

Research Article

## Pembentukan *Wakamono Kotoba* dalam Dialog Anime

### *Haikyuu!! Gomi Suteba no Kessen*

Nathania Mariany Vancelin\*, Nisrina Jannah Karimah, Isnin Ainie

Universitas Dr. Soetomo, Surabaya, Indonesia

\*[natta.ung22@gmail.com](mailto:natta.ung22@gmail.com)

Received:16-01-2025; Revised:10-01-2026; Accepted: 08-04-2026

Available online: 29-04-2026; Published:29-04-2026

#### Abstract

Within variety of society, sociolinguistic became a study which further opens understanding of how language is used within society. Japanese is one of unique language that being used accordingly depends on context as well as the speaker and listener's age, social standing, and other aspect within society. As a part of society, young people aged from 10 to 30 often use a variety of casual language which is often known as slang or *wakamono kotoba*. Depending on their creativity and motivation, Yonekawa describes 14 types of how young people form *wakamono kotoba* and became popular within their circle, both in written or spoken communication in daily life. This study has a purpose to deepen understanding of how *wakamono kotoba* formed in a sport background of young people in a manga then adapted to anime *Haikyuu!!*. This study's data is based on the latest *Haikyuu!!* anime in a movie format to see *wakamono kotoba* used in high school volleyball club. As a descriptive qualitative study, methods of data collecting and analyzing used a triangulation method to note needed data and analyze the variety of forming words. Within overall collected data, 5 variation of forming words has been deemed to be how the words are formed by analyzing meaning of each word. By shortening of the original word, absorbing foreign words, changing the pronunciation and how to read the word as well as combining words into one. This study can be further be approached by other theories or point of view of other linguistic scope of study.

**Keywords:** Anime; Forming of Words; Sociolinguistic; Wakamono Kotoba

#### 1. Pendahuluan

Secara linguistik, bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri. Hal ini dapat dikarenakan oleh pengaruh kebudayaan masyarakat lokal Jepang dalam sejarahnya mengalami pertukaran budaya dan adanya kecenderungan untuk tidak menyakiti lawan bicara (Xin, 2023). Bahasa yang digunakan dalam kelompok masyarakat menjadi kebiasaan dan membentuk bahasa secara keseluruhan sehingga dapat dipahami oleh berbagai anggota dalam kelompok tersebut. Kajian sociolinguistik menjadi studi yang mendalami bahasa dan melihatnya sebagai sarana interaksi serta komunikasi dalam kehidupan masyarakat (Chaer & Agustina,

dalam Adnyani 2020). Bram & Dickey (dalam Rokhman, 2013) juga menjelaskan bahwa kajian sociolinguistik berfokus pada bagaimana bahasa berfungsi di tengah masyarakat, bagaimana manusia menggunakan aturan-aturan bahasa dengan tepat dalam berbagai macam situasi. Adanya keberagaman bahasa Jepang juga dipengaruhi oleh aspek seperti usia, status sosial, kondisi atau letak secara geografis tempat kelompok masyarakat tersebut tinggal, dan lainnya (Sudjianto, dalam Ngarbingan & Djaya, 2019). Kajian sociolinguistik bertujuan untuk menggali hubungan kompleks antara bahasa dan masyarakat, sehingga meningkatkan pemahaman mengenai struktur bahasa (Wardaugh, dalam Prasanti & Saifudin

2023). Lebih lanjut, Meyerhoff (dalam Adnyani & Hermawan, 2021) menjabarkan topik bahasan sosiolinguistik sebagai berikut:

1. Kelompok sosial mana yang menggunakan variasi bahasa tertentu.
2. Sasaran dari penggunaan variasi bahasa yang digunakan.
3. Kesadaran akan pemilihan variasi bahasa yang digunakan.
4. Mengapa bentuk variasi bahasa tersebut dianggap lebih dari bentuk yang lain.
5. Seperti apa bentuk dari informasi yang ingin disampaikan berbeda atau bervariasi.
6. Derajat kemungkinan bahasa dapat dirubah atau dikendalikan.

Bahasa Jepang juga banyak meminjam kata dari bahasa Inggris atau yang lebih dikenal dengan kata serapan (Stanlaw, dalam Erlina et al. 2022). Meskipun banyak kata serapan yang digunakan oleh masyarakat Jepang dalam berbagai aspek, namun bahasa Jepang sendiri tetap terlihat keunikan dan ciri khasnya. Adanya penyesuaian kata asing atau serapan tersebut dengan tetap mempertahankan bentuk linguistik bahasa Jepang ini tetap mencerminkan adanya loyalitas terhadap bahasa Jepang itu sendiri (Erlina et al., 2022). Penggunaan istilah asing juga biasanya digunakan sebagai dasar untuk pembuatan bahasa *slang* yang umumnya dipakai oleh lingkup masyarakat tertentu.

