses pada 9 Agustus 2023)

海夢: アハハハハ！そんなんしたらヤバくない？クッソ女子じゃん 恥ず〜！

Marin: ahahahaha! Sonnanshitara yabakunai? kusso joshi jan hazu~!

Marin: ahahahaha! Kalau aku lakukan itu parah banget kan? Feminim banget!

(Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru, episode 7, 14:49)

Monolog tersebut ketika Marin berencana untuk membuat makanan untuk Wakana dan Marin membayangkan ia sedang menggambarkan hati dari saus tomat ke makanan yang dibuatnya. Lalu ia pun tersipu malu sendiri karena imajinasinya dan menggunakan *wakamono kotoba* **kussojoshi**.

Menurut Yonekawa dalam Adiana dkk (2022:36) pembentukan *wakamono kotoba* **kussojoshi** berjenis (混交) *konkou* ‘komposisi’, kata terbentuk dengan menggabungkan dua atau lebih kosa kata menjadi satu kata, yaitu *kuso* dan *joshi*.

Dalam konteks ini, **kussojoshi** ‘sangat feminim’, “**kusso**” sendiri merupakan perubahan bentuk dari kata “**kuso**” yang mengalami geminasi, atau penambahan *tsu* kecil (*sokuon*) untuk memberi penekanan dalam kata, menurut. **Kuso** dapat digunakan untuk menekankan kata sifat weblio.jp² dalam kasus ini kata sifatnya adalah **feminim**. Namun jika ditelaah makna leksikal dari masing-masing makna dari kata tersebut akan berubah. *Kuso* sendiri memiliki arti **kotoran**, sedangkan *joshi* berarti **perempuan**. Menurut teori dari Sutedi (2011:132) hal ini menunjukkan bahwa terjadi **perubahan makna** berupa **perubahan nilai ke arah positif** (価値の上昇) *kachi no joushou* dari morfem

² Weblio, “くそ” <https://www.weblio.jp/content/%E3%81%8F%E3%81%9D> (diakses pada 11 Agustus 2023)

pembentuk *wakamono kotoba* ke *wakamono kotoba* yang dianalisis. Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba*:

クソ → クッソ + 女子 → クッソ女子
Kuso → *kusso* + *joshi* → *kusso joshi*
 Kotoran → sangat + perempuan → sangat feminim

Berdasarkan hal-hal yang sudah dipaparkan di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti apa bagaimana pembentukan dan pergeseran makna dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*. Karena *wakamono kotoba* dirasa masih sangat relevan dan menarik untuk diteliti. Hal ini dibuktikan dengan seringnya fenomena ini terjadi di kehidupan nyata terutama pada kalangan muda di Jepang dan juga adanya eksistensi fenomena ini di media seperti dalam anime terutama pada anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*.

Eksistensi anime tersebut semakin membuktikan bahwa objek *wakamono kotoba* sangat relevan untuk diteliti dengan harapan pembaca dapat lebih memahami fenomena ini. Kemudian jumlah penelitian yang menganalisis mengenai perubahan makna dari *wakamono kotoba* belum terlalu banyak diteliti, sehingga terdapat beberapa rumpang penelitian yang dapat diisi untuk penelitian lain ke depannya. Anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* dipilih sebagai sumber data penelitian karena, anime ini mempunyai data-data yang dianggap memadai sebagai objek penelitian kali ini.

1.1.2. Permasalahan

Berdasar latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang muncul dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*?
2. Apa saja pergeseran makna yang terjadi dari *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*?

1.2. Tujuan

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*.
2. Mengetahui apa saja pergeseran makna yang terjadi pada *wakamono kotoba* yang terdapat dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini membutuhkan ruang lingkup sebagai batasan agar pembahasan tidak meluas ke hal-hal yang tidak diperlukan. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber data yang digunakan adalah anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*
2. Teori pembentukan *wakamono kotoba* bahasa Jepang menggunakan teori gabungan dari Harumi Tanaka, Taro Kageyama, dan Akihiko Yonekawa
3. Teori perubahan makna bahasa Jepang menggunakan teori dari Sutedi dan Tjandra

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dapat dideskripsikan, dibuktikan, dikembangkan dan ditemukan pengetahuan, teori, untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam kehidupan manusia Sugiono dalam Abdussamad (2021:80).

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak. Menurut Sudaryanto (1993:133) dalam Ramadiani & Putri (2021:3) metode simak adalah metode yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak (observasi) penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti. Pencarian data dilakukan dengan menyimak anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, lalu dilanjutkan dengan teknik catat. Sumber data berupa anime yang memiliki 12 episode. Data yang akan dihasilkan berupa penggunaan istilah, kata, dan ungkapan yang termasuk ke dalam *wakamono kotoba*.

Data yang telah dikumpulkan akan divalidasi apakah kata tersebut termasuk ke dalam *wakamono kotoba* atau tidaknya dengan memverifikasi ulang data tersebut di kamus atau situs-situs terpercaya yang membahas mengenai *wakamono kotoba* dan asal kata tersebut. *Wakamono kotoba* juga di verifikasi melalui wawancara dengan narasumber anak muda berbahasa ibu bahasa Jepang untuk mengetahui bahwa kata tersebut merupakan *wakamono kotoba*.

Menggunakan metode-metode yang telah disebutkan data *wakamono kotoba* yang bisa didapat pada anime ini adalah sejumlah 130 data.

Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data dari penelitian ini:

1. Mengakses layanan *streaming* anime yang menyediakan anime Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru dengan takarir Bahasa Indonesia.
2. Menyimak setiap percakapan dengan seksama, dan memperhatikan ketika karakter mengucapkan *wakamono kotoba*.
3. Mengidentifikasi kata yang diduga *wakamono kotoba* dalam percakapan dan melihat konteks ketika kata tersebut diucapkan.
4. Mencatat data *wakamono kotoba* yang telah ditemukan.

1.4.2. Metode Analisis Data

Setelah data yang diperlukan telah terkumpul, data-data tersebut dianalisis menggunakan 2 metode. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pembentukan *wakamono kotoba*. Kemudian untuk mengetahui pergeseran makna apa saja yang terjadi pada *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* digunakan metode padan referensial.

Setelah itu data-data *wakamono kotoba* akan dianalisis ada tidaknya perubahan makna menggunakan teori perubahan makna bahasa Jepang dari Tjandra (2016:143) dan Sutedi (2019). Kemudian untuk mengetahui hubungan semantik dari *wakamono kotoba* dengan makna leksikal dan gramatikalnya, digunakan teknik hubung banding membedakan (HBB).

Berikut adalah proses analisis data *wakamono kotoba* dalam penelitian ini:

1. Menganalisis temuan data yang diduga *wakamono kotoba* dengan memperhatikan konteks.

2. Memvalidasi data temuan dengan mencari *wakamono kotoba* tersebut di kamus daring mengenai *wakamono kotoba*. Data kemudian akan diverifikasi lagi melalui metode wawancara dengan penutur asli Bahasa Jepang.
3. Data *wakanono kotoba* yang telah diverifikasi dan divalidasi kemudian dianalisis pembentukannya berdasarkan teori dari Yonekawa dan Kageyama dkk.
4. Data temuan *wakamono kotoba* juga akan dianalisis perubahan maknanya berdasarkan teori dari Sutedi dan Tjandra.

1.4.3. Metode Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis data dalam penelitian ini akan dipaparkan menggunakan metode informal, di mana kata-kata digunakan untuk menjelaskan temuan analisis. Pendekatan ini dipilih dengan tujuan membuat hasil analisis lebih mudah dipahami oleh pembaca dan dapat disajikan dengan cara yang relatif sederhana.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah kekayaan dalam bidang linguistik bahasa Jepang. Terutama pada ragam bahasa *wakamono kotoba*.

2. Manfaat praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang *wakamono kotoba* kepada pembaca, terutama tentang pembentukan kata dan pergeseran maknanya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk para pembelajar bahasa Jepang terutama mengenai pembentukan kata dan pergeseran makna *wakamono kotoba*.

1.6. Sistematika Penulisan

Proposal ini disusun secara sistematis menjadi beberapa bab, sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran umum tentang penelitian dan terdiri dari tujuh subbab, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat, dan sistematika penelitian.
2. BAB II Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Bab ini membahas skripsi sebelumnya yang memiliki tema serupa dengan penelitian ini, serta teori-teori yang relevan dengan penelitian. Informasi ini akan menjadi dasar untuk pembahasan di bab-bab selanjutnya.
3. BAB III Pembahasan. Bab ini fokus pada pembahasan dan analisis data yang telah dikumpulkan dalam penelitian.
4. BAB IV Penutup. Bab ini berisi simpulan sebagai jawaban terhadap rumusan masalah yang diajukan di Bab I, serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Terdapat banyak penelitian mengenai *wakamono kotoba*, yang telah mengkaji berbagai macam aspek di dalamnya. Namun sejauh ini tidak banyak ditemukan penelitian yang mengkaji tentang perubahan makna dari *wakamono kotoba* itu sendiri. Serta menggunakan anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* sebagai objek penelitiannya.

Oleh karena itu, penelitian ini juga membutuhkan banyak referensi dari berbagai macam penelitian lain yang setidaknya berkorelasi dengan penelitian ini. Dengan harapan penelitian ini dapat mengisi rumpang dan menjadi kebaharuan terutama dalam studi mengenai *wakamono kotoba* dan perubahan makna dalam Bahasa Jepang. Penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi referensi penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

Penelitian terdahulu yang membahas pembentukan *wakamono kotoba* dalam film *Kimi no Na wa* adalah penelitian Suhada (2019) dari Universitas Diponegoro yang berjudul “Analisis *Wakamono kotoba* dalam Film *Kimi no Na wa*”. Penelitian ini dilatarbelakangi untuk menyelesaikan masalah mengenai bagaimana terbentuknya *wakamono kotoba* yang ada dalam film *Kimi no Na wa* yang menggunakan gabungan teori dari Harumi Tanaka, Taro Kageyama, dan Akihiko Yonekawa untuk dianalisis. Untuk mengetahui fungsi kebahasaan dari *wakamono kotoba* tersebut Fani Suhada menggunakan teori dari Roman Jakobson. Penelitian ini menghasilkan data berupa adanya tujuh proses

pembentukan *wakamono kotoba*, yakni: *clipping*, komposisi, afiksasi, *blending*, penyerapan bahasa Inggris, perubahan bunyi, dan pembentukan kosakata baru. Selain itu, terdapat lima fungsi bahasa yang digunakan, meliputi: ekspresif, konatif, puitis, fatis, dan referensial.

Penelitian Suhada (2019) berfokus ke fungsi *wakamono kotoba* dalam bahasa Jepang yang mengharuskan perlu diketahuinya konteks percakapan secara mendetail dari *wakamono kotoba* tersebut. Oleh karenanya Suhada (2019) menggunakan teori peristiwa tutur SPEAKING oleh Hymes (1972) untuk membantu dalam memahami konteksnya.

Penelitian selanjutnya yang mengkaji tentang perubahan makna yang menjadi referensi penelitian kali ini adalah penelitian dari Fareza (2020) yang berjudul “Perubahan Makna pada Kosakata Serapan (*Gairaigo*) dalam Manga *Dr. Stone* Volume 1-5”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan makna yang terjadi pada *gairaigo* di manga *Dr. Stone*. Data yang dapat disimpulkan dari penelitian Fareza (2020) adalah sebagai berikut: Terdapat 8 jenis bentuk perubahan *gairaigo* dan dari 38 *gairaigo* yang berubah maknanya secara leksikal, terdapat 16 *gairaigo* yang mengalami perubahan secara total.

Penelitian mengenai *wakamono kotoba* atau bahasa slang selanjutnya yang menjadi referensi dalam penelitian kali ini adalah penelitian yang berjudul “*Wakamono kotoba* Dalam Serial Komik *One Piece* Volume 87-90 Karya Eiichiro Oda (Kajian Sociolinguistik)” yang telah ditulis oleh Hidayati, dkk. (2020). Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana saja

pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam komik *One Piece* volume 87-90 karya Eiichiro Oda. Berdasarkan penelitian terdapat empat bentuk *shoryaku* atau pemendekan, sembilan bentuk *keiyoushi* atau kata sifat, dua bentuk *shakuyou*, dan satu bentuk *gitaigo*. Dari hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa pembentukan *wakamono kotoba* dalam komik *One Piece* volume 87-90 karya Eiichiro Oda didominasi oleh penurunan kata sifat.

Penelitian selanjutnya yang menjadi referensi adalah penelitian yang berjudul “*Shouryaku* (Pemendekan) *Wakamono kotoba* dalam Anime *Kaichou wa Maid Sama* Episode 1-5 Karya Hiro Fujiwara” yang ditulis oleh Puspitarini (2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi *wakamono kotoba* yang mengalami pemendekan atau *shouryaku* beserta proses pembentukannya. Hasil kesimpulan dari penelitian menunjukkan adanya 28 pemendekan *wakamono kotoba*, di mana 26 data termasuk dalam kategori *tanshiki shouryaku*, sementara 2 data termasuk dalam kategori *fukushiki shouryaku*. Penelitian tersebut hanya berfokus ke *wakamono kotoba* terbentuk dari proses pemendekan yang mengakibatkan variasi data perubahan makna kurang beragam.

Penelitian milik Prawira (2017) yang berjudul “Perluasan Makna Kata *Yabai* sebagai *Wakamono no Kotoba*” membahas tentang perluasan makna, perubahan bentuk, dan makna dari salah satu *wakamono kotoba* yaitu *yabai*. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian tersebut adalah perluasan makna pada kata “*yabai*” cenderung menunjukkan ameliorasi atau peningkatan makna. Kata “*yabai*” awalnya memiliki makna negatif seperti bahaya, gawat, atau

celaka, namun masih digunakan bersamaan dengan makna baru yang bersifat positif seperti enak, bagus, keren, cantik/tampan, dan luar biasa.

Penelitian Prawira (2017) hanya berfokus pada satu *wakamono kotoba* yaitu *yabai* dan perubahan makna khususnya perluasan makna saja, yang mengakibatkan variasi data perubahan makna kurang beragam. Perlu diketahui juga bahwa penelitian Prawira (2017) membandingkan ragam bahasa informal yang mengandung *wakamono kotoba* dengan ragam formalnya untuk mengetahui perubahan makna yang terjadi dalam *wakamono kotoba*.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian kali ini difokuskan untuk mempelajari dan mengetahui bagaimana terbentuknya suatu *wakamono kotoba* atau bahasa slang dalam anime yang berjudul *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, menggunakan teori gabungan dari Yonekawa, Tanaka, dan Kageyama. Hal ini menjadi pembeda dari beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas seperti contohnya penelitian dari Fareza (2020) yang alih-alih meneliti *wakamono kotoba*, melainkan *gairaigo* atau kata serapan. Berbeda juga dengan penelitian berjudul “*Shouryaku (Pemendekan) Wakamono Kotoba dalam Anime Kaichou wa Maid Sama Episode 1-5 Karya Hiro Fujiwara*” yang ditulis oleh Puspitarini (2016), yang hanya berfokus terhadap satu jenis pembentukan *wakamono kotoba* yaitu pemendekan kata. Sedangkan penelitian kali ini akan menganalisis seluruh jenis pembentukan kata menurut teori yang telah disebutkan sebelumnya.

Kemudian penelitian kali ini juga berfokus mengenai perubahan makna apa saja yang terjadi pada *wakamono kotoba* yang telah ditemukan dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* dengan menggunakan teori dari Tjandra dan Sutedi. Teori dari kedua ahli ini, merupakan teori perubahan makna yang khusus untuk mengkaji perubahan makna dalam bahasa Jepang saja tidak seperti penelitian dari Salsabila & Yulianti (2021) yang menggunakan teori dari Traugott (2017) di mana teori tersebut adalah teori yang tidak spesifik dalam mengkaji perubahan makna dalam bahasa Jepang. Tidak hanya itu penelitian ini juga mengkaji tentang seluruh perubahan makna yang terjadi dari *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime dengan menggunakan teori dari Tjandra dan Sutedi. Alih-alih hanya meneliti penyempitan makna *wakamono kotoba* yang dilakukan oleh Salsabila & Yulianti (2021) dan perluasan makna saja yang telah dilakukan oleh Prawira (2017).

Seluruh hal yang telah disampaikan sebelumnya diharapkan akan menjadi rumpang penelitian yang dapat diisi oleh penelitian kali ini dengan harapan untuk lebih memperkaya pengetahuan pembaca mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dan perubahan makna *wakamono kotoba*.

2.2. Kerangka Teori

2.2.1. Morfologi

Bunyi-bunyi bahasa bergabung menjadi satu satuan bahasa yang mengandung arti dan cabang ilmu linguistik yang secara khusus mempelajari satuan bahasa terkecil yang mengandung arti adalah morfologi Tjandra (3:2015).

Menurut Sutedi (42:2011) morfologi adalah cabang linguistik yang mengidentifikasi satuan-satuan dasar bahasa sebagai satuan gramatikal.

Morfologi dalam bahasa Jepang disebut dengan *keitairon* (形態論) yang merupakan cabang dari linguistik yang mengkaji tentang kata dan pembentukannya. Koizumi (1987) yang diakses dari kotobank³.jp menyatakan bahwa:

「伝統文法では、形態論は、語形の変化とその構成を記述する部門として、統語論、音韻論とともに文法の三大部門をなす。構造言語学では、形態素の種類とその配列を分析する部門とされている。」

Dentou bunpou de wa, keitairon wa, gokei no henka to sono kousei o kijutsu suru bumon to shite, tougooron, on'inron to tomo ni bunpou no sandaibumon o nasu. Kouzou gengogaku de wa, keitaiso no shurui to sono hairesu o bunseki suru bumon to sarete iru.

