

## ANALISIS WAKAMONO KOTOBA PADA VTUBER DALAM GAME ONLINE APEX LEGEND

\*Mohamad Zidan Alfarizy<sup>1</sup>, Anisa Arianingsih<sup>2</sup>

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia,  
Jl. Dipati Ukur 112-116, Bandung, Indonesia  
[zidan.varizh@gmail.com](mailto:zidan.varizh@gmail.com)

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to describe the formation of wakamono kotoba contained in the Vtuber video stream with Let's play game content that is playing the online game apex legend, in terms of the type of wakamono kotoba, the pattern of wakamono kotoba formation and the meanings that influence the use of wakamono kotoba. The data collection method is note-taking method and analyzed using qualitative descriptive analysis. The object of this research is through the Youtube channel Vtuber hololive JP who is playing the online game Apex Legend. The results of this study indicate that there are 7 types of kotoba wakamono formation, including the forms of Shakuyou, Shouryaku, Goroawase, Konkou, Meishi no hasei, Keiyoudoushi, Doushi no fukukou. Formation of words in konkou found a combination of nouns and nouns, nouns and verbs, as well as adjectives and verbs. The formation of the word doushi no fukugou is most commonly found in combinations between nouns and verbs, followed by combinations between onomatopoeia and verbs. Wakamono kotoba in this study only experienced a change in meaning or expansion of the meaning of the original meaning without experiencing a process of changing certain words.*

**Keywords:** *Wakamono Kotoba, Vtuber, Apex Legend*

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembentukan wakamono kotoba yang terdapat dalam *video stream Vtuber* dengan konten *Let's play game* yang sedang bermain *game online apex legend*, ditinjau dari jenis *wakamono kotoba*, pola pembentukan wakamono kotoba dan makna yang memengaruhi penggunaan wakamono kotoba. Metode pengumpulan data adalah metode simak catat dan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Objek pada penelitian ini adalah, melalui saluran *Youtube Vtuber hololive JP* yang sedang bermain *game online Apex Legend*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat 7 jenis pembentukan *wakamono kotoba*, diantaranya adalah bentuk *Shakuyou, Shouryaku, Goroawase, Konkou, Meishi no hasei, Keiyoudoushi, Doushi no fukukou*. Pembentukan kata pada *konkou* ditemukan penggabungan antara nomina dan nomina, nomina dan verba, serta ajektiva dan verba. Pembentukan kata *doushi no fukugou* paling banyak ditemui penggabungan antara nomina dan verba, kemudian diikuti dengan penggabungan antara onomatope dan verba. *Wakamono kotoba* dalam penelitian ini hanya mengalami perubahan makna atau perluasan makna dari makna aslinya tanpa mengalami proses perubahan kata tertentu.

**Kata kunci:** *Wakamono Kotoba, Vtuber, Apex Legend*

## PENDAHULUAN

Bahasa slang adalah kata yang digunakan oleh anak muda. Bahasa slang adalah cara bagi anak muda untuk menciptakan identitas mereka sendiri dan membedakan diri mereka dari generasi yang lebih tua (Bucholtz, 2013). Hal ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang unik dan menciptakan rasa memiliki di dalam kelompok sebayanya. Bahasa muda atau *Wakamono Kotoba* merupakan salah satu ciri yang timbul melalui kekeliruan tatanan dasar bahasa Jepang dan dapat digunakan dengan leluasa tanpa memerhatikan bahasa Jepang baku yang benar.

Penggunaan variasi tuturan santai merupakan hal yang lazim dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sosial pemuda zaman sekarang. Tidak sedikit penggunaan variasi tuturan anak muda yang disebut *Wakamono Kotoba* dalam bahasa Jepang, atau bahasa *slang* yang digunakan oleh para pemuda di Jepang. Sering kali ragam bahasa ini digunakan dalam berbagai situasi dan variasi tuturan yang berbeda. Bahasa ini digunakan oleh anak muda di Jepang dalam percakapan sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan, seperti dalam obrolan dengan teman, di media sosial, atau dalam bermain *game online*. *Wakamono Kotoba* menjadi bentuk komunikasi yang penting bagi para pemuda untuk mengekspresikan diri secara bebas dan menunjukkan identitas sosial mereka. *Wakamono kotoba* timbul dari sebuah kekeliruan aturan dalam penggunaan standar bahasa Jepang. Maka dari itu kosa kata variasi bahasa yang berbeda ini tidak ada di dalam kamus, kita perlu memahami dari mana asalnya dan bagaimana perubahannya, (Haramoto, 2017). Penggunaan ragam bahasa *wakamono kotoba* digunakan sebagai tanda identitas kelompok sosial dan menunjukkan solidaritas antar anggota kelompok (Yonekawa, 2013).