*Slang* sendiri merupakan salah satu ragam bahasa yang terbentuk oleh adanya ragam demografis masyarakat Jepang, yaitu umur penuturnya. Salah satu dari kategori *slang* adalah *wakamono kotoba* (Yamaguchi, dalam Laili 2012). *Wakamono kotoba* merupakan ragam bahasa yang umum digunakan oleh kalangan muda, dengan rentang umur 10 hingga 30 tahun (Sudjianto, dalam Meisa

2017). Tanaka & Tanaka (dalam Niramaya & Filia, 2022) mengakui bahwa anak muda menjadi pionir utama dalam pembuatan kata-kata baru yang pada akhirnya menjadi populer pada kalangan anak muda. Yamaguchi (dalam Niramaya & Filia, 2022) lebih lanjut menjelaskan bahwa anak muda menggunakan *wakamono kotoba* dengan tujuan sebagai berikut:

1. Adanya keinginan untuk dilihat dan diakui oleh teman sebaya.
2. Sebagai upaya menyampaikan perasaan.
3. Perasaan yang ingin disampaikan tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata umum yang sudah ada sebelumnya.
4. Ketertarikan dalam memainkan kata-kata.
5. Dapat membuat orang yang mendengarnya terhibur.
6. Keinginan untuk terlihat keren.
7. Tidak melukai perasaan orang lain saat berbicara.

Anak muda dalam fase hidupnya cenderung kreatif dan ekspresif dengan dalam interaksi sehari-harinya yang cenderung kasual membuat timbulnya pembentukan *wakamono kotoba* atau *slang* yang beragam. Pembentukan *wakamono kotoba* yang digunakan dalam masyarakat Jepang dapat terbentuk dari berbagai macam cara. Yonekawa (dalam Revin, 2021) merangkumnya menjadi 14 cara bagaimana suatu *slang* atau *wakamono kotoba* tersebut dapat terbentuk, yaitu:

1. Penyerapan bahasa asing (借用)  
contoh: アメリカン (seperti orang Amerika)
2. Pemendekkan kata (省略)  
contoh: きもい (kimochi warui) dan スパモ (supermodel)
3. Pertukaran cara baca *onyomi* dan *kunyomi* (読み替え)  
contoh: りき入れる dari kata 力入れる

4. Mengubah ke bahasa Inggris atau bergaya bahasa Inggris (言い替え)  
contoh: ニューい dari kata 新しい
5. Permainan kata atau teka-teki kata (もじり)  
contoh: フリマドンナ (primadona pasar loak/flea market)
6. Transformasi rangkaian kata-kata yang mirip (語呂合わせ)  
contoh: ラッキーポッキーハグキー (beruntung)
7. Penggabungan kata (混交)  
contoh: オタップル (otaku dan couple, pasangan otaku)
8. Pembalikan unsur kata (到置)  
contoh: ワハイ (kata Hawaii yang dibalik)
9. Singkatan huruf dari kata-kata atau akronim (頭字化)  
contoh: MM (maji mukatsuku; sangat menyebalkan) dan WWW (warau warau warau; terbahak-bahak)
10. Penambahan suffix -ru di akhir kata (動詞の派生)  
contoh: コピる (dari kata benda kopii-; menyalin)
11. Penambahan suffix pada nomina (名詞の派生)  
contoh: メッシング (meshi+-ing; sedang makan)
12. Penambahan suffix dan affix (形容詞・形容動詞の派生)  
contoh: 水っぽい (seperti air)
13. Penambahan suru setelah kata benda (同氏の複合)  
contoh: お茶する (meminum teh)
14. Perubahan pelafalan (音の転化)  
contoh: ばっちし (dari kata bacchiri; sempurna)

Penggunaan *wakamono kotoba* juga dapat dilihat dalam media *manga* maupun *anime*. Sebagai salah satu karya sastra dalam industri hiburan yang banyak digemari anak muda, *manga* dan *anime*

juga dapat menceritakan kehidupan anak muda yang relevan dengan kehidupan anak muda sehari-hari. Karya sastra mencerminkan kehidupan masyarakat (Watt, dalam Suraya 2022) sehingga penggunaan *wakamono kotoba* dalam *anime* dan *manga* merupakan hal yang wajar. Penelitian sebelumnya juga menggunakan media *manga* sebagai sumber data penelitian. Ismunaroh dkk (2024) meneliti mengenai variasi *slang* atau *wakamono kotoba* dalam *manga* yang berjudul *Look Back*. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat diketahui bahwa setidaknya ada 4 variasi pembentukan *wakamono kotoba* yang ada dalam dialog *manga Look Back*, yaitu (i) pemendekkan kata, (ii) penyerapan bahasa asing, (iii) penggantian cara baca, dan (iv) komposisi (penggabungan 2 kata). Melihat hasil dari penelitian terdahulu, maka penelitian kali ini juga ingin mencari variasi pembentukan *wakamono kotoba* dengan media *manga* atau khususnya pada penelitian ini menggunakan *anime* yang merupakan adaptasi dari *manga*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah *genre* dari *anime* sumber data yang digunakan, yaitu dalam ranah klub olahraga voli anak muda.