Dalam tata bahasa tradisional, morfologi dianggap sebagai salah satu divisi yang menggambarkan perubahan bentuk kata dan konstruksinya, bersama dengan sintaksis dan fonologi, membentuk tiga divisi tata bahasa. Dalam linguistik struktural, morfologi dianggap sebagai divisi yang menganalisis jenis morfem dan susunannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwa Morfologi adalah sub disiplin dalam ilmu linguistik yang mengkaji struktur internal kata-kata dalam sebuah bahasa. Melalui analisis morfologi, kita memahami bagaimana kata-kata dibentuk, bagaimana morfem (unit makna terkecil) digabungkan, dan bagaimana variasi morfologis dalam bahasa tersebut memengaruhi pemahaman dan penggunaannya. Dengan demikian, penelitian morfologi memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana kata-kata dibentuk dan digunakan dalam bahasa tertentu.

³ Kotobank, “形態論”

<https://kotobank.jp/word/%E5%BD%A2%E6%85%8B%E8%AB%96-59041>
(diakses pada 15 Oktober 2023)

2.2.1.1. Proses Pembentukan Kata dalam Bahasa Jepang

Kageyama dan Sato (2016) berpendapat bahwa terdapat 8 proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang, yaitu :

1. Komposisi

Komposisi merujuk pada penggabungan lebih dari dua kata atau morfem bebas tetapi dalam bahasa Jepang konsep ini menunjukkan gabungan dari dua morfem yang terikat. Komposisi sendiri dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu komposisi nomina, komposisi verba, dan komposisi adjektiva. Berikut beberapa contoh dari komposisi adalah penggabungan dari verba *afure* (溢れ) dan verba *dasu* (出す) menjadi *afuredasu* (流れ出す) ‘mengalir ke bawah’.

2. Afiksasi

Afiksasi dalam bahasa Jepang memang memiliki peran yang cukup penting dalam mengubah kelas kata suatu kata dasar. Dalam bahasa Jepang, afiksasi terutama terdiri dari prefiks dan sufiks.

a. Prefiks

Prefiks dalam bahasa Jepang dapat memberikan makna tambahan pada kata dasar tanpa mengubah kategori leksikal kata dasar tersebut. Contohnya, dalam kata *o-sanpo* (お散歩), prefiks *o* (お) memberikan nuansa kehormatan atau kesopanan pada kata dasar *sanpo* (散歩) ‘berjalan-jalan’. Tanpa prefiks "o," kata dasar tersebut masih memiliki makna yang sama tetapi kurang dalam hal kesopanan.

b. Sufiks

Sufiks dalam bahasa Jepang dapat mengakibatkan perubahan dalam kelas kata. Contohnya dalam kata *yasashisa* (優しさ) sufiks *sa* (さ) ditambahkan pada

kata dasar *yasashii* (優しい) ‘ramah’ atau ‘baik hati’. Dengan penambahan sufiks *sa*, kata dasar *yasashii* mengalami perubahan dari kelas kata adjektiva menjadi nomina dan artinya menjadi ‘kebaikan’.

Dengan adanya afiksasi bahasa Jepang memungkinkan pembentukan kata-kata baru dengan memodifikasi kata dasar sesuai konteks dan makna yang diinginkan. Afiksasi ini memberikan fleksibilitas dalam ekspresi bahasa Jepang dan memperkaya keragaman kosakata.

3. Konversi

Konversi merujuk pada perubahan kategori leksikal suatu kata tanpa mengubah bentuknya dan umumnya ditemui dalam kata-kata bahasa Jepang yang termasuk dalam kategori *wago* (和語). Hal ini terjadi karena kata-kata *wago* memiliki infleksi dan bentuk dasar yang unik dibandingkan dengan kata-kata bahasa Jepang lainnya.

Proses konversi dalam bahasa Jepang merupakan perubahan kategori leksikal yang eksklusif terjadi pada kata-kata *wago*. Sebagai contoh, perubahan dari *asobu* (遊ぶ) menjadi *asobi* (遊び) merupakan salah satu contoh konversi dalam bahasa Jepang.

4. Reduplikasi

Reduplikasi merupakan fenomena yang sering terjadi dalam bahasa Jepang, terutama yang termasuk ke dalam kelas kata *wago* (和語), *kango* (漢語), dan *mimetic*. Reduplikasi kadang-kadang digunakan untuk mengubah makna suatu kata, dan terkadang juga digunakan untuk mengubah fungsi sintaksisnya. Seperti contohnya *hitobito* (人々) yang artinya orang-orang. Bahasa anak-anak di Jepang

juga mengandung banyak contoh reduplikasi seperti contohnya reduplikasi dari onomatope suara kucing *nyan* (にゃん) menjadi *nyanyan* (にゃんにゃん) yang artinya kucing.

5. *Blending*

Gabungan kata yang sering disebut dengan istilah "*portmanteau words*" dikenal sebagai "*blends*". *Blending* adalah hasil dari menggabungkan dua kata yang berdiri sendiri menjadi satu kata fonetis yang mengungkapkan suatu konsep tertentu. Sebagian besar *blending* biasanya muncul dalam pembentukan kata benda. Sebagai contoh dalam bahasa Jepang, kita memiliki contoh seperti "*Godzilla*," yang terbentuk dari penggabungan "*go*" dari *gorira* (ゴリラ) dan *zira* dari *kuzira* (鯨), yang artinya besar.

6. *Clipping*

Clipping juga dikenal sebagai pelesapan merupakan praktik memendekkan kata secara fonetik dengan menghilangkan sebagian dari kata tersebut. *Clipping* sering terjadi dalam bahasa Jepang, baik dalam kategori *wago* (和語), *kango* (漢語), maupun kata-kata asing, dan sering digunakan secara terbatas dalam bahasa sehari-hari meskipun beberapa kata yang mengalami pelesapan menjadi bagian dari bahasa formal.

Terdapat dua jenis pelesapan, yaitu *back clipping* dan *fore clipping*, yang merujuk pada bagian mana dari kata yang dihilangkan. Bagian yang tetap setelah proses pelesapan adalah yang paling penting, karena itulah yang digunakan dalam kata yang baru terbentuk. Contoh-contoh pelesapan dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

a. *Back Clipping*

Contoh: Kata *anime* (アニメ), ‘animasi’. Asal-usul kata ini berasal dari animeeshon (アニメーション), di mana terjadi pelesapan pada bagian akhir katanya.

b. *Fore Clipping*

Contoh: Kata *dachi* (だち), ‘teman’. Kata ini berasal dari *tomodachi* (友達), di mana terjadi pelesapan pada bagian awal katanya.

Dalam kasus contoh di atas, *back clipping* cenderung lebih umum dan lebih mudah dipahami karena elemen utama dari kata masih tersisa, sehingga memudahkan dalam menebak kata asalnya. Dibandingkan dengan *fore clipping*, di mana sisa kata terletak di bagian belakang, metode ini dapat menjadi lebih sulit untuk menebak asal katanya karena elemen kunci berada di bagian yang telah dipotong.

7. Akronim dan Inisial

Akronim adalah istilah yang merujuk kepada kata yang terbentuk dengan menggabungkan huruf awal dari beberapa kata, dan biasanya diucapkan sesuai dengan bahasa Inggris. Sebagai contoh, pada kata "JAXA" yang merupakan singkatan dari "*Japan Aerospace Exploration Agency*"

Sementara itu, inisial yang sering disebut sebagai "*alphabetism*," adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada kata yang juga dibentuk dengan cara yang serupa, yaitu menggabungkan huruf-huruf awal dari beberapa kata, namun setiap hurufnya diucapkan sesuai dengan bunyi alfabet konvensional. Sebagai

ilustrasi kita dapat merujuk pada kata "JK," yang merupakan singkatan dari *joshi kousei* (じょし こうせい).

8. Transposisi

Transposisi adalah salah satu proses pembentukan kata dalam bahasa Jepang di mana huruf atau morfem dalam suatu kata dipindahkan atau ditukar posisinya untuk membentuk kata yang baru. Seperti contohnya *yabai* (やばい) yang berarti ‘berbahaya’ dapat mengalami transposisi menjadi *baiya* (ばいや).

2.2.1.2. Proses Pembentukan *Wakamono kotoba*

Sementara itu, dalam bukunya yang berjudul *wakamono go wo kengaku suru* (若者語を科学する) Yonekawa (1998) juga menguraikan beberapa tahapan pembentukan istilah *wakamono kotoba* seperti yang tertera di bawah ini:

1. Peminjaman Bahasa Asing

Sebagian besar istilah *wakamono kotoba* merupakan hasil adaptasi dari berbagai bahasa asing. Bahasa Inggris dan bahasa Jerman mendominasi dalam penggunaan istilah-istilah ini, dengan sedikit pengaruh dari bahasa Perancis.

Contoh: *kappuru* (カップル)

couple → カップル

couple → *kappuru*

pasangan (kekasih) → pasangan (kekasih)

2. Pelesapan

Pelesapan adalah proses penghilangan sebagian atau seluruh bagian tertentu dalam sebuah kata, menciptakan pengucapan yang baru. Menurut Yonekawa,

terdapat tujuh proses pelesapan yang digunakan dalam pembentukan istilah *wakamono kotoba*, seperti:

a) Pelesapan pada awal kata.

Contoh: **dachi** (だち)

友だち → だち

~~Tomodachi~~ → dachi

teman → teman

b) Pelesapan pada akhir kata.

Contoh: **uru** (ウル)

ウルトラ → ウル

~~Urutora~~ → uru

ultra → ultra

c) Pelesapan pada bagian tengah kata.

Contoh: **kisu** (キス)

キリギリス → キス

~~Kigirisu~~ → kisu

Belalang → belalang

d) Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk.

Contoh: **kanpe** (カンペ)

カンニング ペーパー → カンペ

~~Kanningu peepaa~~ → kanpe

Kertas sontekan → kertas sontekan

e) Pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk.

Contoh: **sutashan** (スタシヤン)

スタイルシヤン → スタシヤン

Sutai~~ishan~~ → *sutashan*

gaya cantik → gaya cantik

f) Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk.

Contoh: **imishin** (意味深)

意味深長 → 意味深

Imishinchou → *imishin*

bermakna dalam → bermakna dalam

g) Singkatan kata atau frasa.

Contoh: **toteiki** (とてき)

とてもすてき → とてき

Totemo-suteki → *toteiki*

sangat indah → sangat indah

3. Pertukaran Posisi Kata

Dalam proses ini, elemen kata dibagi menjadi dua bagian dan posisinya dibalik.

Contoh: **monohon** (物本)

本物 → 物本

Honmono → *monohon*

barang asli → barang asli

4. Penafsiran Ulang

Penafsiran ulang mengacu pada perubahan cara membaca karakter kanji dari *onyomi* ke *kunyomi*, atau sebaliknya.

Contoh: **deppatsu** (出発)

出発 (しゅっぱつ) → 出発 (でっぱつ)

Shuppatsu → *deppatsu*

Keberangkatan → keberangkatan

5. Kombinasi Bahasa Jepang dan Inggris

Istilah *wakamono kotoba* sering kali merupakan campuran antara bahasa Jepang (*hiragana*) dan bahasa Inggris (*romaji*).

Contoh: *In* はら *Baby*

In hara baby

Bayi di dalam perut (Hamil)

6. Inisialisasi

Kata-kata direpresentasikan hanya dengan huruf pertama sebagai perwakilan dari kata tersebut.

Contoh: **ecchi** (H)

変態 (へんたい) → (H)entai → H

Hentai → (H)entai → *ecchi*

mesum/abnormal → mesum → mesum → mesum

7. Derivasi Verba

Verba terbentuk dengan menambahkan akhiran "る" (*ru*) pada nomina.

Contoh: **tapiru** (タピる)

タピ → タピる

Tapi → *tapiru*

tapioka → minum tapioka

8. Derivasi Nomina

Nomina terbentuk melalui proses afiksasi dengan menambahkan sufiks seperti "*san*", "*chan*", "*kun*", dan lain-lain.

Contoh: *jazu san* (ジャズさん)

ジャズ → ジャズさん

Jazu → *jazu san*

Jaz → Orang yang berbicara dengan nada keras

9. Derivasi Adjektiva

Merupakan proses penambahan afiks “*i*” dan “*poi*” dalam kata sifat. artinya seperti air. *Mizuppoi* berasal dari kata benda “*mizu*” : air dan menjadi adjektiva karena penambahan surfiks *poi*

Contoh: *mizuppoi* (水っぽい)

水 + っぽい → 水っぽい

Mizu + *ppoi* → *mizuppoi*

Air + *ppoi* → seperti air

10. Komposisi

Ini adalah proses menggabungkan dua nomina untuk membentuk kata baru.

Contoh: *fudebako* (筆箱)

筆 + 箱 → 筆箱

Fude + *hako* → *fudebako*

kuas+kotak → kotak pensil

11. Konversi Bunyi

Merupakan perubahan dalam pelafalan dalam bahasa Jepang.

Contoh: *ibitsu gakkou* (いびつ学校)

美術学校 → いびつ学校

Bijutsu gakkou → *ibitsu gakkou*

sekolah seni → sekolah seni

12. Dajare

Dajare adalah transformasi kata, nomina, atau peribahasa menjadi kata atau serangkaian kata yang mirip.

Contoh: スキーが好き

Sukii ga suki

Saya suka ski

13. Tekateki

Kata-kata direpresentasikan melalui teka-teki.

Contoh: からたちの花

Karatachi no hana

Anak perempuan penderita sakit paru-paru (wanita lemah)

14. Campuran Kata

Kata-kata dalam kategori ini merupakan hasil gabungan antara kata bahasa Jepang dengan kata asing, namun penulisannya menggunakan aksara Jepang (*katakana*).

Contoh: *ojinkeru* (オジンケル)

おじさん + オンケル → オジンケル

Ojisan + onkeru → ojinkeru

paman (bahasa Jepang) + paman (bahasa Jerman) → paman

Teori pembentukan kata dari Harumi Tanaka, Taro Kageyama, dan Akihiko Yonekawa digunakan karena ketiganya dapat melengkapi satu sama lain.

2.2.2. Semantik

Menurut Tjandra (2016) semantik adalah ilmu bahasa yang mempelajari makna dari satuan-satuan bahasa, khususnya semantik leksikal adalah ilmu bahasa yang mempelajari makna dari kata.

Adapun juga pendapat dari Sutedi (42:2011) semantik (*imiron*) merupakan salah satu cabang Linguistik (*gengogaku*) yang mengkaji tentang makna. Objek kajian semantik antara lain makna kata (*go no imi*), relasi makna antar satu kata dengan kata yang lainnya (*go no imi kankei*), makna frase (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*).

Berdasarkan penjelasan di atas, semantik adalah ilmu bahasa yang mempelajari makna dalam bahasa, termasuk semantik leksikal yang fokus pada makna kata. Selain itu, semantik juga merupakan cabang linguistik yang meneliti makna kata, hubungan makna antara kata-kata, makna frasa, dan makna kalimat.

2.2.2.1. Makna Leksikal

Menurut penjelasan dari Sutedi (94:2011), makna leksikal dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *jishoteki-im* atau *goiteki-im*. Makna leksikal merujuk pada makna sesungguhnya yang sesuai dengan referensinya, dihasilkan dari pengamatan indra, dan terlepas dari unsur lainnya. Dapat dikatakan sebagai makna asli suatu kata. Sebagai contoh kata "*neko*" dan kata "*gakkou*" memiliki makna leksikal masing-masing yaitu 'kucing' dan 'sekolah'.

2.2.2.2. Makna Dasar dan Makna Perluasan

Berdasarkan pendapat Sutedi (95:2011), makna dasar disebut dengan *kihon-gi* merupakan makna asli yang dimiliki oleh suatu kata. Makna asli yang dimaksud, yaitu makna bahasa yang digunakan pada masa sekarang ini. Berbeda dengan *gen-gi* 'makna asal', dalam bahasa Jepang modern banyak sekali makna asal suatu kata yang telah berubah dan tidak digunakan lagi. Makna dasar sering

juga dikatakan sebagai makna pusat (*core*) atau makna *protipe*, meskipun tidak sama persis.

Makna perluasan *ten-gi* merupakan makna yang muncul sebagai hasil perluasan dari makna dasar, di antaranya akibat penggunaan secara kiasan atau majas (*hiyu*).