Pada zaman sekarang penggunaan ragam bahasa *wakamono kotoba* sering kita dengar dimana pun, salah satunya adalah media video *stream* yang berbasis *VTuber* (*Virtual Youtuber*). *Vtuber* dari Jepang yang bernama *Kizuna Ai* pada tahun 2016 menjadikan istilah *Vtuber* populer (Adzania dan Arianingsih, 2022). *Virtual Youtuber* atau *VTuber* ini merupakan avatar digital yang dihasilkan oleh grafik komputer. Media ini menggunakan karakter fiksi 2D maupun 3D yang menjalankan kanal *YouTube* dan juga berperan sebagai penghibur daring yang menggunakan avatar digital (biasanya terinspirasi oleh anime). Unggahan konten-konten milik *VTuber* bebas sesuai keinginan mereka, selama tidak menyalahi aturan komunitas *YouTuber*. Sama seperti para konten kreator *YouTuber* lainnya, unggahan *VTuber* bisa seperti konten *let's play game*, *vlogging*, cover lagu, *endorse* aplikasi atau barang serta iklan, yang mana penelitian serupa pernah dikaji sebelumnya oleh Adiana, Meidariani, & Aritonang (2022). Data dari Panora, Tokyo tercatat pada tahun 2020, ada lebih dari 10.000 *VTuber* aktif di Jepang. Meningkatnya jumlah penggemar *VTuber* membawa dampak popularitas *VTuber* di dunia internasional.

Pada unggahan *Vtuber* dengan konten *let's play game*, semakin populer di kalangan anak muda. Konten *let's play game* sendiri merupakan jenis konten yang populer di platform *streaming* dan video, di mana seseorang merekam atau melakukan siaran langsung saat bermain *game*. Konten ini biasanya menampilkan pemain yang berinteraksi dengan permainan, memberikan komentar, dan berbagi pengalaman mereka saat bermain. Pemain umumnya berbicara dengan audiensnya, memberikan panduan, strategi, dan reaksi mereka terhadap permainan. Mereka juga dapat berbagi tips, trik, atau pengetahuan tentang *game* tertentu. Beberapa konten *let's play game* juga melibatkan interaksi dengan audiens, di mana mereka dapat berkomunikasi langsung melalui komentar atau chat. Terutama dalam *game online* seperti *Apex Legend*. *Apex Legend* merupakan permainan video *battle royale* yang dikembangkan oleh *Respawn Entertainment* dan diterbitkan oleh *Electronic Arts*. Dalam permainan ini, pemain bergabung dalam tim tiga orang dan

bertempur di medan perang untuk menjadi tim terakhir yang bertahan hidup. Dengan mekanika permainan yang serba cepat, pemain memilih karakter atau "*Legends*" yang memiliki kemampuan khusus yang unik. Peta permainan yang beragam menawarkan lingkungan dengan berbagai fitur, dan pemain harus menggunakan strategi, keterampilan menembak, dan kerjasama tim untuk mengalahkan musuh.

Beberapa penelitian mengenai *wakamono kotoba* sudah dilakukan sebelumnya. Penelitian pertama adalah yang dilakukan oleh Aritonang dkk, (2022) yang meneliti mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dalam *channel youtube Natsuki Hanae*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan *wakamono kotoba* dalam *channel Youtube Natsuki Hanae* terdiri dari *shouryaku* (pemendekan kata) dan *konkou* (penggabungan kata). Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lailanjani (2017) mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dalam media sosial, seperti *youtube, facebook, twitter, dan blog*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembentukan kata ragam bahasa *wakamono kotoba* dalam media sosial terdiri atas pelesapan, penggabungan, afiksasi, akronimisasi dan inisialisasi, blending serta duplikasi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian pada tuturan *Vtuber* dalam permainan *game online Apex legend* yang mengacu pada jenis, pembentukan, dan makna yang terdapat pada tuturan tersebut. Penelitian sebelumnya menggunakan objek penelitian yang terdapat dari *Channel youtube* dan media sosial. Penelitian kali ini akan membahas tentang pembentukan ragam bahasa *wakamono kotoba* yang terdapat pada tuturan *Vtuber* dalam *game online Apex Legend*, yang diikuti dengan teori pembentukan *wakamono kotoba* Yonekawa (2013).

## **METODE**

Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan hasil data adalah dengan cara metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik analisis adalah teknik metode atau pendekatan yang digunakan untuk memecah atau menganalisis suatu fenomena atau masalah yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan terorganisir dengan tujuan untuk memahami atau mengerti secara lebih dalam dan mendetail dengan menggunakan langkah: menentukan tujuan analisis, mengumpulkan data, mengolah data, dan menganalisis data. Penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Kemudian penulis menggunakan metode simak dengan teknik sadap dan teknik catat. Beberapa akun *Vtuber* Japan yang memainkan *game online Apex legend* akan dipilih untuk diobservasi menggunakan metode simak. Selanjutnya data akan dianalisis menggunakan teori variasi bahasa.