*Manga* dan *anime* juga dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi anak muda. Berdasarkan data yang ditampilkan dalam salah satu program televisi NHK yang berjudul “*Bokura wa Manga de Tsuyokunatta*”, *manga* memberikan banyak motivasi dan semangat jiwa muda kepada para atlet voli yang diwawancara. Salah satu *manga* yang dibahas dan memberikan dampak signifikan pada dunia voli anak muda di Jepang adalah *Haikyu!!*. *Haikyu!!* merupakan *manga* yang juga telah diadaptasi dalam format *anime*. Fokus cerita ini terletak pada kisah Hinata sebagai tokoh utama yang sangat menyukai voli. Sebagai salah satu anggota klub voli, banyak pelajaran hidup yang dapat dipetik serta motivasi yang dapat menggugah

motivasi anak muda dalam menghadapi tantangan untuk mencapai impian. Klub voli SMA tempat Hinata tergabung terus mengalami perkembangan dan dalam perjalanannya mendapatkan banyak teman maupun rival sebaya dari klub voli SMA lainnya. Sebagian besar dari tokoh-tokoh yang ada dalam *Haikyuu!!* berada pada usia muda, sehingga *wakamono kotoba* sangat sering terdengar dalam dialog dalam *manga* maupun *anime Haikyuu!!* dan menjadi alasan pemilihan untuk menjadi sumber kajian penelitian.

Fokus pada penelitian ini adalah menganalisis variasi pembentukan *wakamono kotoba* yang muncul dalam dialog *anime Haikyuu!!* sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Yonekawa. Batasan dalam penyaringan data *wakamono kotoba* yang akan dibahas adalah kata-kata yang bukan merupakan bahasa standar Jepang baik dalam bentuk kasual maupun bentuk formal, serta tidak melingkupi kata teknis atau istilah dalam dunia olah raga termasuk voli. Namun jika terdapat variasi pembentukan dari kata teknis tersebut yang umum digunakan oleh kaum muda, maka masih dapat masuk dalam analisis penelitian ini. Memperdalam pemahaman mengenai kompleksitas dan keberagaman *wakamono kotoba* dalam cerminan kisah kehidupan anak muda dalam dunia olahraga dan kehidupan sehari-hari menjadi tujuan utama dalam penelitian ini. Sebagai salah satu lingkup penelitian sosiolinguistik yang cukup kompleks, maka diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi salah satu dari langkah untuk memperluas wawasan dalam linguistik, terutama dalam studi yang bersangkutan dengan bahasa, khususnya bahasa Jepang.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami pembentukan *wakamono kotoba* yang tertuang dalam dialog anime

*Haikyuu!! Gomi Suteba no Kessen*. Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis aplikasi dari teori dalam pembentukan *slang* yang digunakan dalam anime sebagai cerminan dari penggunaan secara riil dalam masyarakat, khususnya kaum muda. Sumber data yang berupa *anime* ini memiliki format *movie* yang berdurasi 1 jam 26 menit dirilis pada tahun 2024 dan merupakan keluaran terbaru serial *Haikyuu!!*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode triangulasi yang dapat meningkatkan keakuratan, konsistensi, serta ketuntasan data yang diperlukan (Sugiyono, 2019). Tahapan dari proses pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Proses pengumpulan data meliputi observasi film yang disimak dan dicatat.
2. Organisasi data yang telah dikumpulkan.
3. Analisis data yang dikumpulkan.
4. Penyajian data.

Teknik simak-catat, sangat penting dalam pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahan data yang digunakan serta diperlukan keakuratan dalam menyimak sehingga meminimalisir kesalahan istilah data yang akan dianalisis. Setiap dialog yang mengandung *slang* atau *wakamono kotoba* dicermati dengan baik dan kemudian dicatat. Selanjutnya, data dianalisis dengan basis teori pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa. Fokus analisisnya adalah pada bagaimana *slang* atau *wakamono kotoba* terbentuk dengan cara perbandingan data dengan bentuk asli dari kata yang dimaksud. Data serta hasil dari analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel agar mudah dilihat dan dipahami.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, maka didapati setidaknya 22 kata yang diklasifikasikan sebagai *wakamono kotoba* yang muncul dalam anime *Haikyuu!! Gomi Suteba no Kessen* ini. Kata-kata tersebut kemudian dilihat arti sebenarnya dan kemudian dianalisis termasuk dalam variasi pembentukan *wakamono kotoba* oleh Yonekawa. Terdapat 5 variasi pembentukan kata, yaitu (1) penyerapan bahasa asing; (2) pemendekkan kata; (3) pertukaran cara baca *onyomi* dan *kunyomi*; (4) penggabungan kata; dan (5) perubahan pelafalan. Hasil pengelompokan tersebut dirangkum dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Klasifikasi Data Pembentukan *Wakamono Kotoba***