2.2.2.3. Perubahan Makna

Menurut Sutedi (2011) perubahan makna dalam bahasa Jepang dapat terjadi karena banyak faktor, di antaranya seperti perkembangan peradaban manusia dari si pemakai bahasa tersebut; perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, atau pengaruh bahasa asing. Berikut adalah jenis-jenis perubahan makna dalam bahasa Jepang.

a. Dari yang konkret ke abstrak (具象^{ぐしやう}→抽象^{ちゆうしやう})

Kata seperti *atama* (kepala) yang merupakan benda yang konkret, akan berubah kesannya menjadi abstrak ketika digunakan dalam kalimat seperti:

頭^{あたま}がいい
Atama ga ii
 ‘Kepandaian’

b. Dari ruang ke waktu (空間^{くうかん}→時間^{じかん})

Kata *mae* ‘depan’ dan *nagai* ‘panjang’ yang menyatakan arti ‘ruang’, berubah menjadi ‘waktu’ seperti pada contoh berikut:

五年前 ^{ごねん}	<i>san-nen mae</i>	‘yang lalu’
長い時間 ^{ながいじかん}	<i>nagai jikan</i>	‘lama’

c. Perubahan penggunaan indra (感覚^{かんかく}の移行^{いこう})

Perubahan pengamatan kata "*ookii*" yang awalnya melibatkan indra penglihatan (mata) kemudian berubah ke indra pendengaran (telinga) dapat diilustrasikan dalam frase *ookii koe* 'suara keras'. Demikian juga, kata "*amai*" yang awalnya terkait dengan indra perasa, berubah menjadi karakter atau sifat seperti dalam frase *amai ko* 'anak manja'.

d. Dari yang khusus ke umum/generalisasi (一般化・拡大)

Kata "*kimono*" yang awalnya memiliki makna 'pakaian tradisional Jepang' digunakan secara lebih umum untuk merujuk pada pakaian secara umum, termasuk *fuku* dan sejenisnya.

e. Dari yang umum ke khusus/spesialisasi (特殊化・縮小)

Kata *hana* 'bunga' secara umum dan *tamago* 'telur' secara umum digunakan untuk menunjukkan hal yang lebih khusus seperti dalam penggunaan berikut.

花見	<u>hana</u> -mi	'bunga sakura'
卵を食べる	<u>tamago</u> o taberu	'telur ayam'

f. Perubahan nilai ke arah positif (価値の上昇)

Kata *boku* 'saya' dulunya digunakan untuk merujuk kepada budak atau pelayan, namun kini sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran nilai, di mana maknanya berkembang dari yang awalnya memiliki konotasi kurang baik menjadi lebih positif.

g. Perubahan nilai ke arah negatif (価値の落下)

Kata *kisama* 'kamu' dulunya sering digunakan untuk menggantikan kata *anata* 'Anda', namun sekarang digunakan secara eksklusif kepada orang yang

dianggap rendah. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran nilai, di mana makna kata tersebut berkembang dari yang semula netral menjadi lebih negatif atau kurang menghormati.

Menurut Tjandra (2016) perubahan makna juga dapat ditemukan perubahan makna sinkroni dalam pembentukan makna metaforis dan makna idiomatik bersangkutan.

a. Perubahan secara metaforis

Misalnya kaya *taiyou* (太陽); kata ini bermakna denotatif ‘matahari’.

Contoh: *chikyuu wa taiyou no mawari wo mawaru.*
地球は太陽のまわりを回る。
‘bumi itu berputar mengitari matahari.’

Pada contoh di atas, *taiyou* bermakna dasar benda langit, tetapi juga bisa juga

‘orang yang berharga’ pada penggunaan tertentu seperti pada

Contoh: *kanojo wa watashi no taiyou da.*
彼女は私の太陽だ。
‘dia adalah orang yang sangat penting bagi saya.’

b. Perubahan secara idiom

Misalnya kata *bou* (棒) bermakna denotatif ‘tongkat’

Contoh: *bou de utsu*
棒でうつ。
‘memukul dengan tongkat’

Pada contoh di atas, *bou* bermakna dasar ‘alat/perkakas yang digunakan’,

namun juga bisa menjadi ‘keadaan kaku atau capek’ yang merupakan makna idiomatiknya

Contoh: *ashi ga bou ini natta*
足が棒になった。
‘kakiku menjadi kaku/aku menjadi capek’

BAB III

PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini hasil penelitian yang telah dianalisis dengan menggunakan teori-teori dari berbagai ahli akan dipaparkan. Penelitian kali ini akan lebih berfokus pada pembentukan *wakamono kotoba* dan perubahan makna yang telah terjadi pada *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*. Data-data dari *wakamono kotoba* dikumpulkan dengan metode simak-catat. Terdapat 11 varian data mengenai pembentukan *wakamono kotoba* yang meliputi 63 data pelesapan, 37 data peminjaman bahasa asing, 11 data campuran kata, 33 data komposisi, 6 data afiksasi, 7 data konversi bunyi, 2 data derivasi adjektiva, 5 data derivasi nomina, dan 1 data pertukaran posisi kata. Perlu diingat juga bahwa dalam 1 data dapat terjadi lebih dari satu proses pembentukan, sehingga jumlah data per varian melebihi total data *wakamono kotoba* yang ditemukan pada anime ini yaitu sejumlah 130 *wakamono kotoba*.

Varian data yang akan dipaparkan pada bab ini direpresentasikan berdasarkan intensitas kemunculan *wakamono kotoba* tersebut pada anime ini, relevansi, dan seberapa baik data tersebut dapat merepresentasikan varian tertentu.

3.1. Proses Pembentukan *Wakamono kotoba*

Pada subbab ini akan dipaparkan bagaimana terbentuknya *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*.

3.1.1. Pelesapan

Pada anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* terdapat beberapa data *wakamono kotoba* yang menggunakan pelesapan dan ditemukan sejumlah 63 data *wakamono kotoba* yang terbentuk dengan pelesapan, terdapat 6 varian pelesapan di anime ini di antaranya:

1. Pelesapan pada akhir kata (19 data)
2. Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk (18 data)
3. Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk (12 data)
4. Pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk (6 data)
5. Pelesapan pada awal kata (3 data)
6. Singkatan kata atau frasa (5 data)

Masing-masing varian akan dipaparkan sebanyak 1 data beserta pembentukannya.

3.1.1.1. Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk

Data 1

乃羽: サロモのバイトだっつうから ついてったの。

Nowa: Saromo no baito daattsuu kara tsuitettano.

Nowa: “Marin bilang kalau dia sekalian pergi untuk kerja sambilan menjadi model salon”.

(Episode 1, 00:08:40,520 - 00:08:42,647)

Pada data 1 diceritakan karakter Nowa sedang berbincang dengan teman-temannya mengenai kejadian yang dialami oleh Marin di salon kemarin. Pada

percakapan tersebut ditemukan penggunaan *wakamono kotoba saromo* (サロモ) yang terbentuk dari pelesapan akhir kata majemuk *saron moderu*⁴ (サロンモデル) ‘model salon’. Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba saromo* (サロモ):

サロン+モデル → サロン+モデル → サロモ
Saron + moderu → saron + moderu → saromo
 Salon + model → salon + model → model salon

3.1.1.2. Singkatan Kata atau Frasa

Data 7

海夢: パシられてる だけだから。

Marin: *Pashirareru dake dakara*.

Marin: “Kamu hanya disuruh-suruh saja”.

(Episode 1, 00:12:12,690 - 00:12:14,400)

Diceritakan pada data 7 terjadi percakapan antara Marin dan Wakana yang sedang membersihkan kelas karena dipasrahkan tugas oleh teman sekelasnya.

Data 7 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba pashirareteru* (パシられてる) yang kata dasarnya adalah *pashiru*⁵ (パシる). Kata ini terbentuk dari kata *tsukaippashiri* (つかいっぱしり) ‘orang yang disuruh-suruh’. Kata ini terbentuk karena mengalami pelesapan pada awal kata, lalu dilanjutkan dengan proses derivasi verba yaitu proses penambahan /ru/ pada akhir kata. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba pashiru* (パシる):

⁴Milbon, “サロモ” <https://www.milbon.co.jp/saromo> (diakses pada 25 Desember 2023)

⁵ Weblio, “パシリ” <https://www.weblio.jp/content/%E3%83%91%E3%82%> (diakses pada 25 Desember 2023)

Pelesapan:

つかいぱしり → パシ
~~Tsukaippashiri~~ → *pashi*
 Pesuruh → pesuruh

Derivasi verba:

パシ + る → パシる
Pashi + ru → *pashiru*
 Pesuruh + *ru* → disuruh-suruh

3.1.1.3. Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk

Data 13

海夢: 「ヌル女2」って 去年 爆売れした超人気美少女ゲーでね
 Marin: *nurujou 2* tte *kyonen baku ureshita chou ninki bishoujo gee de ne*
 Marin: “Gadis lendir 2” itu gim simulasi kencan yang sangat terkenal tahun lalu.

(Episode 2, 00:02:12,465 - 00:02:16,177)

Pada data 13 ditunjukkan bahwa Marin sedang menjelaskan mengenai suatu gim simulasi kencan atau *bishoujo gee* (美少女ゲー) yang berjudul *nurujou 2* kepada Wakana. *Wakamono kotoba bishoujo gee* (美少女ゲー) berasal dari kata *bishoujo geemu*⁶ (美少女ゲーム) yang artinya gim simulasi kencan, yang mengalami pelesapan pada akhir kata kedua. Berikut adalah pembentukan *Wakamono kotoba bishoujo gee* (美少女ゲー):

美少女ゲーム → 美少女ゲー
Bishoujo geemu → *bishoujo gee*
 Gim simulasi kencan gim → simulasi kencan

⁶ Weblio, “美少女ゲーム”

<https://www.weblio.jp/content/%E7%BE%8E%E5%B0%91%E5%A5%B3%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0> (diakses pada 25 Desember 2023)

3.1.1.4. Pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk

Data 48

海夢: あっ あと コスしてプリ撮るのもやってみたいかも！

Marin: *a, ato kosu shite puri toru no mau yatte mitai kamo!*

Marin: “Selanjutnya, sambil *cosplay* aku ingin coba foto di bilik foto”
(Episode 3, 00:15:27,885 - 00:15:31,597)

Dialog pada data 48 menceritakan tentang Marin yang ingin melakukan *cosplay* sambil mengambil foto di bilik foto atau *purikura* (プリクラ). Terdapat *wakamono kotoba puri toru* (プリ撮る) yang merupakan gabungan dari kata *purikura* (プリクラ) ‘bilik foto’ dan *toru* (撮る) ‘mengambil foto’, yang kemudian mengalami pelesapan pada kata awalnya. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba puri toru* (プリ撮る):

Campuran kata:

プリクラ + 撮る → プリクラ撮る

Purikura + toru → purikura toru

Bilik foto + mengambil foto → mengambil foto di bilik foto

Pelesapan:

~~プリクラ~~撮る → プリ撮る

~~Purikura~~ toru → *puri toru*

mengambil foto di bilik foto → mengambil foto di bilik foto

3.1.1.5. Pelesapan pada Akhir Kata

Data 69

新菜: そうか... 自分の好きなキャラのコスプレだから。

Wakana: *Souka... jibun no suki na kyara no kosupure dakara.*

Wakana: “Begitu ya... Karena mereka melakukan *cosplay* karakter favorit mereka”.

(Episode 5, 00:09:46,502 - 00:09:49,880)

Konteks pada data 69 menunjukkan Wakana sedang bermonolog sembari melihat *cosplayer* di sekitarnya dan memikirkan para *cosplayer* tersebut yang bisa berdandan layaknya karakter atau *kyara* (キャラ) yang mereka suka. Data 69 merupakan penggunaan *wakamono kotoba kyara* (キャラ) yang terbentuk dari pelesapan kata serapan dari bahasa Inggris *kyarakutaa* (キャラクター) yang kemudian mengalami pelesapan pada akhir katanya. *Wakamono kotoba kyara* (キャラ)⁷ memiliki arti karakter. Pada konteks ini karakter yang dimaksud adalah karakter fiksi. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba kyara* (キャラ):

Peminjaman bahasa asing:

Character → キャラクター

Character → *Kyarakutaa*

Karakter → karakter

Pelesapan:

キャラクター → キャラ

Kyarakutaa → *kyara*

Karakter → karakter

3.1.1.6. Pelesapan pada Awal Kata

Data 65

海夢: コスイベすっご! レイヤーさんだらけなんだけど~

Marin: kosuibe suggo! Reiyaa san darake nandakedo~

Marin: “Acara *cosplay* keren! Banyak *cosplayer*”.

(Episode 5, 00:06:13,915 - 00:06:18,503)

⁷ Weblio, “キャラ” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%AD%E3%83%A3%E3%83%A9> (diakses pada 25 Desember 2023)

Ditunjukkan pada data 65 Marin dan Wakana sedang mengunjungi acara *cosplay*, lalu Marin berbicara pada Wakana mengenai para *cosplayer*. Data 65 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba reiyaa* (レイヤー) yang dalam konteks ini, bermakna *cosplayer* ‘orang yang melakukan *cosplay*’. *Wakamono kotoba reiyaa*⁸(レイヤー) ini terbentuk dari *cospureiyaa* (コスプレイヤー) yang mengalami pelesapan pada awal kata. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba reiyaa* (レイヤー):

Peminjaman bahasa asing:

Cosplayer → コスプレイヤー

Cosplayer → *kosupureiyaa*

orang yang melakukan *cosplay* → orang yang melakukan *cosplay*

Pelesapan:

コスプレイヤー → レイヤー

Kosupureiyaa → *reiyaa*

orang yang melakukan *cosplay* → orang yang melakukan *cosplay*

3.1.2. Peminjaman Bahasa Asing

Terdapat 35 *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* yang terbentuk dari proses ini. Ditemukan peminjaman bahasa dari 1. Bahasa Inggris (33 data), 2. Bahasa Turki (1 data), 3. Bahasa Perancis (1 data), masing-masing varian akan dipaparkan sebanyak 1 data.

3.1.2.1. Bahasa Inggris

Data 2

乃羽: ウチもカットしたかったし

Nowa: *uchi mau katto shitakatta shi*

Nowa : “Aku juga mau potong rambut juga sih”

⁸ Makitani, “レイヤー” <https://makitani.net/shimauma/cosplayer> (diakses pada 25 Desember 2023)

(Episode 1, 00:08:42,730 - 00:08:43,940)

Pada data 2 Nowa sedang menceritakan hal yang telah ia lakukan kemarin kepada teman-temannya tentang dia yang ingin memotong rambutnya. Merupakan penggunaan *wakamono kotoba katto* (カット) yang berasal dari bahasa Inggris “cut” ‘memotong’. Namun dalam konteks kali ini, *wakamono kotoba katto*⁹ (カット) memiliki arti memotong rambut. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba katto* (カット) :

Cut → カット
Cut → katto
Memotong → memotong rambut

3.1.2.2. Bahasa Turki

Data 14

海夢: まあ よくあるハーレムもの的な感じ？

Marin: *Maa yoku aru haaremu mono teki na kanji?*

Marin: “Ya seperti situasi harem yang sering terjadi begitu”

(Episode 2, 00:02:26,688 - 00:02:29,023)

Pada data 14 diceritakan bahwa Marin sedang menjelaskan plot suatu gim kepada Wakana. Pada gim tersebut karakter utamanya diceritakan didekati banyak wanita atau yang biasa disebut *haaremu* (ハーレム). Ditemukan *wakamono kotoba haaremu* (ハーレム) yang berasal dari bahasa Turki “*harem*” di mana makna aslinya adalah ‘tempat suci yang tidak boleh diganggu’. Pada

⁹ Weblio, “カット” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%AB%E3%83%83%E3%83%88> (diakses pada 25 Desember 2023)

konteks ini *haaremu*¹⁰ (ハーレム) bermakna seorang lelaki yang disukai banyak perempuan. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba haaremu* (ハーレム):

Harem → ハーレム

Harem → *haaremu*

Tempat suci yang tidak boleh diganggu → seorang lelaki yang disukai banyak perempuan

3.1.2.3. Bahasa Perancis

Data 73

紗寿叶: ちょっとグロテスクね...

Inui Sajuna: chotto gurotesuku ne

Inui Sajuna: “Sedikit seram ya”

(Episode 6, 00:12:28,831 - 00:12:30,916)

Data 73 menceritakan Inui Sajuna yang sedang berkunjung ke rumah Wakana. Ia dipandu oleh Wakana untuk melihat-lihat boneka *Hina*, yang kemudian Sajuna merasa takut ketika melihat kepala boneka yang lepas. Terdapat *wakamono kotoba gurotesuku* (グロテスク) yang berasal dari bahasa Perancis “*grotesque*” ‘seram, aneh, menakjubkan, lucu’ dalam percakapan di atas. Arti *wakamono kotoba gurotesuku*¹¹ (グロテスク) dalam konteks ini adalah menjeramkan. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba gurotesuku* (グロテスク):

¹⁰ Weblio, “ハーレム”

<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%8F%E3%83%BC%E3%83%AC%E3%83%A0>
(diakses pada 26 Desember 2023)

¹¹ Kotobank, “グロテスク” <https://kotobank.jp/word/%E3%82%B0%E3%83%AD> (diakses pada 26 Desember 2023)

Grotesque → グロテスク
Grotesque → *gurotesuku*
 Menyeramkan → menyeramkan

3.1.3. Campuran Kata

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat 10 *wakamono kotoba* dalam anime ini yang terbentuk dari proses ini. 9 data merupakan campuran kata dari bahasa Jepang dan bahasa Inggris, kemudian 1 data merupakan campuran kata dari bahasa Jepang dan bahasa Portugis

3.1.3.1. Campuran Kata Bahasa Jepang dan Bahasa Inggris

Data 3

瑠音: 顔は？
 乃羽: 割とイケメン
Rune: kao wa?
Nowa: wari to ikemen
 Rune: “Wajahnya?”
 Nowa: “Relatif ganteng”

(Episode 1, 00:08:52,114 - 00:08:54,158)

Pada data 3 terdapat percakapan antara teman-teman Marin, Nowa dan Rune menceritakan tentang lelaki tampan yang mengajak Marin bicara. Ditemukan penggunaan *wakamono kotoba ikemen*¹² (イケメン) ‘lelaki tampan’. Kata ini terbentuk dari gabungan antara kata dalam bahasa Jepang yaitu “*iketeru*” (いけてる) dan kata dalam bahasa Inggris “*mens*” (メンズ), yang kemudian mengalami pelesapan pada akhir kata pertama dan kedua dalam kata majemuk.