Penyerapan Bahasa Asing	Pemendekkan Kata	Pertukaran Cara Baca	Penggabungan Kata	Perubahan Pelafalan
ナイス	やんの	チョー	さっこ おい	よし や
ゲーム オーバー	分かんない		ご褒美 タイム	スゲー
ドンマイ	ふざけんな			かつ けえ
オーラ	ワンチ			
タイム	そっすか			
シティー ボーイ	負けんな あざっす そっす ね チャン スポ やんの か マジ			
6	10	1	2	3

Dari total 22 data yang terkumpul, yang terbanyak ada pada variasi pemendekkan kata dengan total 10 data. Variasi terbanyak kedua adalah pembentukan penyerapan bahasa asing sebanyak 6 data. Disusul oleh 3 data variasi perubahan pelafalan, 2 data variasi penggabungan kata, dan yang paling sedikit yaitu 1 data pertukaran cara baca. Kata-kata yang muncul sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari secara umum, namun ada juga beberapa yang merupakan kata yang lebih sering digunakan khususnya dalam lingkup olahraga, lebih spesifiknya olahraga voli. Penjabaran dari analisis data di atas adalah sebagai berikut:

#### 3.1 Penyerapan Bahasa Asing (借用)

Seperti yang telah disampaikan oleh Stanlaw (dalam Erlina et al., 2022) bahwa bahasa Jepang banyak mengadopsi bahasa asing atau kata serapan dari bahasa Inggris, dalam data yang telah dianalisis ditemukan sebanyak 6 data yang masuk dalam kategori tersebut. Dalam pembentukan kata serapan bahasa Inggris ke bahasa Jepang memiliki beberapa proses berubah. Salah satunya adalah proses vokal -u sering ditambahkan setelah konsonan akhir seperti /p, b, k, g, l, š, ž, S, Z, l, m, ŋ/. Seperti dalam penelitian Prasetya (2025), menemukan kata システム yang berasal dari kata *system* mengalami perubahan vokal -u di bagian akhir karena konsonan akhirnya merupakan huruf m. Indonesia juga mengadopsi banyak kata asing, terutama kata-kata yang tidak dapat digambarkan atau dijelaskan dengan bahasa asli, serta merupakan istilah baru yang pada akhirnya sudah dikenal secara luas dengan bahasa asli dari kata tersebut. Selain itu, kata-kata dengan bahasa asing terdengar keren jika digunakan secara moderat dan pada konteks yang tepat dan juga menimbulkan kesan modern bagi penuturnya.

(1) ナイス

Kata *nice* yang disesuaikan dengan pengucapan bahasa Jepang yang berarti baik atau bagus. Kata ini sering diucapkan bersamaan dengan kata lainnya baik kata benda maupun kata kerja, misalnya ナイスレシーブ atau ナイスカバー yang disampaikan oleh penutur untuk memuji lawan bicara. Contoh penggunaan kata dalam *anime* adalah:

(11:26) リエーフ : 猛虎さん ナイス!

(*Taketora san naisu!*)

Bagus, Taketora san!

(2) ゲームオーバー

*Game over* adalah kata yang menjadi akar dari kata tersebut yang telah mengalami adaptasi dengan pelafalan bahasa Jepang. Erat kaitannya dengan permainan baik permainan yang berbentuk hiburan maupun dalam bentuk olahraga yang memiliki intensi persaingan, maka makna yang dimaksudkan biasanya terkait dengan usainya suatu permainan atau pertandingan dan tidak dapat berlanjut lagi dan ada unsur kesia-siaan di dalamnya. Salah satu kalimat yang menggunakan kata tersebut dalam *anime* adalah:

(11:56) 研磨 : 負けたらそく ゲームオーバーの試合

(*Makettara soku geemuobaa no shiai*)

Pertandingan yang jika kalah, (semua) berakhir sudah.

(3) ドンマイ

Penyerapan dari bentuk asli *don't mind* yang terdiri dari 2 kata pada bahasa Jepang kemudian mendapatkan penyesuaian pengucapan dan peleburan. Arti yang didapat dari kata ini biasanya untuk menenangkan dan juga untuk memotivasi agar tidak

memikirkan kesalahan yang telah dilakukan oleh lawan bicara. Kata ini sering muncul dalam pertandingan untuk membangun semangat sesama tim agar dapat terus melakukan performa yang baik. Dialog dalam *anime* yang menggunakan kata tersebut ada pada:

(14:02) 旭 : ドンマイドンマイ!  
(*Donmai donmai!*)

Tidak masalah, tidak masalah!

(4) オーライ

Merupakan bentuk penyesuaian dari kata bahasa Inggris *alright* yang memiliki banyak arti seperti baiklah atau afirmasi. Dalam bahasa Jepang, penyesuaian pelafalan yang semirip mungkin dengan bentuk aslinya dan banyak muncul dalam pertandingan olahraga. Contoh penggunaan dalam *anime* adalah:

(17:18) 猛虎 : オーライ!  
(*Oorai!*)

Baik (aku dapat)!

(5) タイム

Memiliki makna waktu dari kata benda *time*, seringkali digunakan dalam bahasa Jepang terutama dalam mengungkapkan saat atau momen baik secara literal maupun kiasan. Seperti dalam kalimat yang diucapkan oleh salah seorang karakter dalam *anime* yang berbunyi:

(57:29) 黒尾 : ご褒美 タイムだ!

(*Gohoubi taimu da!*)

Ini saatnya (kita) menerima hadiah!

(6) シティーボーイ

Istilah yang berasal dari kata *city boy* yang disesuaikan dengan pelafalan Jepang dan memiliki makna yang mirip dengan bahasa aslinya. Kesan yang didapat dalam penggunaan kata ini

menggambarkan stereotipe laki-laki yang tinggal di daerah perkotaan khususnya kota besar yang lebih modern dan maju daripada pedesaan atau kota kecil. Dalam *anime*, kata ini dipakai untuk sarkasme kepada lawan bicaranya dan terkesan mengejek dengan detail sebagai berikut:

(58:12) 田中 : やんのかこら、  
シティーボーイこら!?

(*Yannoka kora sitiibooi, kora!?*)

Hey, kamu menantang ya, cowok kota!?

### 3.2 Pemendekkan Kata (省略)

Data yang dianalisis paling banyak dikelompokkan dalam variasi pembentukan dengan cara pemendekkan kata. Sama halnya dengan di Indonesia, banyak anak muda yang menggunakan cara pemendekkan kata baik 1 kata maupun 2 kata menjadi 1 kata pendek, yang secara teoritis mengalami proses pemenggalan bagian-bagian leksem atau gabungan leksem yang menghasilkan bentuk yang lebih singkat (Chaer, dalam Fawaid et al. 2021). Banyaknya anak muda yang memendekkan kata merupakan salah satu pengaruh dari tuntutan zaman modern yang mendorong gaya hidup serba cepat yang tentunya mencakup komunikasi sehingga dapat tersampaikan meskipun dalam waktu singkat (Cenderamata & Sofyan, 2019). Sehingga dapat dipahami bahwa anak muda juga banyak melakukan pemendekkan kata yang digunakan untuk bahasa sehari-hari baik dalam bentuk tulisan maupun lisan.

#### (1) やんの

Merupakan singkatan atau kependekan dari やるのか yang merupakan pertanyaan untuk mengetahui apakah lawan bicara melakukan kata kerja atau kata benda (yang telah mengalami penyusutan atau penghilangan する

sebagai kebiasaan komunikasi lisan yang kasual) dalam kalimat tersebut. Penghilangan unsur 「る」 dan 「か」 dan diganti menjadi sisipan 「ん」 mengindikasikan keinginan penutur untuk mengetahui alasan atau jawaban dari pertanyaan tersebut. Contoh penggunaan dalam *anime* terkandung dalam dialog tokoh utama, yaitu:

(2:17) 日向 : あっ! バレーやん  
の?

(*A! Barea yanno?*)

Ah! Apa kamu bermain voli?

#### (2) 分かんない

Pemendekkan dari kata asli 分からない yang berarti tidak tahu. Penghilangan unsur 「ら」 di belakang unsur 「な」 membuat pengucapan yang mempersingkat namun menghasilkan bunyi singkat 「ん」 yang menempel. Dalam *anime* digunakan dalam dialog:

(4:14) 研磨 : 意味分かんない

(*Imi wakannai*)

Aku tak mengerti

#### (3) ふざけんな

Berasal dari kata asli ふざける な yang mengalami penghilangan unsur 「る」 dalam bentuk larangan bahasa Jepang. Kata ini biasanya dipakai untuk meminta lawan bicara untuk tidak bercanda atau mengada-ada. Sedikit lebih singkat dari bentuk asli namun menghasilkan bunyi singkat 「ん」 yang menempel juga dapat menandakan penekanan keinginan penutur. Salah satu contoh penggunaannya dalam dialog di *anime* adalah:

(13:16) 猛虎 : ふざけ  
(*Fuzakenna*)  
Yang benar saja

(4) ワンチ

Kata ini merupakan pemendekkan dari salah satu istilah 「ワンタッチ」 yang ada dalam olahraga voli yang sebenarnya merupakan bahasa asing. Pemendekkan suatu istilah teknis ini dapat dikategorikan sebagai *wakamono kotoba* yang memang umum digunakan terutama pada klub voli yang beranggotakan pemain muda. Kata ini sering muncul pada *anime* namun tidak diucapkan secara resmi oleh baik wasit maupun komentator. Penggunaannya dapat dilihat dari dialog oleh salah seorang anggota klub voli dengan dialog:

(13:35) 月島 : ワンチ  
(*Wanchi*)  
*One touch*

(5) そっすか

Penghilangan unsur 「う」 dan 「で」 dari kata asli *そうですか* telah menghemat 2 suku kata namun tidak menghilangkan makna aslinya. Kata tanya yang juga bernuansa afirmasi ini dapat dilihat dalam dialog:

(14:10) サポーター : そっすか  
(*Sossuka*)  
Oh begitu?