¹² Weblio, “イケメン”

<https://www.weblio.jp/content/%E3%82%A4%E3%82%B1%E3%83%A1%E3%83%B3>
 (diakses pada 26 Desember 2023)

Campuran kata:

いけてる + メンズ → いけてるメンズ

Iketeru menzu → iketerumenzu

Keren + lelaki → lelaki keren

Pelesapan:

いけてるメンズ → イケメン

iketerumenzu → ikemen

Lelaki keren → lelaki keren

3.1.3.2. Campuran Kata Bahasa Jepang dan Bahasa Portugis

Data 84

紗寿叶: カメラはピンキリだから、無理し過ぎないものを選ぶのね

Inui Sajuna: kamera wa pinkiri dakara, muri suginai mono o erabunone

Inui Sajuna: “Kamera itu ada berbagai macam jenisnya, jangan memaksakan diri memilihnya”

(Episode 8, 00:06:00,026 - 00:06:03,988)

Pada data 84 diceritakan Sajuna dan adiknya sedang berdiskusi dengan Wakana dan Marin mengenai fotografi. Sajuna kemudian menceritakan bahwa kamera itu memiliki berbagai macam variasi. Data 84 memuat penggunaan *wakamono kotoba pinkiri*¹³ (ピンキリ) yang memiliki arti bervariasi bermacam-macam, kata ini terbentuk dari pelesapan kata *pin kara kiri made* (ピンからきりまで), di mana “pin” terbentuk dari bahasa Portugis “pinta” ‘poin’, dan bahasa Jepang *kiri* (きり). Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba pinkiri* (ピンキリ):

¹³ Gogen-Yurai, “ピンキリ” <https://gogen-yurai.jp/pinkiri/> (diakses pada 26 Desember 2023)

Campuran kata:

ピンタ + から + キリ + まで → ピンタから、キリまで
Pinta + kara + kiri + made → pinta kara, kiri made
 Poin + dari + akhir + sampai → bervariasi

Pelesapan:

ピンタから、キリまで → ピンキリ
pinta kara, kiri made → pinkiri
 bervariasi → bervariasi

3.1.4. Komposisi

Komposisi merupakan proses terbentuknya *wakamono kotoba* dengan menggabungkan dua kata dalam bahasa Jepang sehingga terbentuk kata baru. Ditemukan 33 data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari proses komposisi dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, akan dipaparkan 2 contoh dari komposisi dari data yang ditemukan.

Data 5

溜音: 海夢って 声かけられてもいつも 塩対応 だよ

Rune: Marin tte koe kakeraretemo itsumo shiotaiou dayone

Rune:” Marin walaupun diajak mengobrol orang masih saja dingin”

(Episode 1, 00:09:22,812 - 00:09:27,066)

Dalam data ini, diketahui Rune sedang berbincang dengan teman-temannya mengenai perlakuan Marin terhadap lelaki yang ditemuinya kemarin. Data 5 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba shiotaiou* ¹⁴(塩対応) ‘memberi sikap dingin ke orang lain’. Kata ini terbentuk dari nomina *shio* (塩) ‘garam’,

¹⁴ Weblio, “塩対応” <https://www.weblio.jp/content/%E5%A1%A9%E5%AF%BE%E5%BF%9C> (diakses pada tanggal 27 Desember 2023)

dan *taiou* (対応) ‘sikap atau perlakuan’. Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba shiotaiou* (塩対応):

塩 + 対応 → 塩対応
Shio + taiou → shiotaiou
 Garam + perlakuan → memberi sikap dingin

Data 22

海夢: それ 鬼ヤバだから読んでみ

Marin: sore oni yaba dakara yondemi

Marin: “Itu keren parah, coba baca deh”

(Episode 2, 00:05:50,224 - 00:05:51,934)

Diceritakan Marin sedang membaca buku panduan membuat kostum *cosplay* bersama Wakana, dan dia menyarankan Wakana untuk membaca buku tersebut karena keren. Pada data 22 ditemukan penggunaan *wakamono kotoba oni yaba*¹⁵ (鬼ヤバ) ‘sangat bagus’, kata ini terbentuk dari nomina *oni* (鬼) dan adjektiva *yabai* (やばい) lalu mengalami proses pelesapan pada akhir kata majemuk kedua. Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba oni yaba* (鬼ヤバ):

Komposisi:

鬼 + ヤバい → 鬼ヤバい
Oni + yabai → oniyabai
 Iblis + bahaya → sangat bagus

¹⁵ Bosesound, “鬼” <https://boresound.blog.fc2.com/blog-entry-680.html> (diakses pada 27 Desember 2023)

Pelesapan:

鬼ヤバい → 鬼ヤバ
Oni yabai → *oniyaba*
 Sangat bagus → sangat bagus

3.1.5. Afiksasi

Berdasarkan penelitian, ditemukan 6 data yang menggunakan afiksasi. Akan dipaparkan sebanyak 2 variasi data yaitu sufiks dan prefiks.

Data 8

海夢: そっち系? だからか!

Marin: *Socchi kei? Dakara ka!*

Marin: “Yang begitu ya? Pantas saja”

(Episode 1, 00:15:20,920 - 00:15:22,838)

Diperlihatkan Marin sedang bertanya pada Wakana tentang mengapa ia bisa menggunakan mesin jahit, kemudian Marin mengetahui alasan tersebut. Pada data 8 ditunjukkan penggunaan *wakamono kotoba ...kei*¹⁶ (～系) yang merupakan proses afiksasi bertipe sufiks yang diletakkan setelah kata dasar, dalam data ini adalah *socchi* (そっち) yang tadinya merupakan kata tunjuk, berubah menjadi kata benda. Berikut adalah proses pembentukannya:

そっち + 系 → そっち系
Socchi + kei → *socchi kei*
 Di situ + tipe → yang seperti itu

Data 22

海夢: 鬼ヤバい!

Marin: *oni yabai!*

Marin: “Sangat keren!”

(Episode 9, 00:05:14,939 - 00:05:16,024)

¹⁶ Weblio, “系” https://www.weblio.jp/content/%E7%B3%BB#google_vignette (diakses pada 27 Desember 2023)

Pada data 22 menunjukkan Marin sedang mengekspresikan pendapatnya terhadap kostum yang dibuat oleh Wakana. Terdapat penggunaan *wakamono kotoba oni...* (鬼〜) yang merupakan proses afiksasi yaitu prefiks, yaitu proses meletakkan kata di depan kata dasarnya, yang di sini menggunakan kata *yabai*¹⁷ (ヤバい). Penambahan sufiks memberikan nuansa yang dramatis atau menonjolkan sifat yang ekstrem. Berikut adalah pembentukan kata tersebut.

鬼 + ヤバい → 鬼ヤバい
Oni + yabai → oniyabai
 Iblis + bahaya → sangat bagus

3.1.6. Derivasi Verba

Ditemukan sejumlah 14 data yang menggunakan proses pembentukan ini, akan dijelaskan sebanyak 2 data berikutnya.

Data 11

海夢: 自分の推しへの思いを全力でアピれんのよ。

Marin: *jibun no oshi he no omoi wo zenryoku de apiren no yo.*

Marin: “Aku ingin menunjukkan perasaanku yang sebenarnya ke karakter kesukaanku!”

(Episode 1, 00:19:06,395 - 00:19:09,314)

Pada data 11 menunjukkan Marin yang sedang mengungkapkan perasaanya tentang *cosplay* kepada Wakana. Ditunjukkan penggunaan *wakamono kotoba apiren* (アピれん) yang merupakan perubahan bentuk kata kerja dari *apiru*¹⁸ (アピる), kata ini bermakna untuk menunjukkan diri. Kata *apiru* (アピる) sendiri

¹⁷ Bosesound, “鬼” <https://boesound.blog.fc2.com/blog-entry-680.html> (diakses pada 27 Desember 2023)

¹⁸ Weblio, “アピる” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%A2%E3%83%94%E3%82%8B> (diakses 28 Desember 2023)

berasal dari bahasa Inggris “*appeal*” yang berjenis nomina, *apiiru* (アピール) kemudian mengalami pelesapan dan ditambahkan *ru* (る) pada akhir kata, sehingga menjadi verba.

Peminjaman bahasa asing:

Appeal → アピール

Appeal → *apiiru*

Menarik → menarik

Pelesapan:

アピール + る → アピる

Apiiru + *ru* → *apiru*

Menarik + *ru* → menunjukkan

Data 54

海夢: 思ってたじゃん！別に これぐらいじゃデブんじゃないし。

Marin: *Omottenjan! Betsu ini kore gurai ja debunnai shi.*

Marin: “Pasti kamu berpikir seperti itu! Aku tidak akan menjadi gendut hanya karna begini”

(Episode 3, 00:21:17,651 - 00:21:20,904)

Ditampilkan Marin sedang memakan *nikumaki onigiri*, kemudian ia menawarkannya ke Wakana. Tetapi tiba-tiba Marin berpikir bahwa menurut Wakana ia adalah gadis yang rakus. Kemudian ia melakukan pembelaan bahwa ia tidak akan menjadi gendut hanya karna makan makanan tadi. Data 54 menunjukkan penggunaan *debunnai* (デブ じゃない), kata ini merupakan perubahan bentuk dari kata *deburu*¹⁹ (デブ する) yang memiliki arti menjadi gendut. *Wakamono kotoba deburu* (デブ する) berasal dari nomina *debu* (デブ)

¹⁹ Weblio, “デブ する” <https://thesaurus.weblio.jp/content/%E3%83%87%E3%83%96%E3%82%8B> (diakses 28 Desember 2023)

yang kemudian diberi akhiran *ru* (る) sehingga berubah menjadi kata kerja.

Berikut adalah penggunaan *wakamono kotoba deburu* (デブる):

デブ + る → デブる
Debu + ru → deburu
 Gendut + *ru* → menjadi gendut

3.1.7. Inisialisasi

Proses inisialisasi terjadi 2 kali dalam penelitian ini. Akan dijelaskan satu data.

Data 21

新菜: その... 「ヌル女2」 ってエッチなゲームですよね?

Wakana: sono... “*nurujou 2*” tte *ecchi* na geemu desune?

Wakana: “Gadis lendir 2” itu gim yang *mesum* kan ya?

(Episode 2, 00:04:43,616 - 00:04:47,745)

Diceritakan Marin sedang menceritakan suatu gim ke Marin, lalu Wakana pun memastikan ulang apakah gim tersebut adalah gim yang tidak senonoh atau *ecchi* (エッチ). Data 21 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba ecchi*²⁰ (エッチ), kata ini berasal dari kata *hentai* (変態) yang diambil huruf awal romajinya yaitu “H” lalu dibaca dengan pelafalan Jepang nya yaitu, *ecchi* (エッチ).

Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba ecchi* (エッチ):

変態 → Hentai → H → エッチ
Hentai → Hentai → H → ecchi
 Perubahan → perubahan → H → mesum

3.1.8. Konversi Bunyi

Pada penelitian kali ini, ditemukan sejumlah 7 *wakamono kotoba* yang terbentuk menggunakan proses ini, dan akan dipaparkan sebanyak 2 data.

²⁰ Gogen-yurai, “H” <https://gogen-yurai.jp/h/> (diakses pada 28 Desember 2023)

Data 40

海夢: んじゃ これ買ってくるね。

Marin: *nja, kore katte kunne.*

Marin: “Kalau begitu aku beli ya”

(Episode 3, 00:12:54,607 - 00:12:56,358)

Data 40 menunjukkan Marin dan Wakana sedang berbelanja kebutuhan untuk *cosplay*. Wakana merekomendasikan sebuah wig yang kemudian akan dibeli oleh Marin. Data 40 memuat konversi bunyi dari kata *katte kurune* (買ってくるね) menjadi *katte kunne* (買ってくるね) perubahan terjadi pada bunyi /ru/ menjadi /N/. Berikut adalah proses pembentukannya:

買ってくるね → 買ってくるね
Katte kurune → *katte kunne*
 Membeli datang → membeli datang

Data 41

海夢: お待たせ〜カラコンも 一緒に買っちゃった

Marin: *omatase~ karakon mau issho ini kacchitta*

Marin: “Maaf menunggu~ aku juga membeli kontak lensa”

(Episode 3, 00:13:10,039 - 00:13:13,125)

Pada data 41 diceritakan Marin dan Wakana sedang berbelanja kebutuhan untuk *cosplay*, Marin berbicara dengan Wakana yang sedang menunggunya membeli sesuatu. Data 41 menunjukkan proses konversi bunyi yang terjadi pada kata *kacchatta* (買っちゃった) menjadi *kacchitta* (買っちゃった). Berikut adalah proses pembentukannya:

買っちゃった → 買っちゃった
Kacchatta → *kacchitta*
 Telah membeli → telah membeli

3.1.9. Derivasi Adjektiva

Derivasi adjektiva merupakan proses pembentukan *wakamono kotoba* yang mengubah kata dasar menjadi kata sifat dengan memberi sufiks /i/ atau /na/ pada akhir kata tersebut. Ditemukan sejumlah 2 *wakamono kotoba* dalam anime ini yang terbentuk dari proses derivasi adjektiva, dan akan dipaparkan sejumlah 1 data.

Data 80

海夢: 超病んでるよね エモい~

Marin: *chou yanderu yo ne emoi*~

Marin: “Tragis sekali ya, sedih”

(Episode 7, 00:11:10,044 - 00:11:12,630)

Pada data 80 Marin dan Wakana sedang menonton anime bersama-sama, kemudian terdapat adegan yang menyedihkan. Ditemukan *wakamono kotoba emoi*²¹ (エモい) di data 80 dalam anime ini. *Emoi* (エモい) berarti sedih, menyedihkan, emosional, kata ini berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu “*emotion*” yang mengalami pelesapan di bagian akhir kata, kemudian dilanjutkan oleh penambahan sufiks /i/ di belakangnya sehingga menjadi adjektiva. Berikut adalah proses pembentukan *emoi* (エモい):

Peminjaman bahasa asing:

Emotional → エモーションナル

Emotional → emooshonarru

Emosional → emosional

²¹ Weblio, “エモい” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%A8%E3%83> (diakses pada 28 Desember 2023)

Derivasi adjektiva:

エモ~~ーションナル~~ + い → エモい

Emooshonaruru + i → emoi

Emosional + i → menyedihkan

3.1.10. Derivasi Nomina

Terdapat 5 *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui proses ini, dan akan dijabarkan 2 data kali ini

Data 93

海夢: えっ 無理なんだけど ヤバみ

Marin: *e, muri nandakedo yabami*

Marin: “Eh, tidak mungkin, parah banget”

(Episode 8, 00:21:05,555 - 00:21:08,684)

Pada data 93 terdapat Marin yang sedang berbicara dalam hati tentang dirinya yang merasa amat senang karena akan menjalani musim panas berdua bersama Wakana. Menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba yabami* (ヤバみ) yang berarti kekerenan, keseruan, kehebatan. *Wakamono kotoba yabami* (ヤバみ) terbentuk dari kata *yabai* (ヤバい) yang merupakan adjektiva kemudian mengalami pelesapan dan ditambahkan sufiks /mi/ sehingga berubah menjadi nomina. Berikut adalah pembentukan *wakamono kotoba yabami* (ヤバみ):

やばい + み → ヤバみ

Yabai + mi → yabami

Berbahaya + i → bahaya

3.1.11. Pertukaran Posisi Kata

Ditemukan 1 data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari proses ini.

Data 16

海夢: ってか いつまでマジで聞いてんの? ネタなんだけど~ 真面目か!

Marin: *tteka itsu made majide kiitenno? Neta nandakedo~ majime ka!*

Marin: “Kamu menganggapnya serius? Ayolah itu hanya lelucon! Serius banget sih”
(Episode 2, 00:03:10,857- 00:03:15,153)

Diceritakan Marin dan Wakana sedang berbicara mengenai suatu gim, dan Wakana mengira Marin hanya bercanda, namun sebenarnya Marin tidak bercanda. Data 16 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba neta* ²²(ネタ) yang memiliki arti ‘lelucon’, kata ini berasal dari kata *tane* (たね (種)) ‘biji’, kata ini terbentuk dari pertukaran suku kata. Berikut adalah proses pembentukan *wakamono kotoba neta* (ネタ):

種 (タネ) → ネタ
tane → neta
biji → lelucon

3.2. Proses Perubahan Makna *Wakamono kotoba*

Pada subbab ini akan dijelaskan perubahan apa yang terjadi pada *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*. Berdasarkan temuan data, terdapat 8 macam varian perubahan makna yang terjadi pada anime ini. Varian jenis perubahan makna meliputi 32 data spesialisasi, 12 data perubahan makna dari konkret ke abstrak, 10 data generalisasi, 4 data perubahan secara metaforis, 9 data perubahan nilai ke arah positif, 4 data perubahan makna idiom, 5 data perubahan

²² Weblio, “ネタ” <https://www.weblio.jp/content/%E3%83%8D%E3%82%BF> (diakses pada 28 Desember 2023)

nilai ke arah negatif, dan 2 data perubahan indra. Sedangkan sisa data tidak mengalami perubahan makna sebanyak 56 data, dan terdapat juga 3 data yang memiliki lebih dari 1 varian perubahan makna.

3.2.1. Spesialisasi

Ditemukan sejumlah 32 data yang berubah secara spesialisasi, dan akan dipaparkan sebanyak 2 data.

Data 2

乃羽: ウチもカットしたかったし

Nowa: *uchi mau katto shitakatta shi*

Nowa : “Aku juga mau potong rambut juga sih”

(Episode 1, 00:08:42,730 - 00:08:43,940)

Pada data 2 Nowa sedang menceritakan hal yang telah ia lakukan kemarin kepada teman-temannya tentang dia yang ingin memotong rambutnya.

Data 2 merupakan penggunaan *wakamono kotoba katto* (カット) yang berasal dari bahasa Inggris “*cut*” ‘memotong’. Namun dalam konteks kali ini, *wakamono kotoba katto* (カット) memiliki arti secara spesifik yaitu memotong rambut, sehingga dapat disimpulkan bahwa kata ini mengalami perubahan makna berupa spesialisasi.

Data 49

海夢: フォロワー数もエグくて！

Marin: *forowaa suu mau egukute!*

Marin: “Jumlah pengikutnya juga ngeri”

(Episode 3, 00:16:08,175 - 00:16:10,010)

Marin sedang bercerita tentang seorang *cosplayer* yang bernama JUJU dan ia mendeskripsikan JUJU adalah *cosplayer* yang cantik dan memiliki banyak *followers*. Data 49 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba forowaa* (フォ

ロワー), yang berasal dari bahasa Inggris “*follower*” ‘pengikut’, sedangkan dalam percakapan tersebut *wakamono kotoba forowaa* ²³(フォロワー) memiliki arti pengikut media sosial, yaitu Twitter. Sehingga dapat disimpulkan *wakamono kotoba forowaa* (フォロワー) mengalami proses perubahan makna berupa spesialisasi.

3.2.2. Perubahan dari Konkret ke Abstrak

Makna suatu kata yang konkret dapat berubah menjadi makna yang abstrak. Perubahan makna dari konkret ke abstrak merujuk pada pergeseran arti atau konsep dari sesuatu yang nyata atau kasat mata (konkret) menjadi sesuatu yang lebih abstrak, tidak terlihat, atau bersifat konseptual. Dalam penelitian ini, ditemukan 12 *wakamono kotoba* yang mengalami perubahan ini dan akan dipaparkan sebanyak 2 data.

Data 4

男: 超オタクじゃん ないわ～

Otoko: Chou *otaku* jan naiwa～

Laki-laki: “*otaku* banget, enggak banget”

(Episode 1, 00:09:03,042 - 00:09:06,295)

Diceritakan Marin sedang digoda oleh seorang lelaki tampan, dan lelaki itu tidak sengaja membuat Marin marah karena mengejek hobinya yang merupakan seorang *otaku* (オタク). Data 4 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba otaku* (オタク) yang berasal dari *otaku*²⁴ (お宅) yang arti

²³ Weblio, “フォロワー” <https://www.weblio.jp/content/%E3%83%95%E3> (diakses pada 28 Desember 2023)

²⁴ Dictionary.cambridge, “Otaku” <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/otaku> (diakses pada 29 Desember 2023)

awalnya adalah ‘rumah’, ‘kediaman’, lalu berubah maknanya menjadi ‘Orang yang sangat tertarik dan memiliki banyak pengetahuan mengenai komputer, gim komputer, anime, dan lain-lain’. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan makna dari yang konkret ke abstrak.

Data 5

瑠音: 海夢って 声かけられてもいつも 塩対応 だね

Rune: *Marin tte koe kakeraretemo itsumo shiotaiou dayone*

Rune:” Marin walaupun diajak mengobrol orang masih saja dingin”

(Episode 1, 00:09:22,812 - 00:09:27,066)

Dalam data ini, diketahui Rune sedang berbincang dengan teman-temannya mengenai perlakuan Marin terhadap lelaki yang ditemuinya kemarin, yang menunjukkan bahwa Marin memberi sikap dingin kepada lelaki tersebut *shiotaiou* (塩対応). Kata ini terbentuk dari nomina *shio* (塩) ‘garam’, dan *taiou* (対応) ‘sikap atau perlakuan’. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan makna dari makna konkret ke makna abstrak.

3.2.3. Generalisasi

Perubahan makna melalui generalisasi merujuk pada pengembangan makna sebuah kata atau konsep yang semula spesifik atau terbatas menjadi lebih umum atau luas. Ditemukan 10 data *wakamono kotoba* yang mengalami perubahan makna melalui proses ini, dan akan dipaparkan sebanyak 2 data.

Data 12

海夢: え〜ん... ガチで涙出てきた。

Marin: *een... gachi de namida detekita.*

Marin: “Nghh... aku jadi menangis betulan”

(Episode 1, 00:21:41,508 - 00:21:45,220)

Ditunjukkan Marin sedang mengekspresikan kegembiraannya karena Wakana bersedia untuk membuatkan kostum untuknya hingga Marin menangis. Data 12 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba gachi* (ガチ) yang merupakan pelesapan dari kata *gachinko* (ガチンコ). Pada awalnya kata *gachinko* ²⁵(ガチンコ) memiliki makna ‘pertandingan sumo yang serius’ kemudian lama-kelamaan maknanya meluas menjadi segala hal yang serius²⁶. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan makna jenis generalisasi.

Data 44

海夢: あたしも焦った勢い ヤバい よね。

Marin: *atashi mo asetta ikioi yabai yo ne.*

Marin: “Aku juga panik tadi, ngeri banget ya”

(Episode 3, 00:14:50,556 - 00:14:53,601)

Diceritakan Marin sedang berbincang dengan Wakana mengenai gim yang mereka mainkan. Data 44 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba yabai* ²⁷(ヤバい) yang dalam konteks ini memiliki arti keren, ngeri, dan lain-lain. Sedangkan makna aslinya adalah berbahaya, sehingga dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba yabai* (ヤバい) mengalami perubahan makna berupa generalisasi.

²⁵ Weblio, “ガチンコ”

<https://www.weblio.jp/content/%E3%82%AC%E3%83%81%E3%83%B3%E3%82%B3>
(diakses pada 29 Desember 2023)

²⁶ Weblio, “ガチ” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%AC%E3%83%81> (diakses pada 29 Desember 2023)

²⁷ Weblio “ヤバい” <https://www.weblio.jp/content/%E3%83%A4%E3%83%90%E3%81%84>
(diakses pada 29 Desember 2023)

3.2.4. Perubahan Secara Metaforis

Perubahan makna secara metaforis dalam bahasa Jepang dapat terjadi melalui penggunaan istilah-istilah atau frasa-frasa yang awalnya memiliki makna konkret atau harfiah, tetapi kemudian berkembang menjadi simbol atau representasi makna yang lebih abstrak. Ditemukan sejumlah 4 *wakamono kotoba* yang maknanya berubah secara metaforis, dan akan dipaparkan 2 data.

Data 17

新菜: 喜多川(きたがわ)さんは1 ミリもふざけてない!

Wakana: Kitagawa-san wa *ichi miri* mau fuzaketenai!

Wakana: “Kitagawa tidak bercanda sedikit pun!”

(Episode 2, 00:03:25,830 - 00:03:28,208)

Diceritakan Marin dan Wakana sedang berbicara mengenai suatu gim, dan Wakana mengira Marin hanya bercanda, namun sebenarnya Marin tidak bercanda. Data 17 merupakan penggunaan *wakamono kotoba ichi miri* (1 ミリ) yang merupakan pelesapan dari kata serapan ‘1 milimeter’ yang merupakan satuan panjang, namun pada konteks ini *ichi miri*²⁸ (1 ミリ) artinya sedikitpun, oleh karena itu kata ini mengalami perubahan secara metaforis.

Data 18

海夢: 前作が神だったからとりあえず買うか〜って感じで。

Marin: zensaku ga *kami* datta kara toriaezu kauka~ tte kanji de.

Marin: “Karena edisi sebelumnya bagus, pokoknya harus beli begitu”

(Episode 2, 00:03:35,048 - 00:03:38,718)

Diceritakan Marin sedang bercerita mengenai gim kesukaannya, dan ia memuji seri-seri sebelumnya. Data 18 menunjukkan penggunaan *wakamono*

²⁸ Kotobaken, “1 ミリ” <https://kotobaken.jp/qa/yokuaru/qa-209/> (diakses pada 30 Desember 2023)

kotoba kami (神) yang makna awalnya adalah dewa, namun pada konteks ini *kami* ²⁹(神) diartikan sebagai sesuatu dan seseorang yang sangat menakjubkan, hebat, dst. Dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba kami* (神) mengalami perubahan secara metaforis.

3.2.5. Perubahan Nilai ke Arah Positif

Perubahan makna nilai ke arah positif terjadi ketika suatu kata atau konsep semula memiliki konotasi atau asosiasi negatif, tetapi seiring waktu mengalami transformasi untuk menggambarkan sesuatu yang lebih baik, dihargai, atau dianggap positif oleh masyarakat. Ditemukan 9 data *wakamono kotoba* yang berubah dengan proses ini, akan dipaparkan sebanyak 2 data.

Data 97

海夢: 鬼ヤバい!

Marin: *oni yabai!*

Marin: “Sangat keren!”

(Episode 9, 00:05:14,939 - 00:05:16,024)

Pada data 97 menunjukkan Marin sedang mengekspresikan pendapatnya terhadap kostum yang dibuat oleh Wakana. Pada data 97 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba oni...* (鬼 ~), secara harfiah *oni...* (鬼 ~) memiliki makna iblis, namun dalam konteks ini, *oni* ³⁰memiliki arti ‘sangat’. Hal ini membuktikan adanya perubahan konotasi dari yang negatif ke positif.

²⁹ Jamaru, “神” <https://jamaru.net/japanese-slang/ka-line/kami/> (diakses pada 30 Desember 2023)

³⁰ Bosesound. “鬼” <https://boesound.blog.fc2.com/blog-entry-680.html> (diakses pada 30 Desember 2023)

Data 92

海夢: どちゃくそ 最高だから !

Marin: *dochakuso saikou kara!*

Marin: “Pasti akan sangat menyenangkan”

(Episode 8, 00:18:32,820 - 00:18:35,030)

Marin mengajak Wakana untuk bermain di pinggiran pantai. Data 92 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba dochakuso*³¹ (どちゃくそ) yang dalam konteks ini memiliki arti ‘sangat’ namun makna awalnya adalah ‘kotoran’, sehingga dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba dochakuso* (どちゃくそ) mengalami perubahan nilai ke arah positif.

3.2.6. Perubahan Secara Idiom

Perubahan secara idiom merujuk pada penggunaan ungkapan atau idiom dalam bahasa yang memiliki makna khusus yang tidak dapat diuraikan secara harfiah dari makna kata-kata individu di dalamnya. Ditemukan 4 data yang berubah melalui proses ini, dan akan dipaparkan 1 data

Data 52

海夢: ごじょー君 超面食い じゃん。

Marin: *Gojo kun chou mengui jan.*

Marin: “Gojo sangat mementingkan penampilan ya.”

(Episode 3, 00:18:30,108 - 00:18:32,027)

Ditunjukkan Marin dan Wakana yang sedang berbincang mengenai kecantikan suatu hal, dan Marin berkomentar bahwa Wakana adalah seseorang yang memandang fisik. Data 52 menunjukkan penggunaan *wakamono kotoba*

³¹ Jamaru. “どちゃくそ” <https://jamaru.net/japanese-slang/ta-line/dotya-kuso/> (diakses pada 30 Desember 2023)

*mengui*³² (面食い) merupakan idiom yang memiliki arti orang yang mementingkan atau memprioritaskan penampilan. Makna harfiahnya adalah ‘wajah’ dan ‘memakan’, hal ini menunjukkan *mengui* (面食い) berubah secara idiom.

Data 78

海夢: あたしが言ったこと全然シカトしてオッケーなんで

Marin: *atashi ga itta koto zenzen shikato shite okkee nande*

Marin: “Kamu bisa membiarkan apa yang aku katakan tadi kok”

(Episode 7, 00:02:59,929 - 00:03:02,849)

Marin sedang bernegosiasi dengan Sajuna mengenai usulan Marin yang ingin *cosplay* bersama Sajuna, kemudian Marin juga berkata bahwa Sajuna bisa menghiraukan saja apa yang Marin katakan. Ditunjukkan penggunaan *wakamono kotoba shikato*³³ (シカト) yang merupakan pelesapan dari idiom *shika no tou* (鹿の十) yang berasal dari permainan kartu *hanafuda*, dan *wakamono kotoba shikato* (シカト) ini memiliki makna untuk menghiraukan sesuatu.

3.2.7. Perubahan Nilai ke Arah Negatif

Perubahan makna nilai ke arah negatif terjadi ketika suatu kata atau konsep semula memiliki konotasi atau asosiasi positif, tetapi seiring waktu mengalami transformasi untuk menggambarkan sesuatu yang lebih buruk, tidak diinginkan,

³² Kotobank, “面食い” <https://kotobank.jp/word/%E9%9D%A2%E9%A3%9F%E3%81%84-644539> (diakses pada 30 Desember 2023)

³³ Gogen-yurai, “シカト” <https://gogen-yurai.jp/shikato/> (diakses pada tanggal 30 Desember 2023)

atau dianggap negatif oleh masyarakat. Ditemukan 5 data yang berubah dari proses ini dan akan dipaparkan 1 data

Data 59

海夢: めっちゃドキドキしてきたキレちゃう!

Marin: *meccha doki doki shitekita kirechau!*

Marin: “Aku sangat berdebar-debar, bisa gila”

(Episode 5, 00:01:38,014 - 00:01:40,767)

Marin sedang mengekspresikan kegembiraannya terhadap kostum yang dibuatkan oleh Wakana. Data 59 merupakan penggunaan *wakamono kotoba kirechau*³⁴ (キレちゃう) yang kata dasarnya *kireru* (キレル) artinya ‘bisa gila’.

Makna awalnya adalah ‘memotong’ hal ini menunjukkan terjadi perubahan ke arah negatif.

3.2.8. Perubahan Indra

Perubahan makna melalui perubahan indra merujuk pada bagaimana persepsi atau interpretasi seseorang terhadap suatu stimulus atau informasi dapat berubah karena perubahan fungsi atau kondisi indra manusia. Ditemukan 2 data yang berubah melalui proses ini, dan akan dipaparkan 1 data.

Data 118

海夢: ちょ... めっちゃガン見するじゃんなんか付いてる?

Marin: *cho... meccha ganmi suru jan nanka tsuiteru?*

Marin: “Eh kenapa kamu memelototi aku? Ada yang menempel?”

(Episode 11, 00:04:22,095 - 00:04:25,598)

³⁴ Weblio, “キレル” <https://www.weblio.jp/content/%E3%82%AD%E3%83%AC%E> (diakses pada 30 Desember 2023)

Diperlihatkan Marin sedang berbicara dengan Wakana mengenai ia yang tak cocok untuk *cosplay* suatu karakter, lalu kemudian Wakana melihat Marin dengan sangat serius. Ditunjukkan penggunaan *wakamono kotoba ganmi* (ガン見) ‘memelototi’, memelototi merupakan kata yang berhubungan dengan indra penglihatan. Sedangkan, *wakamono kotoba ganmi*³⁵ (ガン見) berasal dari kata (ガンガン) yang merupakan onomatope bunyi menghantam, berhubungan dengan indra pendengaran. Sehingga disimpulkan bahwa *wakamono kotoba ganmi* (ガン見) mengalami perubahan indra.

Berdasarkan analisis dari data yang ditemukan dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* menggunakan teori dan metode yang telah dilakukan ditemukan bahwa varian data terbanyak dalam pembentukan *wakamono kotoba* adalah pelesapan (63 data) dan yang paling sedikit adalah pertukaran posisi kata (1 data), sedangkan untuk perubahan makna varian data yang paling banyak adalah spesialisasi (32 data) dan yang paling sedikit adalah perubahan indra (2 data).

³⁵ Dictionary.goo, “ガン見” <https://dictionary.goo.ne.jp/word/%E3%81%8C%E3%82> (diakses pada 30 Desember 2023)

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini hasil penelitian yang telah dilakukan akan disimpulkan dan dipaparkan beserta dengan saran yang diharapkan untuk penelitian serupa ke depannya.

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data mengenai *wakamono kotoba* yang terdapat pada anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* ditemukan 130 data *wakamono kotoba* yang terbentuk melalui 11 proses pembentukan di antaranya: pelesapan 63 data, peminjaman bahasa asing 35 data, campuran kata 10 data, komposisi 33 data, afiksasi 6 data, derivasi verba 14 data, inisialisasi 2 data, konversi bunyi 7 data, derivasi adjektiva 2 data, derivasi nomina 5 data, dan pertukaran posisi kata 1 data.
2. Terdapat 8 jenis perubahan makna *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* yang meliputi 32 data spesialisasi, 12 data perubahan makna dari konkret ke abstrak, 10 data generalisasi, 4 data perubahan secara metaforis, 9 data perubahan nilai ke arah positif, 4 data perubahan makna idiom, 5 data perubahan nilai ke arah negatif, dan 2 data perubahan indra. Sedangkan sisa data tidak mengalami perubahan makna sebanyak 56 data, dan terdapat juga 3 data yang memiliki lebih dari 1 varian perubahan makna.