(6) 負けんな

Kata asli *負けるな* merupakan bentuk larangan oleh penuturnya. Penghilangan unsur 「る」 tidak menghilangkan makna asli dari kata

tersebut dan dengan adanya sisipan bunyi singkat 「ん」 menandakan keinginan penutur untuk jangan sampai kalah. Dalam *anime* kesan yang untuk mendukung ini muncul dalam dialog:

(14:41) 木兔 : 負けんな、ツッキ  
ー!  
(*Makenna, Tsukki!*)  
Jangan kalah, Tsukki!

(7) あざっす

Salah satu kata yang sering digunakan secara umum oleh anak muda dalam kehidupan sehari-hari. Banyak unsur yang dihilangkan dari kata *ありがとうございます* dan hanya menyisakan 3 unsur asli. Penambahan 「っ」 merupakan salah satu unsur tambahan yang umum untuk mempertajam atau membuat kata tersebut terdengar lebih nyaman di telinga pendengar. Makna penyampaian rasa terima kasih ini dapat dilihat dalam salah satu dialog:

(15:24) 西谷 : 衛輔君、あざっ  
す!  
(*Morisuke kun, azassu!*)  
Terima kasih, Morisuke!

(8) そっすね

Sama halnya dengan kata *そっすか*, penghilangan unsur 「う」 dan 「で」 dari kata asli *そうですね* telah menghemat 2 suku kata namun tidak menghilangkan makna aslinya. Kalimat yang mengandung afirmasi atau konfirmasi dengan lawan bicara ini terlihat dalam dialog:

(20:05) 影山 : そっすね  
(*Sossune*)

Benar juga ya

(9) チャンボ

Kata asli チャンスボール ini juga merupakan salah satu istilah olahraga voli yang merupakan bahasa asing. Namun oleh para pemain muda, pemendekkan ini lebih sering digunakan. Salah satu contohnya ada pada bagian:

(33:04) 西谷 : チャンボチャンボ  
(Chanbo chanbo)  
Chance ball

(10) マジ

Kata yang mengalami pemendekkan dari まじめ sangat sering digunakan dalam berbagai topik keseharian anak muda. Arti dari kata ini sendiri juga memiliki perluasan makna dari yang berarti tekun atau serius, juga dapat berarti “sangat” ketika diikuti oleh kata kerja atau kata sifat. Sangat sering muncul dalam percakapan antar teman sebaya, seperti pada dialog:

(1:16:18) 夜久 : ふざけんな海!  
ふざけんな! マジで!  
(Fuzakenna, Kai! Fuzakenna! Maji de!)  
Kau bercanda Kai! Benar-benar deh!

### 3.3 Pertukaran Cara Baca *Onyomi* dan *Kunyomi* (読み替え)

Seperti yang diketahui bahwa beberapa kanji di Jepang memiliki beberapa cara baca, namun tetap tergolong dalam 2 kategori yaitu *onyomi* dan *kunyomi*. Penggunaan kanji dapat mempermudah untuk membedakan arti kata dari penyebutan yang sama. Umumnya, 1 kata kanji yang tidak memiliki pendamping dibaca dengan *kunyomi*. Namun ada pula kanji yang dapat dibaca secara *onyomi* jika

tidak memiliki cara baca *kunyomi*. Namun ada kalanya anak muda menukar cara membaca sehingga perlu pemahaman akan kedua cara baca, namun artinya tetap sama.

(1) チョー

Berasal dari kata dengan penulisan kanji 「超」 yang dibaca *koeru* dan *kasu* secara *kunyomi*. Namun anak muda sering kali menggunakan cara baca *onyomi* yang diikuti dengan kata sifat atau kata benda yang menonjolkan “sangat” dari kalimat tersebut. Dalam penulisan, sering kali ditulis menggunakan katakana seperti yang tertulis dalam data ini. Dalam lisan, salah satu penggunaannya ada dalam dialog:

(47:40) 日向 : お前のトスはチョ  
二すげえ!  
(Omae no tosu wa choo sugee!)  
Toss mu sangat hebat!

### 3.4 Penggabungan Kata (混交)

Pembentukan kata baru dari penggabungan kata-kata dapat membentuk istilah baru yang maknanya sangat berbeda atau sebaliknya, memperkuat makna dari kata yang walaupun tidak memiliki makna yang sama, namun memiliki konotasi yang selaras. Penggabungan kata dapat menggunakan kata serapan maupun kata asli dari bahasa yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, didapati 2 data yang terbentuk dari penggabungan kata yang digunakan oleh anak muda.