3. Berdasarkan temuan data, kebanyakan *wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru* menggunakan pelesapan sebagai proses pembentukannya dan spesialisasi sebagai perubahan maknanya, hal ini menunjukkan bahwa tujuan digunakannya *wakamono kotoba* adalah untuk merujuk suatu hal dengan lebih cepat karena suku kata lebih pendek, dan kata tersebut menjadi lebih spesifik untuk menunjuk kata yang diinginkan karena proses perubahan makna spesialisasi. Hal ini diperkuat dengan teori dari Crystal (2006) mengenai fenomena ini yaitu manusia cenderung menyingkat kata karena beberapa alasan, termasuk efisiensi, kebiasaan, dan gaya komunikasi yang berkembang. Singkatan dapat membantu dalam menghemat waktu dan usaha saat berkomunikasi, terutama dalam konteks yang cepat seperti obrolan teks atau media sosial. Singkatan memungkinkan pesan disampaikan dengan cepat tanpa kehilangan makna.

4.2. Saran

Penelitian kali ini tidak menyertakan fungsi bahasa sehingga analisis mengenai perubahan makna dapat dilakukan lebih lengkap dan menyeluruh. Sedangkan penelitian kali ini hanya berfokus pada pembentukan kata dan perubahan makna. Oleh karena itu diharapkan kepada calon penulis untuk mengisi rumpang penelitian kali ini.

Selain fungsi bahasa, penulis selanjutnya juga dapat membahas mengenai implikasi dari *wakamono kotoba* serta fungsi-fungsi pragmatik lainnya. Selain itu, sumber data lainnya pun dapat digunakan, alih-alih anime yang digunakan dalam penelitian ini, yang diharapkan dapat lebih memberi variasi data dalam penelitian.

要旨

本論文のテーマはアニメ『そのビスクドールは恋をする』の中で起こる若者言葉の形成と若者言葉の意味変化についてである。言葉における若者言葉は、さまざまな言語や諸外国に共通に見られる現象である。若者言葉そのものは若者同士のコミュニケーション手段であり、標準的な言語ルールとは異なると考えられているが、若者言葉自体も形態論や意味論のルールに則っているため、科学的な研究が可能である。これがこの現象を研究する面白さなのである。

本論文では、アニメ『そのビスクドールは恋をする』をデータソースとして使用し、その収集には「simak catat」の手法を用いた。得られたデータは、記述的質的方法を用いて分析し、若者言葉の形成過程を明らかにした。本論文では、若者言葉の形成過程を明らかにするために、田中晴美、影山太郎、米川明彦の理論を用い、日本語の意味の変化を明らかにするために、Sutedi と Tjandra の理論を用いた。

アニメ『そのビスクドールは恋をする』では、「削除」が六十三、「外来語借用」が三十五、「語混合」が十、「合成」が三十三、「接辞」が六つ、「動詞派生」が十四、「初期化」が二つ、「音変換」が七つ、「形容詞派生」が二つ、「名詞派生」が五つ、「語位交換」が一の十一の形成過程を経て形成された若者言葉が百三十データが発見された。また、アニメ『そのビスクドールは恋をする』における若者

言葉の意味の変化は、「特殊化」が三十二、「具体的意味から抽象的意味への変化」が十二、「一般化」が十、「比喩的变化」四つ、「肯定的価値変化」が九つ、「熟語的意味変化」が四つ、「否定的価値変化」が五つ、「感覚変化」が二つの八種類である。一方、それ以外のデータでは、意味の変化がなかったデータが、五十六データあり、また、意味の変化のバリエーションが一つ以上あったデータが三つデータあった。以下に本論文におけるデータ分析を示す：

若者言葉の形成

データ六十五

海夢: コスイベすっご！レイヤーさんだらけなんだけど～

(エピソード五, 00:06:13,915 - 00:06:18,503)

データ六十五は、海夢と新菜がコスプレイベントを訪れ、海夢が新菜にコスプレイヤーについて話していることを示している。データ六十五は、この文脈ではコスプレイヤー「コスプレをする人」を意味する若ものの言葉「レイヤー」を使っている。このわかものことばは、語頭が削除された「コスプレイヤー」から形成されている。以下は、若者言葉「レイヤー」の形成である：

外国語の借用:

Cosplayer → コスプレイヤー

削除:

コスプレイヤー → レイヤー

若者言葉の意味変化

データ二

乃羽: ウチもカットしたかったし

(エピソード一, 00:08:42,730 - 00:08:43,940)

データ二では、乃羽が昨日髪を切りたかったことを友達に話している。データ2は、英語の「cut」に由来する若者言葉「カット」の使用である。しかし、この文脈では「髪を切る」という具体的な意味を持っていることから、この言葉は特殊化という形で意味が変化したと考えられる。

以上の説明から、「若者言葉」とは、一般的な日本語とは異なる言語の一種であり、本来の意味と若者言葉の意味は異なるが、それでも相手の言葉を理解し、話し手が伝えたいことを汲み取ることができるものであり、若者言葉の形成は、時に標準的な日本語とは多少異なるように感じられるが、それでも一定の理論を用いてその形成を分析することができるものである、と結論づけることができる。このことは、「若者言葉」という現象が、言語がダイナミックであることの証拠であり、コミュニケーションの手段として機能する言語の本質であることを示している。

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. syakir Media Press.
- Adiana, P. S., Meidariani, N. W., & Aritonang, B. D. 2022. *Pembentukan Wakamono Kotoba pada Game Online Saluran Youtube Natsuki Hanae. Daruma*.
- Crystal, D. 2006. *Language and the Internet*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Fareza, D. S. 2020. *Perubahan Makna pada Kosakata Serapan Gairaigo dalam Manga Dr. Stone Volume 1-5*. Hikari, 12.
- Hidayati, Y., & Anwar, A. A. 2020. *Wakamono Kotoba dalam Serial Komik One Piece Volume 87-90 Karya Eiichiro Oda Kajian Sociolinguistik*. Niji, 21, 51–64.
- Prawira, M. M. 2017. *Perluasan Makna Kata Yabai sebagai Wakamono no Kotoba*. *Jurnal SORA*, 21, 37–48.
- Puspitarini, D. A. 2016. *Shouryaku Pemendekan Wakamono Kotoba dalam Anime Kaichou wa Maid Sama Episode 1-5 Karya Hiro Fujiwara*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Ramadiani, D., & Putri, M. A. 2021. *Tindak Tutur Asertif Pada Anime Nichijou Karya Keiichi Arawi*. *OMIYAGE: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 17.
- Salsabila, H., & Yulianti, V. 2021. *Penyempitan dan Perluasan Makna Wakamono Kotoba yang Berkaitan dengan Pandemi Covid-19*. *JLA Jurnal Lingua Applicata*, 51, 1.
- Suhada, F. 2019. *Analisis Wakamono Kotoba dalam Film Kimi no Na Wa*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Sutedi, D. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora.
- Tjandra, S. N. 2015. *Morfologi Jepang* Ariyanto ed.; 1st ed.. PT Widia Inovasi Nusantara.
- Tjandra, S. N. 2016. *Semantik Jepang*. PT Widia Inovasi Nusantara.

LAMPIRAN

No.	<i>Wakamono Kotoba</i>	Proses Pembentukan	Jenis Pembentukan	Jenis Perubahan Makna
1. Eps 1	(乃羽) : サロモのバイトだっ つうから ついてったの Nowa: “Marin bilang kalau dia sekalian pergi untuk kerja sambilan menjadi <u>model salon</u> ” (00:08:40,520 - 00:08:42,647)	サロン+モデル ³⁶ → サロン+モデル → サ ロモ	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
2. Eps 1	(乃羽) : ウチも <u>カット</u> したか ったし Nowa : “Aku juga mau <u>potong</u> <u>rambut</u> juga sih” (00:08:42,730 - 00:08:43,940)	Cut → カット	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi
3. Eps 1	(瑠音) : 顔は？ (乃羽) : 割と <u>イケメン</u> Rune: “Wajahnya?” Nowa: “Relatif <u>ganteng</u> ” (00:08:52,114 - 00:08:54,158)	いけてるメンズ ³⁷ → いけてるメンズ → イ ケメン	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
4. Eps 1	(男) : 超 <u>オタク</u> じゃん ない わ～	お宅 → オタク	Komposisi	Konkret ke abstrak

³⁶ Milbon, <https://milbon.com> (diakses pada 27 Desember 2023)

³⁷ Weblio, www.Weblio.jp (diakses pada 27 Desember 2023)

	Laki-laki: “ <i>otaku</i> banget, enggak banget” (00:09:03,042 - 00:09:06,295)			
5. Eps 1	(瑠音) : 海夢って声かけられてもいつも <u>塩対応</u> だよね Rune:” Marin walaupun diajak mengobrol orang masih saja <u>dingin</u> ” (00:09:22,812 - 00:09:27,066)	塩 + 対応 → 塩対応	Komposisi	Konkret ke abstrak
6. Eps 1	(海夢) : ってか <u>ジャラ付け</u> してる時点で好きだって分かん だしさ Marin: “Harusnya sudah jelas kan ketika aku <u>memasang aksesoris</u> di tasku?” (00:09:30,736 - 00:09:33,864)	ジャラジャラ + 付ける → ジャラ付け	Komposisi	Spesialisasi
7. Eps 1	(海夢) : <u>パシ</u> られてるだけだから Marin: “Kamu hanya <u>disuruh-suruh</u> saja” (00:12:12,690 - 00:12:14,400)	つかいぱしり → パシる	Singkatan kata atau frasa	-
8. Eps 1	(海夢) : <u>そっち系</u> ? だからか! Marin: “ <u>Yang</u> begitu ya? Pantas saja” (00:15:20,920 - 00:15:22,838)	系	Afiksasi	-

9. Eps 1	(海夢) マジ? Marin: “serious?” (00:16:08,592 - 00:16:09,426)	真面目 → まじめ → マジ	Pelesapan pada akhir kata	-
10. Eps 1	(海夢) あたしが コスしたくて作ったの! (新菜) コス? (海夢) そう <u>コスプレ</u> ! Marin: “Aku membuatnya karena ingin <i>cosplay</i> ” Wakana: “ <i>cosplay</i> ” Marin: “Benar! <u>Cosplay</u> !” (00:19:06,395 - 00:19:09,314)	Peminjaman bahasa asing: Costume + play → コスチューム + プレイ Pelesapan: コスチューム + プレイ → コスプレ ³⁸	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Konkret ke abstrak
11. Eps 2	(海夢) 自分の推しへの思いを全力でアピれんよ Marin: “Aku ingin menunjukkan perasaanku yang sebenarnya ke karakter kesukaanku!” (00:19:06,395 - 00:19:09,314)	Peminjaman bahasa asing: <i>Appeal</i> → アピール Pelesapan: アピール + る → アピる	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada akhir kata, derivasi verba	-
12. Eps 2	(海夢) え〜ん... <u>ガチ</u> で涙出てきた Marin: “Nghh... aku jadi menangis betulan” (00:21:41,508 - 00:21:45,220)	ガチンコ → ガチ	Pelesapan pada akhir kata	Generalisasi

³⁸ Dictionary, <https://dictionary.goo.ne.jp> (diakses pada 27 Desember 2023)

13. Eps 2	(海夢) 「ヌル女2」って去年爆売れした超人気美少女ゲームでね Marin: “Gadis lendir 2” itu gim <u>simulasi kencan</u> yang sangat terkenal tahun lalu (00:02:12,465 - 00:02:16,177)	美少女 + ゲーム → 美少女ゲー	Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	Konkret ke abstrak
14. Eps 2	(海夢) まあ よくあるハーレムもの的な感じ? Marin: “Ya seperti situasi <u>harem</u> yang sering terjadi begitu” (00:02:26,688 - 00:02:29,023)	ハーレム	Peminjaman bahasa asing	Konkret ke abstrak
15. Eps 2	(海夢) 何気に泣けるイベント多くてウケるんだよね Marin: “Banyak juga adegan yang bikin menangis jadi <u>lucu</u> ” (00:02:33,152 - 00:02:36,573)	受ける → ウケる	Komposisi	Generalisasi
16. Eps 2	(海夢) っつかいつまでマジで聞いてんの? <u>ネタ</u> なんだけど ~ 真面目か! Marin: “Kamu menganggapnya serius? Ayolah itu hanya lelucon! Serius banget sih” (00:03:10,857 - 00:03:15,153)	種 (タネ) → ネタ	Pertukaran posisi kata	Konkret ke abstrak
17. Eps 2	(新菜) 喜多川(きたがわ)さんは <u>1ミリ</u> もふざけてない!	Peminjaman bahasa asing: 1 <i>milimeter</i> → 1 ミリメートル Pelesapan:	Peminjaman bahasa asing,	Perubahan secara metaforis

	Wakana: “Kitagawa tidak bercanda <u>sedikit pun!</u> ” (00:03:25,830 - 00:03:28,208)	1 ミリ メートル → 1 ミリ	pelesapan pada akhir kata	
18. Eps 2	(海夢) 前作が神だったからとりあえず買うか〜って感じで Marin: “Karena edisi sebelumnya <u>bagus</u> , pokoknya harus beli begitu” (00:03:35,048 - 00:03:38,718)	神	Komposisi	Perubahan secara metaforis
19. Eps 2	(海夢) ヤバいくらい <u>どハマリ</u> してて Marin: “Aku <u>sangat</u> kecanduan parah” (00:03:58,655 - 00:04:01,449)	Pelesapan: とても → ど Afiksasi: ど + ハマリ → どハマリ	Pelesapan pada akhir kata, Afiksasi	-
20. Eps 2	(海夢) ヤバいくらい <u>どハマリ</u> してて Marin: “Aku sangat <u>kecanduan</u> parah” (00:03:58,655 - 00:04:01,449)	はまる → ハマる ³⁹	Derivasi verba	-
21. Eps 2	(新菜) その... 「ヌル女2」って <u>エッチ</u> なゲームですよ? Wakana: “Gadis lendir 2” itu gim yang <u>mesum</u> kan ya? (00:04:43,616 - 00:04:47,745)	変態 → Hentai → H → エッチ ⁴⁰	Inisialisasi	-

³⁹ Hinative, <https://ja.hinative.com> (diakses pada 27 Desember 2023)

⁴⁰ Gogen Yurai, <https://gogen-yurai.jp> (diakses pada 27 Desember 2023)

22. Eps 2	(海夢) それ <u>鬼ヤバ</u> だから読んでみ Marin: “itu <u>keren parah</u> , coba baca deh” (00:05:50,224 - 00:05:51,934)	Komposisi: 鬼 + ヤバい → 鬼ヤバい Pelesapan: 鬼ヤバい → 鬼ヤバ	Komposisi, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan secara metaforis
23. Eps 2	(海夢) そそそっ <u>めっちゃ</u> 便利じゃない? Marin: “benar, benar, benar! praktis banget kan?” (00:05:57,148 - 00:05:59,317)	Pelesapan: 滅茶苦茶 (めちゃくちや) → めっちゃ Afiksasi: めっちゃ + 便利 → めっちゃ便利	Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk, Afiksasi	-
24. Eps 2	(海夢) 月曜からも <u>よろ</u> ! Marin: “ <u>Mohon bantuannya</u> juga mulai Senin ya!” (00:06:40,942 - 00:06:42,610)	よろしくお願ひします → よろ	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
25. Eps 2	(海夢) <u>とりま</u> 入れてくんない? Marin: “ <u>Pertama-tama</u> bisa aku masuk?” (00:08:15,411 - 00:08:16,829)	とりあえず、まあ → とりま	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
26. Eps 2	(海夢) 別にいいから <u>サクッと</u> 測ろうよ Marin: “Tidak apa-apa kok, ayo <u>cepat</u> diukur” (00:14:33,080 - 00:14:35,833)	サクサ夕 (と) → サクッと	Pelesapan pada akhir kata	-

27. Eps 2	(海夢) ちゃんとサイズ分かってないときれいな乳袋(ちちぶくろ)作れないじゃん Marin: “Kalau tidak tahu ukurannya, kita tidak bisa membuat <u>kantong tetek</u> yang bagus” (00:17:36,555 - 00:17:40,058)	乳+袋 → 乳袋	Komposisi	-
28. Eps 3	(女子B) やっぱ <u>モテ</u> んのかな (女子A) <u>モテ</u> るでしょ～ Gadis B: “Apa memang benar dia <u>terkenal</u> ya?” Gadis A: “Pasti <u>terkenal</u> sih” (00:03:26,664 - 00:03:29,626)	持てる → モテる	Derivasi verba	Perubahan dari konkret ke abstrak
29. Eps 3	(海夢) プハッ <u>まんま</u> かよ ウケる！ Marin: “Pff, <u>harfiah</u> ya, lucu!” (00:04:06,704 - 00:04:09,165)	まま → まんま	Konversi bunyi	-
30. Eps 3	(瑠音) <u>何気</u> に初絡みだよね？ よろ～ Rune: “ <u>Bagaimanapun</u> ini pertama kali, mohon bantuannya” (00:04:27,600 - 00:04:30,436)	何気に (なんきに) → 何気に (なにげに)	Penafsiran ulang	-
31. Eps 3	(瑠音) つうか <u>リアル</u> に何？ Rune: “Omong-omong, <u>sebenarnya</u> bagaimana?” (00:04:35,608 - 00:04:37,318)	<i>Real</i> → リアル+に → リアルに	Peminjaman bahasa asing	-

32. Eps 3	(瑠音) <u>ウザ絡み</u> すんなって Rune: “Jangan suka <u>mengganggu</u> orang lain” (00:04:40,655 - 00:04:42,448)	ウザい + 絡み → ウザ絡み	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
33. Eps 3	(乃羽) ってか <u>海夢 自販機</u> 1 限 始まっちゃうよ Nowa; “Omong-omong Marin, <u>mesin jual</u> otomatisnya! Periode 1 akan dimulai loh” (00:04:51,416 - 00:04:54,335)	自動販売機 → 自販機	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
34. Eps 3	(海夢) <u>感じ悪い</u> んだけど Marin: “ <u>Tidak keren</u> loh” (00:06:56,791 - 00:06:58,418)	感じ + 悪い → 感じ悪い	Komposisi	-
35. Eps 3	(海夢) ねえ これとか <u>よさげ</u> じゃん? Marin: “Eh, kalau yang ini kelihatannya <u>bagus</u> kan?” (00:09:13,386 - 00:09:15,972)	良さ (よさ) + 気 (き) → 良さ気 (よさげ)	Penafsiran ulang	-
36. Eps 3	(海夢) えっ なんで? なんか違 い <u>あんの</u> ? Marin: “Eh kenapa? Memang <u>ada</u> bedanya?” (00:09:26,607 - 00:09:29,068)	あるの → あんの	Konversi bunyi	-
37. Eps 3	(海夢) ここさ 入った瞬間 マ ジ <u>ビビる</u> よ	ビビ → ビビる	Derivasi verba	-

	Marin: “Sesaat setelah masuk kesini rasanya takjub banget” (00:11:00,201 - 00:11:02,870)			
38. Eps 3	(海夢) でしょ〜? マジ <u>アガ</u> <u>る</u> よね Marin: “Benar kan? <u>Jadi bersemangat</u> banget kan” (00:11:14,298 - 00:11:16,884)	上がる → アがる	Derivasi verba	Spesialisasi
39. Eps 3	(海夢) ごじょー君がいてくれてマジよかった、 <u>サンキュ</u> Marin: “Aku merasa bersyukur karena ada Gojo, <u>terima kasih</u> ” (00:12:47,266 - 00:12:52,605)	<i>Thank you</i> → サンキュ	Peminjaman bahasa asing	-
40. Eps 3	(海夢) んじゃこれ <u>買って</u> くん <u>ね</u> Marin: “Kalau begitu aku <u>beli ya</u> ” (00:12:54,607 - 00:12:56,358)	買って来るね → 買ってくんね	Konversi bunyi	-
41. Eps 3	(海夢) お待たせ〜カラコンも一緒に <u>買った</u> Marin: “Maaf menunggu~ aku juga <u>membeli</u> kontak lensa” (00:13:10,039 - 00:13:13,125)	買った → 買った	Konversi bunyi	-
42. Eps 3	(海夢) お待たせ〜カラコンも一緒に <u>買った</u> Marin: “Maaf menunggu~ aku juga membeli <u>kontak lensa</u> ” (00:13:10,039 - 00:13:13,125)	Peminjaman bahasa asing: Color + contact lens → カラー+コンタクト レンズ Pelesapan:	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua	Spesialisasi

		カラ+コンタクトレンズ → カラコン	dalam kata majemuk	
43. Eps 3	(海夢) 割と <u>カップル</u> いるし 余裕だって Marin: “Di sini relatif banyak <u>pasangan</u> kok, santai saja” (00:13:46,784 - 00:13:49,036)	<i>Couple</i> → カップル	Peminjaman bahasa asing	-
44. Eps 3	(海夢) あたしも焦った勢い <u>ヤバ</u> いよね Marin: “Aku juga panik tadi, <u>ngeri</u> banget ya” (00:14:50,556 - 00:14:53,601)	やばい	Komposisi	Generalisasi
45. Eps 3	(客) 最近の高校生 <u>怖(こえ)え</u> ～ Pelanggan: “Anak SMA jaman sekarang <u>menyeramkan</u> ” (00:14:57,813 - 00:15:00,816)	怖(こわ)い → 怖(こえ)え～	Konversi bunyi	-
46. Eps 3	(海夢) <u>もち</u> ! Marin: “ <u>Tentu!</u> ” (00:15:16,206 - 00:15:17,291)	もちろ ん → もち	Pelesapan pada akhir kata	-
47. Eps 3	(海夢) 自分家(ち)で撮る“ <u>宅コス</u> ”とか Marin: “Kalau foto <u>cosplay</u> <u>rumahan</u> di rumahku bagaimana?” (00:15:25,716 - 00:15:27,801)	自宅+コスプレ → 宅コス	Campuran kata, singkatan kata atau frasa	Spesialisasi

48. Eps 3	(海夢) あっあとコスして <u>プリ撮る</u> のもやってみたいかも！ Marin: “Selanjutnya, sambil cosplay aku ingin <u>coba foto di photo booth</u> ” (00:15:27,885 - 00:15:31,597)	プリ タテ +撮る → プリ撮る	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk, campuran kata	Perubahan dari abstrak ke konkret
49. Eps 3	(海夢) <u>フォロワー</u> 数もエグくて！ Marin: “Jumlah <u>pengikutnya</u> juga ngeri” (00:16:08,175 - 00:16:10,010)	<i>Follower</i> → フォロワー	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi
50. Eps 3	(海夢) 謎の人っていうか <u>ガチ</u> 勢って感じ Marin: “Seperti orang yang misterius, atau mungkin <u>orang yang serius</u> ” (00:16:12,763 - 00:16:15,516)	ガチ+勢 → ガチ勢	Komposisi, afiksasi	Generalisasi
51. Eps 3	(海夢) これガチで好き！マジでかわいすぎて <u>しんど〜い</u> Marin: “Aku sangat suka yang ini! Lucu sekali, aku <u>tidak kuat</u> ” (00:16:30,280 - 00:16:34,243)	しんどい	Komposisi	Perubahan nilai ke arah positif
52. Eps 3	(海夢) ごじょー君 <u>超面食い</u> じゃん Marin: “Gojo sangat <u>mementingkan penampilan</u> ya”	面+食い → 面食	Komposisi	Perubahan secara idiom

	(00:18:30,108 - 00:18:32,027)			
53. Eps 3	(海夢) <u>ぶっちゃけ</u> ごじょー君 も「ヌル女」やってくれるな んて Marin: “ <u>Sejujurnya</u> aku tidak menyangka Gojo juga mau memainkan “gadis lendir 2”” (00:19:59,323 - 00:20:02,409)	ぶち <u>あ</u> ける → ぶっちゃけ	Singkatan kata atau frasa	-
54. Eps 3	(海夢) 思っ <u>て</u> んじゃん！別に これぐらいじゃデブ <u>ん</u> ないし Marin: “Pasti kamu berpikir seperti itu! Aku tidak akan menjadi gendut hanya karna begini” (00:21:17,651 - 00:21:20,904)	Peminjaman bahasa asing: <i>Double chin</i> → デブ <u>ち</u> ん Pelesapan: デブ <u>ち</u> ん → デブ Derivasi verba: デブ + る → デブ <u>る</u>	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada akhir kata derivasi verba	-
55. Eps 4	(海夢) テスト終わ <u>っ</u> たしおじ いちゃん <u>と</u> こで、ゆ <u>っ</u> くりし てるパターンかな？ Marin: “Karena ujiannya sudah selesai mungkin dia bersantai di tempat kakeknya” (00:21:17,651 - 00:21:20,904)	<i>Pattern</i> → パ <u>タ</u> ーン	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi
56. Eps 4	(海夢) 病 <u>み</u> メイ <u>ク</u> って感じだ よね Marin: “Seperti riasan orang sakit ya?” (00:18:14,635 - 00:18:16,804)	Campuran kata: 病 <u>み</u> + メイ <u>ク</u> ア <u>ッ</u> プ → 病 <u>み</u> メイ <u>ク</u> ア <u>ッ</u> プ 病 <u>み</u> メイ <u>ク</u> ア <u>ッ</u> プ → 病 <u>み</u> メイ <u>ク</u>	Campuran kata, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan nilai ke arah positif

57. Eps 4	(海夢) へえ～ かわいい！つか <u>ギャル</u> じゃん Marin: “Hee lucu! Loh ternyata <u>gyaru</u> (00:19:25,038 - 00:19:28,125)”	<i>Girl</i> → ギャル	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi Perubahan konkret ke abstrak
58. Eps 5	(海夢) てかさ てかさ！ Marin: “ <u>Omong-omong</u> ” (00:00:54,220 - 00:00:55,263)	⇨ ていうか → てか	Singkatan kata atau frasa	-
59. Eps 5	(海夢) めっちゃドキドキして きた <u>キレ</u> ちゃう！ Marin: “Aku sangat berdebar- debar, <u>bisa gila</u> ” (00:01:38,014 - 00:01:40,767)	切れてる → キレル	Pelesapan pada akhir kata, derivasi verba	Perubahan nilai ke arah negatif
60. Eps 5	(海夢) 見せて見せて <u>盛れて</u> <u>る</u> ？ Marin: “Perlihatkan dong, apakah <u>terlihat bagus?</u> ” (00:01:54,864 - 00:01:56,991)	盛れてる	Komposisi	Spesialisasi
61. Eps 5	(海夢) うわっ <u>よき</u> ～ Marin: “Wah, <u>bagus</u> ～” (00:01:57,075 - 00:01:58,827)	よき	Komposisi	-
62. Eps 5	(海夢) ブフ～ッ！ <u>ブス</u> ！ Marin: “pff <u>jelek</u> !” (00:02:42,579 - 00:02:44,998)	附子（ぶす）→ ブス	Komposisi	Perubahan nilai ke arah negatif
63. Eps 5	(海夢) っつか <u>コスネーム</u> 考え てなかったわ	Peminjaman bahasa asing: <i>Cosplay + name</i> → コスプレ+ネーム Pelesapan:	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir	-

	Marin: “Oh iya, aku belum terpikir <u>nama <i>cosplay</i>ku</u> ” (00:03:47,227 - 00:03:49,229)	コスプレ+ネーム → コスネーム	kata pertama dalam kata majemuk	
64. Eps 5	(海夢) 明日の <u>コスイベ</u> 行っちゃおっか Marin: “Besok mau pergi ke <u>acara <i>cosplay</i></u> ” (00:04:07,413 - 00:04:09,499)	Peminjaman bahasa asing: <i>Cosplay</i> + <i>event</i> → コスプレ+イベント Pelesapan: コスプレ+イベント → コスイベ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-
65. Eps 5	(海夢) コスイベすっご！ <u>レイヤー</u> さんだらけなんだけど～ Marin: “Acara <i>cosplay</i> keren! Banyak <u><i>cosplayer</i></u> ” (00:06:13,915 - 00:06:18,503)	Peminjaman bahasa asing: <i>Cosplay</i> → コスプレイヤー Pelesapan: コスプレイヤー → レイヤー	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada awal kata	Spesialisasi
66. Eps 5	(海夢) わっ まみたんいるじゃん、 <u>めっカワ</u> ！ Marin: “Wah ada Mami, <u>sangat menggemaskan!</u> ” (00:06:18,586 - 00:06:21,798)	めっ <u>ちや</u> + かわいい → めっカワ	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan nilai ke arah positif
67. Eps 5	(海夢) あたしも ついに <u>コスデビュー</u> Marin: “Akhirnya aku juga bisa <u>debut <i>cosplay</i></u> ” (00:06:35,728 - 00:06:38,147)	Peminjaman bahasa asing: <i>Cosplay</i> + <i>debut</i> → コスプレ+デビュー Pelesapan: コスプレ+デビュー → コスデビュー	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk	Spesialisasi

68. Eps 5	(海夢) <u>カメラマン</u> さんとか男 の人もいたよね Marin: “Banyak <u>juru kamera</u> dan laki-laki” (00:07:36,497 - 00:07:39,167)	カメラマン+さん → カメラマンさん	Derivasi nomina	Generalisasi
69. Eps 5	(新菜) そうか... 自分の好きな <u>キャラ</u> のコスプレだから Wakana: “Begitu ya... Karena mereka melakukan <i>cosplay</i> <u>karakter</u> favorit mereka” (00:09:46,502 - 00:09:49,880)	キャラクター → キャラ	Pelesapan pada akhir kata	Spesialisasi
70. Eps 5	(海夢) <u>短パン</u> はいてるし Marin: “Aku juga memakai <u>celana</u> <u>pendek</u> kok” (00:16:20,229 - 00:16:22,106)	短+パンツ	Campuran kata	Spesialisasi
71. Eps 5	(海夢) <u>ワンチャン</u> 撮り直しあ りですか？ Marin: “Apakah bisa memotret <u>sekali lagi</u> ?” (00:18:07,711 - 00:18:09,797)	Peminjaman bahasa asing: <i>One + chance</i> → ワン+チャンス Pelesapan: ワン+チャンス → ワンチャン	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	-
72. Eps 5	(海夢) コスしたいの多すぎて マジ体いくつあっても <u>足ん</u> <u>ね</u> ～みたいな Marin: “saking banyaknya yang ingin aku <i>cosplay</i> rasanya punya	足りない → 足んね	Konversi bunyi	-

	badan sebanyak apa pun <u>tidak cukup</u> " (00:19:29,751 - 00:19:34,506)			
73. Eps 6	(紗寿叶) ちょっと <u>グロテスク</u> ね... Inui Sajuna: "Sedikit <u>seram</u> ya" (00:12:28,831 - 00:12:30,916)	<i>Grotesque</i> → グロテスク	Peminjaman bahasa asing	Perubahan nilai ke arah negatif
74. Eps 6	(海夢) <u>クッソ</u> かわいい〜！ Marin: "Sangat <u>menggemaskan</u> " (00:15:42,524 - 00:15:44,443)	クソ	Komposisi	Perubahan nilai ke arah negatif
75. Eps 6	(海夢) ヤバ〜い、 <u>生</u> もガチの 美少女なんですね Marin: "Keren, <u>aslinya</u> pun benar- benar gadis cantik ya" (00:15:50,366 - 00:15:53,118)	生	Komposisi	Spesialisasi
76. Eps 6	(フラワーペット) こ... これは ブラックリリィの <u>爆誕</u> (ばく <u>たん</u>)なのです Flower Pet: "I... Ini adalah <u>kelahiran</u> Black Lily" (00:18:06,418 - 00:18:10,798)	爆発+誕生 → 爆誕	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk, komposisi	Spesialisasi
77. Eps 7	(海夢) あたし ネオンおねーた まのブラックロベリアコス るんで「烈(れつ)!!」 <u>合わせ</u> しましょうよ！	合わせ	Komposisi	Spesialisasi

	Marin: “Aku ingin <i>ccosplay</i> Black Lobelia dari kak Shion, oleh karena itu ayo <i>cosplay</i> bareng!” (00:00:04,838 - 00:00:10,260)			
78. Eps 7	(海夢) あたしが言ったこと全然シカトしてオッケーなんで Marin: “Kamu bisa <u>membiarkan</u> apa yang aku katakan tadi kok” (00:02:59,929 - 00:03:02,849)	しかのとお → シカト	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan secara Idiom
79. Eps 7	(海夢) 超病んでるよね エモい〜 Marin: “ <u>Tragis</u> sekali ya, sedih” (00:11:10,044 - 00:11:12,630)	病んでる	Komposisi	-
80. Eps 7	(海夢) 超病んでるよね エモい〜 Marin: “Tragis sekali ya, <u>sedih</u> ” (00:11:10,044 - 00:11:12,630)	Peminjaman bahasa asing: <i>Emotional</i> → エモーションナル Derivasi adjektiva: エモーションナル + い → エモい	Peminjaman bahasa asing, derivasi adjektiva	Spesialisasi
81. Eps 7	(海夢) ってかこれ、 <u>おうちデート</u> ってやつ？ Marin: “Ngomong-ngomong, ini kan <u>kencan</u> rumahan” (00:12:36,088 - 00:12:39,133)	おうち+デート → おうちデート	Campuran kata	Spesialisasi
82. Eps 7	(海夢) <u>しゅきぴ</u> と おうちデート ヤバッ Marin: “Kencan rumahan bersama <u>orang yang disukai</u> , parah banget”	Derivasi nomina: すき+ぴ → すきぴ Konversi bunyi: すきぴ → しゅきぴ	Derivasi nomina konversi bunyi,	-

	(00:13:23,719 - 00:13:25,930)			
83. Eps 8	(海夢) <u>ドン引き</u> じゃん ごじよー君 Marin: “Kamu terlihat <u>kaget</u> sekali Gojo” (00:05:41,758 - 00:05:43,968)	ドン + 引き → ドン引き	Komposisi	Perubahan penggunaan indra
84. Eps 8	(紗寿叶) カメラは <u>ピンキリ</u> だから、無理し過ぎないものを選ぶのね Inui Sajuna: “Kamera itu ada <u>berbagai macam jenisnya</u> , jangan memaksakan diri memilikinya” (00:06:00,026 - 00:06:03,988)	Campuran kata: ピンタ + きり → ピン + から + キリ + まで Pelesapan: ピンから、キリまで → ピンキリ	Campuran kata, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan dari konkret ke abstrak
85. Eps 8	(紗寿叶) そういえば私たち <u>ロケハン</u> 行くんだけど Inui Sajuna: “Ngomong-ngomong, kami mau pergi <u>mencari lokasi</u> ” (00:06:05,406 - 00:06:08,576)	Peminjaman bahasa asing: <i>Location + hunting</i> → ロケーション + ハンチング Pelesapan: ロケーション + ハンチング → ロケハン	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Perubahan dari konkret ke abstrak
86. Eps 8	(海夢) あ～あたしも <u>映(ば)える</u> ところでやってみたいなあ Marin: “Aku juga ingin melakukannya di tempat yang <u>Instagramable</u> ” (00:08:33,596 - 00:08:37,850)	インスタ 映え + る → 映える	Pelesapan pada awal kata, derivasi verba	Spesialisasi