(1) さっこい

Berasal dari kata 「さあ」 yang salah satu maknanya mengandung ajakan (*ayo*) untuk memanggil dan 「来い」 yang merupakan bentuk perintah dari bentuk dasar 「来る」 sehingga memiliki makna “datanglah”.

Makna keduanya memiliki tendensi yang sama dan ketika di gabung memperkuat makna dari kedua kata tersebut. Dalam *anime* yang berlatar belakang olahraga atau pertandingan, kata ini dapat digunakan oleh anak muda baik untuk memotivasi diri atau memperkuat rasa percaya diri sendiri dengan penyebutan yang lantang atau dapat juga untuk memprovokasi lawan bicara. Dalam *anime* ini, kecenderungan yang didapat adalah untuk memotivasi diri dan tim seperti pada:

(21:37) 猛虎 : さっこい!  
(*Sakkoi!*)  
Ayo maju!

(2) ご褒美タイム

Kata 「ご褒美」 merupakan kata yang bermakna hadiah atau penghargaan yang memiliki konotasi positif. Disandingkan dengan *time* yang merupakan istilah waktu dalam bahasa Inggris menggambarkan momen menyenangkan bagi penuturnya. Penggunaannya dalam *anime* cenderung digunakan untuk memotivasi seperti dalam dialog:

(57:29) 黒尾 : ご褒美タイムだ!  
(*Gohoubi taimu da!*)  
Ini saatnya (kita) menerima hadiah!

3.5 Perubahan Pelafalan (音の転化)

Variasi pembentukan *wakamono kotoba* terakhir dalam penelitian ini juga sebenarnya sangat sering digunakan dalam percakapan anak muda sehari-hari. Biasanya perubahan yang dilakukan anak muda ada pada penyebutan konsonan huruf depan atau akhir.

(1) よしやあ

Memiliki bentuk asli dari kata 「良い」 yang kemudian menjadi beberapa varian perubahan pelafalan, seperti 「よし」 dan diikuti dengan bunyi teriakan yang mengekspresikan semangat seperti 'yeah' dengan intonasi yang naik untuk menunjukkan semangat. Arti semula yang berarti baik atau bagus, kemudian menjadi luas penggunaannya, terutama untuk memompa semangat anak muda yang diserukan atau mencerminkan kepuasan dari penutur serta makna lainnya tergantung pada konteksnya. Dalam *anime* ini khususnya, intensi dari penggunaan kata ini lebih mengarah pada ekspresi kepuasan dan rasa senang serta membangkitkan semangat dalam pertandingan, seperti dalam dialog berikut ini:

(7:14) 猛虎 : よしやあ 研磨。  
(*Yoshaa, Kenma*)  
Oke, Kenma!

(2) スゲー

Sering terdengar digunakan oleh anak muda, 「すごい」 umumnya mengalami perubahan pelafalan dan biasanya digunakan oleh laki-laki. Tidak ada perbedaan makna dengan aslinya, yaitu hebat atau sangat, dan sering kali digunakan secara positif, seperti dalam dialog:

(12:12) サポーター : ハハハ! ス  
ゲー!  
(*Hahaha! Sugee!*)  
Hahaha! Hebat!

(3) かけえ

Perubahan pelafalan dari kata 「かっこいい」 tidak mengubah makna dari katanya, namun

maknanya semakin mencerminkan keagungan dari penuturnya. Contohnya dalam *anime* adalah:

(20:16) 烏野チーム : かけえ  
な、このやろ  
(*Kakeena, kono yaro*)  
Kerennya dia ini

Sebagai tambahan, dalam *anime* ini juga muncul beberapa *wakamono kotoba* yang umum diucapkan anak muda, namun tergantung konteksnya dapat memiliki arti negatif atau positif. Contohnya kata クソ yang sebenarnya memiliki makna negatif baik secara konotatif maupun denotatif ternyata memiliki arti positif. Seperti hasil dari penelitian Phelora (2017) yang menemukan bahwa penggunaan kata クソ dalam *anime Haikyuu!* Seringkali digunakan untuk menekankan kata sifat yang menyertainya atau dapat dikatakan “sangat”.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan keseluruhan teori dan analisis data yang terkumpul, *wakamono kotoba* yang muncul pada *anime Haikyuu! Gomi Suteba no Kessen* ini terbagi dalam 5 variasi pembentukan dari 14 variasi teori yang dikemukakan oleh Yonekawa. Penggunaannya juga digunakan baik oleh pemain yang masih duduk di bangku SMA maupun penonton yang masih tergolong dewasa muda. Dengan adanya penelitian ini, maka pemahaman akan pembentukan variasi *wakamono kotoba* baik dalam kehidupan sehari-hari maupun khususnya dalam bidang olahraga ini mengikuti prinsip-prinsip dasar tanpa mengubah banyak bahasa Jepang yang sudah ada. Kreatifitas dari anak muda membuat komunikasi lebih berwarna dalam kehidupan sehari-hari dalam kalangan usianya memperkaya bahasa Jepang secara keseluruhan.