87. Eps 8	(ナレーション) 乾 紗寿叶 17 歳 <u>エスカレーター式女子高</u> に通っている彼女は Narator: “Inui Sajuna umu 17 tahun, mengenyam pendidikan di <u>sekolah akselerasi khusus perempuan</u> ” (00:14:14,770 - 00:14:19,900)	エスカレーター+式女子高	Campuran kata	Perubahan dari konkret ke abstrak
88. Eps 8	(海夢) これ <u>リピ</u> だな Marin: “Ini bikin <u>ketagihan</u> ” (00:15:46,862 - 00:15:48,489)	Peminjaman bahasa asing: <i>Repeat</i> → リピート Pelesapan: リピ=ト → リピ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada akhir kata	-
89. Eps 8	(海夢) 海 見ながら <u>タピ</u> りた <u>くない</u> ? Marin: “ <u>Mau minum boba</u> sambil melihat pantai?” (00:16:16,809 - 00:16:19,228)	Peminjaman bahasa asing: Tapioka → タピオカ Derivasi verba: タピ オカ +る → タピる	Peminjaman bahasa asing, derivasi verba	Spesialisasi, perubahan dari konkret ke abstrak
90. Eps 8	(新菜) あっ！ <u>ポイ</u> 捨てしちゃいました Wakana: “Ah! aku jadi <u>buang sampah sembarangan</u> ” (00:16:49,633 - 00:16:52,636)	ポイ+捨て → ポイ捨て	Komposisi	Perubahan nilai ke arah negatif, spesialisasi
91. Eps 8	(海夢) ってか タピオカ うま っ Marin: “Bobanya enak” (00:17:30,424 - 00:17:32,134)	<i>Tapioca</i> → タピオカ	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi

92. Eps 8	(海夢) <u>どちゃくそ</u> 最高だから! Marin: “Pasti akan <u>sangat</u> menyenangkan” (00:18:32,820 - 00:18:35,030)	どちゃ+くそ → どちゃくそ	Komposisi	Perubahan nilai ke arah positif
93. Eps 8	(海夢) えっ 無理なんだけど <u>ヤバみ</u> Marin: “Eh, tidak mungkin, <u>parah</u> banget” (00:21:05,555 - 00:21:08,684)	やばい → ヤバみ	Derivasi nomina	-
94. Eps 9	(海夢) <u>ハイレグ</u> っていうの? 全然なくてさ~ Marin: “Namanya <u>high leg</u> ya? Aku sama sekali tidak punya” (00:00:44,419 - 00:00:47,422)	Peminjaman bahasa asing: <i>High leg</i> → ハイ レッグ カット Pelesapan: ハイ レッグ カット → ハイレグ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Spesialisasi, dari abstrak ke konkret
95. Eps 9	(海夢) ゆうて ちょっと塗っただけで <u>ドヤ</u> るとか クソザコ だけど Marin: “Walau begitu, hanya mengecat saja dan sudah <u>menyombongkan diri</u> itu agak konyol” (00:01:48,691 - 00:01:52,821)	ドヤ顔 + る → ドヤる	Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk, derivasi verba	-
96. Eps 9	(海夢) はああ~ <u>ぐう</u> かわ Marin: “Haah, <u>gemas sekali</u> ”	ぐうの音も出ないほどに <u>かわい</u> い → <u>ぐう</u> かわ	Singkatan kata atau frasa	Perubahan secara idiom

	(00:01:48,691 - 00:01:52,821)			
97. Eps 9	(海夢) 鬼ヤバい! Marin: “ <u>Sangat</u> keren!” (00:05:14,939 - 00:05:16,024)	鬼	Afiksasi	Perubahan nilai ke arah positif, perubahan secara metaforis
98. Eps 9	(紗寿叶) 今の時期は <u>ゲリラ</u> 豪雨も多いし Inui Sajuna: “Akhir-akhir ini banyak <u>hujan deras mendadak</u> sih” (00:07:17,103 - 00:07:19,021)	<i>Guerilla</i> → ゲリラ + 豪雨 → ゲリラ豪雨	Peminjaman bahasa asing	Spesialisasi
99. Eps 9	(紗寿叶) 涼しいし 暗くなって <u>イメージ</u> にも合うしいじゃない Inui Sajuna: “Suasananya sejuk, gelap, cocok sekali <u>kesannya</u> ” (00:07:20,565 - 00:07:23,526)	<i>Image</i> → イメージ	Peminjaman bahasa asing	-
100. Eps 9	(海夢) <u>分かりみ</u> が深い! Marin: “ <u>Pemahamannya</u> dalam!” (00:07:35,246 - 00:07:37,165)	分か る + りみ → 分かりみ	Derivasi nomina	-
101. Eps 9	(海夢) <u>超</u> 好きで Marin: “Aku <u>sangat</u> menyukainya” (00:07:47,884 - 00:07:48,759)	超	Afiksasi	-
102. Eps 9	(海夢) ハッ... めっちゃ“ <u>らぶりつ</u> ”されてる Marin: “Wah, bukannya ini banyak di <u>reply</u> dan <u>retweet</u> ?”	Peminjaman bahasa asing: <i>Love + retweet</i> → ラブ + リツイート Pelesapan: ラブ + リツイート → らぶりつ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata kedua	Spesialisasi

	(00:08:27,256 - 00:08:29,634)		dalam kata majemuk	
103. Eps 9	(海夢) やっぱ ジュジュサマ すごっ！ <u>パ</u> ない！ Marin: “Memang benar Juju itu keren! <u>Hebat sekali!</u> ” (00:08:31,761 - 00:08:34,013)	はんぱない → パない	Pelesapan pada awal kata	Spesialisasi
104. Eps 9	(海夢) <u>リップ</u> めっちゃ来てる... ん？ Marin: “ <u>Balasannya</u> banyak sekali” (00:08:42,396 - 00:08:45,024)	Peminjaman bahasa asing: Reply → リプライ Pelesapan: リップライ → リプ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada akhir kata	Spesialisasi
105. Eps 9	(海夢) <u>メス顔</u> じゃん！ Marin: “ <u>Wajah feminin!</u> ” (00:21:30,998 - 00:21:32,207)	メス + 顔 → メス顔	Komposisi	Perubahan nilai ke arah positif
106. Eps 9	(海夢) 笑うとメス顔になるギ ャップ <u>エグ</u> い！ Marin: “Kalau tersenyum wajahnya jadi feminin, bedanya <u>hebat</u> ” (00:21:35,711 - 00:21:37,963)	えぐる → エグい	Derivasi adjektiva	Generalisasi
107. Eps 10	(海夢) <u>マ</u> ？ Marin: “ <u>Serius?</u> ” (00:03:47,602 - 00:03:48,811)	マジ → マ	Pelesapan pada akhir kata	Generalisasi
108. Eps 10	(海夢) ってか ジュジュサマ <u>かわたん</u> だし心寿ちゃんはク ソかっこいいし	かわ い い+たん → かわたん	Pelesapan pada akhir kata, derivasi nomina	-

	Marin: “Ngomong-ngomong Juju kan <u>menggemaskan</u> , kalau Shinju itu keren” (00:07:19,063 - 00:07:23,276)			
109. Eps 10	(海夢) 褐色 <u>ギザ歯</u> ジト目 Marin: “Kulit coklat, <u>gigi tajam</u> , mata tajam” (00:11:01,911 - 00:11:04,663)	ギザギザ + 歯 → ギザ歯	Pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk	-
110. Eps 10	(海夢) アハハハッ、なんでそんな <u>キョド</u> ってんの？ Marin: “Ahahaha, kenapa <u>waspada</u> banget” (00:16:07,466 - 00:16:10,052)	Pelesapan: きょどうふしんになる → きょど Derivasi verba: キョド + る → キョドル	Pelesapan pada akhir kata, derivasi verba	-
111. Eps 10	(海夢) 服 買おうぜ！あたしが <u>コーデ</u> してあげる Marin: “Ayo kita beli pakaian, nanti aku <u>pilihkan</u> ” (00:16:34,326 - 00:16:38,205)	Peminjaman bahasa asing: <i>Coordinate</i> → コーディネート Pelesapan: コーディネート → コーデ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan pada akhir kata	Spesialisasi
112. Eps 10	(海夢) あえて <u>ダボツ</u> と着たいとき全然 <u>メンズ</u> 着るから Marin: “Ada saatnya kalau aku ingin pakai <u>baju yang longgar</u> , aku bisa pakai baju lelaki” (00:18:21,558 - 00:18:24,686)	Peminjaman bahasa asing: <i>Double body</i> → ダブルボギ Pelesapan: ダブルボギー → ダボ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Generalisasi
113. Eps 10	(海夢) あえて <u>ダボツ</u> と着たいとき全然 <u>メンズ</u> 着るから	Mens → メンズ	Peminjaman bahasa asing	-

	Marin: “Ada saatnya kalau aku ingin pakai baju yang longgar, aku bisa pakai baju lelaki” (00:18:21,558 - 00:18:24,686)			
114. Eps 10	(海夢) さりげに～ しゅきぴと おそろコーデ的な？ Marin: “Sekalian baju <i>couple</i> dengan orang yang kusuka” (00:18:29,733 - 00:18:32,778)	Campuran kata: おそろい + コーディネート Pelesapan: おそろい コーディネート → おそろコーデ	Campuran kata, pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	Spesialisasi
115. Eps 11	(新菜) 俺... 漫画喫茶 初めて です Wakana: “Aku... pertama kali ke kafe <i>manga</i> ” (00:00:19,394 - 00:00:22,022)	漫画 + 喫茶店 → 漫画喫茶	Komposisi, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	-
116. Eps 11	(海夢) 日常系 4 コマ ! Marin: “ <u>Komik 4 panel</u> , bertemakan kehidupan sehari-hari!” (00:03:01,556 - 00:03:03,266)	4 コマ漫画 → 4 コマ	Pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	-
117. Eps 11	(海夢) ってか あたし <u>ハーフツイン</u> にマジ弱くて Marin: “Aku juga lemah terhadap <u>kucir dua setengah</u> ” (00:03:30,793 - 00:03:34,130)	Peminjaman bahasa asing: <i>Half twintail</i> → ハーフツインテール Pelesapan: ハーフツインテール → ハーフツイン	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	Spesialisasi, perubahan dari konkret ke abstrak

118. Eps 11	(海夢) ちょ... めっちゃ <u>ガン</u> 見 するじゃんなんか付いてる？ Marin: “Eh kenapa kamu <u>memelototi</u> aku? Ada yang menempel?” (00:04:22,095 - 00:04:25,598)	がん <u>が</u> ん見る → ガン見	Komposisi, pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk	Perubahan indra
119. Eps 11	(海夢) <u>秒</u> で予約した Marin: “ <u>Langsung</u> aku pesan (00:08:52,406 - 00:08:53,533)”	秒で	Komposisi	Spesialisasi
120. Eps 11	(海夢) こういうところは思いつ きり <u>ラブ</u> ホだな～ Marin: “Kalau seperti ini benar- benar <u>love hotel</u> ya” (00:09:40,955 - 00:09:44,000)	Peminjaman bahasa asing: Love hotel → ラブホテル Pelesapan: ラブホテル → ラブホ	Peminjaman bahasa asing, pelesapan akhir kata pertama dalam kata majemuk	Spesialisasi
121. Eps 11	(海夢) 素で間違えた <u>ぴえん</u> Marin: “Aku melakukan kesalahan, sedih” (00:10:17,575 - 00:10:19,619)	ぴい <u>ひい</u> → <u>ぴえん</u>	Pelesapan pada akhir kata	-
122. Eps 11	(海夢) レイヤーさんがラブホ 女子会してんの 超楽しそうで さ Marin: “Aku pernah melihat <i>cosplayer</i> mengadakan pesta tidur di <i>love hotel</i> , sepertinya sangat menyenangkan” (00:11:08,125 - 00:11:11,587)	女子+会 → 女子会	Komposisi	-

123. Eps 11	(海夢) なんなの これかわいすぎて <u>沸</u> いた！ Marin: “Apa ini gemas sekali, <u>tidak kuat</u> ” (00:13:21,133 - 00:13:23,802)	沸いた	Komposisi	Perubahan nilai ke arah positif
124. Eps 11	(海夢) <u>お</u> けまる Marin: “ <u>Oke</u> ” (00:17:14,533 - 00:17:15,659)	お <u>け</u> + まる → おけまる	Campuran kata	-
125. Eps 11	(海夢) 最&高... Marin: “Terbaik” (00:18:35,447 - 00:18:37,741)	最 + & + 高 → 最&高	Komposisi	-
126. Eps 12	(海夢) ハア... <u>ガン</u> 萎え Marin: “Haah <u>malas</u> ” (00:03:18,740 - 00:03:20,992)	<u>ガンガン</u> + 萎える → <u>ガン</u> 萎え	Pelesapan pada akhir kata, komposisi	Perubahan indra
127. Eps 12	(海夢) ただの読モだって 読者モデル Marin: “Aku hanya model majalah, model majalah” (00:04:01,032 - 00:04:03,368)	Campuran: 読者 + モデル → 読者モデル Pelesapan: <u>読者モデル</u> → 読モ	Campuran kata, komposisi, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	-
128. Eps 12	(海夢) し... <u>CG</u> じゃない？ Marin: “Bukannya itu <u>CG</u> ” (00:06:06,032 - 00:06:07,700)	Inisialisasi: Computer Generated Imagery → CGI Pelesapan: <u>CGI</u> → CG	Inisialisasi, pelesapan akhir kata kedua dalam kata majemuk	-
129. Eps 12	(海夢) 何 何？ <u>ツボ</u> だった？	つ <u>ぼ</u> にはまる → ツボ	Pelesapan pada akhir kata	Perubahan secara idiom

	Marin: “Apa apa? Apakah <u>membosankan</u> ” (00:09:27,066 - 00:09:29,193)			
130. Eps 12	(海夢) はあ〜？ガチでテンア ゲなんだけど！ Marin: “benar-benar membuatku bersemangat!” (00:12:40,718 - 00:12:43,888)	テンションがアゲアゲになっている → テン アゲ	Pelesapan akhir kata pertama dan kata kedua dalam kata majemuk	-

BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Ananda Rizky Adhiyan
 NIM : 13020219130032
 TTL : Semarang, 23 Februari 2001
 Alamat : Golantepus RT 2 RW 1, Mejobo,
 Kudus, Jawa Tengah.
 Alamat Email : adrzyad23@gmail.com
 Nomor Telepon : 089669048055



Riwayat Pendidikan

2007-2013 : SDN 01 Mlatilor Kudus
 2013-2016 : SMPN 02 Kudus
 2016-2019 : SMAN 01 Bae Kudus
 2019-2024 : Universitas Diponegoro Semarang

Pengalaman Organisasi dan Kepanitiaan:

1. Panitia *volunteer* ORENJI (2019) sebagai sie. keamanan
2. HMPS Himawari (2020) sebagai staf muda bidang riset
3. HMPS Himawari (2021) sebagai staf ahli bidang riset
4. Komisi Pemilihan Raya Himawari (2021) sebagai sie. MEDKOM

MATRIKS REVISI SIDANG SKRIPSI
PEMINATAN LINGUISTIK
PROGRAM S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

Nama : Ananda Rizky Adhiyan
NIM : 13020219130032
Judul Skripsi : *Wakamono kotoba* dalam anime *Sono Bisque Doll wa Koi wo Suru*

Tanggal Presentasi Sidang : Kamis, 7 Maret 2024 (13:00-15:00)

No.	Nama Pembahas	Komentar dan Saran	Catatan
1.	Reny Wiyatasari, S.S, M.Hum.	1. Memperbaiki kesalahan spasi paragraf	TELAH DIREVISI
		2. Mengurangi latar belakang terlalu panjang	TELAH DIREVISI
		3. Memperbaiki spasi antar paragraf	TELAH DIREVISI
		4. Memperbaiki penulisan nama pada kutipan	TELAH DIREVISI
		5. Menambahkan cara baca pada judul buku	TELAH DIREVISI
		6. Spasi pada contoh data di teori	TELAH DIREVISI
		7. Mengubah orientasi halaman pada lampiran	TELAH DIREVISI
		8. Menambahkan teori mengenai kesimpulan	TELAH DIREVISI

		9. Menambahkan catatan kaki pada lampiran	TELAH DIREVISI
2.	Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.	1. Merevisi latar belakang supaya lebih efisien	TELAH DIREVISI
		2. Menambahkan metode validasi data di bagian metode penelitian	TELAH DIREVISI
		3. Mengubah diksi pada kerangka teori	TELAH DIREVISI
		4. Menambahkan contoh varian pada kerangka teori proses pembentukan <i>wakamono kotoba</i>	TELAH DIREVISI
		5. Menghilangkan teori makna gramatikal	TELAH DIREVISI
		6. Menambahkan kesimpulan pada BAB III	TELAH DIREVISI
		7. Memperbaiki data dari lampiran	TELAH DIREVISI

*) Pada bagian catatan : diisi misalnya “DITERIMA”; “TELAH DIREVISI”; “TEORI BELUM DITEMUKAN”; dll sesuai dengan kenyataan pada revisi proposal anda