Dari hasil yang peneliti temukan adalah karakter dalam *anime Haikyuu!!* Banyak menggunakan salah satu jenis *wakamono*

*kotoba* yaitu pemendekkan kata. Hal ini menarik dikaji lebih lanjut karena faktor usia dan gender bisa saja mempengaruhi pemendekkan kata dalam *wakamono kotoba*. Dengan ini, maka dapat disimpulkan bahwa *wakamono kotoba* dalam *manga* maupun *anime* dapat dikaji dari berbagai kajian atau sudut pandang. Penelitian ini juga menjadi salah satu hasil dari kajian yang senantiasa dapat berkembang dan menjadi ruang bagi pembelajar linguistik, khususnya pembelajar bahasa Jepang untuk semakin memahami penggunaan bahasa dalam keberagaman masyarakat Jepang.

#### Referensi

- Adnyani, K. E. K. (2020). *Bahasa Jepang dan Gender: Sebuah Pengantar*. Nilacakra, Bali.
- Adnyani, K. E. K. & Hermawan, G. S. (2021). *Pengantar Sosiolinguistik Jepang*. PT Rajagrafindo Persada, Depok
- Cenderamata, R. C. & Sofyan, A. N. (2019). Abreviasi dalam Percakapan Sehari-hari di Media Sosial: Suatu Kajian Morfologi. *Prasasti: Journal of Linguistics* 4(1:69-78). eISSN: 2527-2969
- Fawaid, F. N., Hieu, H. N., Wulandari, R. & Iswatiningsih, D. (2021). Penggunaan Bahasa Gaul pada Remaja Milenial di Media Sosial. *Jurnal Literasi* 5(1:64-76).
- Ismunaroh, A. D., Subhan, C. S., Aulia, N., & Philiyanti, F. (2024). Varieties of Japanese Slang (*Wakamono Kotoba*) in Look Back Manga by Tatsuki Fujimoto. *International Conference of Humanities and Social Science (ICHSS)* 4(82–89). Diunduh dari <https://www.programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/view/347>

- Laili, N. (2012). Penggunaan Wakamono Kotoba Remaja Jepang. *DIGLOSSIA* 3(2:1-19). Diunduh dari <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/101>
- Meisa, W. (2017). Analisis Wakamono Kotoba dalam Acara Televisi New World Land SMAPXSMAP. *Journal of Japanese Language Education & Linguistics* 1(1:84-107)
- Mulyadi, B., Hastuti, N., & Noviandi, M. Y. (2022). Pelatihan Etika dan Budaya Kerja Masyarakat Jepang bagi Siswa LPK Martani Semarang. *Jurnal HARMONI* 6(1:26-33)
- Ngarbingan, H. M. & Djaya, H. (2019). Jenis dan Makna Wakamono Kotoba dalam Anime Series K-ON!. *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang* 2(1:105-113)
- Niramaya, K. K. & Filia. (2022). New Phenomena in Japanese Youth Language: Contrary Meaning of Pien. *International Review of Humanities Studies* 7(2:473-490). e-ISSN: 2477-6866, p-ISSN: 2527-9416
- Phelora, F. (2017). Analisis Makna dan Fungsi “Kuso” di dalam Anime “Haikyuu!!”. SKRIPSI: Universitas Sumatra Utara, Medan.
- Prasanti, O. & Saifudin, A. (2023). Alih Kode dalam Video *Channel YouTube Nihongo Mantappu* berjudul “Orang Jepang Coba Makanan & Sambal Legendaris Surabaya!! Ketagihan!?”. *Kiyoku* 7(2:114-123). e-ISSN: 2581-0960, p-ISSN: 2599-0497
- Prasetya, A. D. (2025). Pembentukan Kata Serapan *Gairaigo* (外来語) dalam Panduan Perakitan *Figure Rise Model Kit. Hikari* 9(2:71-77). Diunduh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/71207/51390>
- Revin, R. (2021). Pembentukan 若者言葉 (*Wakamono Kotoba*) yang Diunggah pada Tahun 2020 dalam Jejaring Sosial Twitter. SKRIPSI: Universitas Hasanuddin, Makassar
- Rokhman, F. (2013). *Sosiolinguistik: Suatu Pendekatan Pembelajaran Bahasa dalam Masyarakat Multikultural*. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Suraya, J. (2022). Refleksi Kehidupan Masyarakat Minangkabau pada Tahun 1920-an dalam Novel Salah Asuhan (1928) Karya Abdoel Moeis: Kajian Sosiologi Sastra Ian Watt. *Nuansa Indonesia* 24(2:204-215). p-ISSN 0853-6075 e-ISSN 2776-3498
- Xin, Y. (2023). An Analysis of Japanese Language Habits and Characteristics from The Perspective of Learning. *Region-Educational Research and Reviews* 5(6:5-7). DOI: 10.32629/rerr.v5i6.1360