## **HASIL**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil penelitian ini mengklasifikasi jenis, pembentukan, dan makna *Wakamono kotoba* yang terdapat dalam *channel Vtuber Aqua* dengan konten *Let's play game* yang sedang bermain *Apex legend* sebanyak 7 jenis yaitu, *Shakuyou, Shouryaku, Goroawase, Konkou, Meishi no hasei, Keiyoudoushi, Doushi no fukugou*. Selain itu Pembentukan kata pada *konkou* ditemukan penggabungan antara nomina dan nomina, nomina dan verba, serta ajektiva dan verba. Pembentukan kata *doushi no fukugou* paling banyak ditemui penggabungan antara nomina dan verba, kemudian diikuti dengan penggabungan antara onomatope dan verba.

### ***Konkou***

1) ホロメン (*Horomen*)

ホロライブ + メンバー  
(*Hororaibu + Menbaa*)  
Nomina + Nomina

Proses pembentukan kata ホロメン (*horomen*) yang berarti *hololive member* berasal dari penggabungan kata ホロライブ (*hololive*) dan メンバー (*menbaa*) yang berarti member. Jenis ini mengambil kosa kata yang berasal dari “*Gairaigo*” atau bahasa asing, yang digabungkan menjadi ホロメン (*horomen*). Pada kata ホロライブ (*hororaibu*) terjadi pemenggalan unsur kata berupa ライブ (*raibu*) sehingga menyisakan kata ホロ (*horo*) dan kata メンバー (*menbaa*) yang juga terjadi penghapusan pada unsur kata バー (*baa*) menyisakan kata メン (*men*). Setelah itu kedua kata tersebut digabungkan sehingga membuat kosakata baru yaitu ホロメン (*horomen*).

2) モバリス (*Mobarisu*)

モバイル + リスポーン  
(*Mobairu + Risupoon*)  
Nomina + Nomina

Proses pembentukan kata モバリス (*mobarisu*) terdapat dua kosakata “*Gairaigo*” yang berasal dari “*Mobile*” atau モバイル (*mobairu*) dan “*Respawn*” atau リスポーン (*risupoon*), yang digabungkan sehingga menjadi モバリス (*mobarisu*). Kedua kosakata tersebut mengalami perubahan bentuk pada masing – masing kata, yang mana kata モバイル (*mobairu*) berubah menjadi モバ (*moba*) dan kata リスポーン (*risupoon*) menjadi リス (*risu*). Setelah itu kedua kosakata ini digabungkan menjadi モバリス (*mobarisu*).

3) ミスない (*Misunai*)

ミス + しない  
(*Misu + Shinai*)  
Nomina + Verba

Proses pembentukan kata ミスない (*misunai*) terjadi penggabungan dua kosakata yaitu “*Miss*” dalam bahasa Inggris ミス (*misu*) dan しない (*shinai*) dalam bahasa Jepang. Sehingga penggabungan dua kosakata tersebut menghasilkan sebuah kosa kata baru yaitu ミスない (*misunai*) yang berarti jangan *miss*. Pada kosakata しない (*shinai*) terjadi pemenggalan pada unsur kata し (*shi*) yang berapada pada awalan kosakata sehingga menyisakan kata ない (*nai*). Kemudian dua kosakata ini digabungkan menjadi ミスない (*misunai*).

4) ぶりっ子 (*Burikko*)

振る + っ子

(*Buru + kko*)  
verba + suffix

Proses pembentukan kata ini terdiri dari dua kosakata yaitu 振る (*buru*) yang berarti ingin menjadi seperti dan 子 (*ko*) yang berarti anak kecil. Kedua kata tersebut diambil dalam bahasa Jepang, yang kemudian digabungkan menjadi ぶりっ子 (*burikko*) yang berarti menjadi seperti anak kecil. Kemudian diproses dengan menggabungkan dua kosakata yaitu 振る (*buru*) dan っ子 (*kko*). Proses penggabungan ini mengubah verba 振る (*buru*) kedalam bentuk *-masu*, sehingga menjadi 振り (*huri*) kemudian menggabungkan dengan nomina っ子 (*kko*) sehingga menjadi ぶりっ子 (*burikko*).

5) ピーキー (*Piikii*)

ピース + キーパー  
(*Piisu + Kiipaa*)  
Nomina + Nomina

Proses pembentukan kata ピーキー (*piikii*) penggabungan dua kosakata bahasa Inggris “Peace” dibaca ピース (*piisu*) dan “Keeper” yang dibaca キーパー (*kiipaa*). Kedua kosakata ini mengalami perubahan akibat pemenggalan unsur kata pada kata ピース (*piisu*) menjadi ピー (*pii*) dan キーパー (*kiipa*) berubah menjadi キー (*kii*).

6) ぶち壊す (*Buchikowasu*)

ぶち + 壊す  
(*Buchi + Kowasu*)  
Onomatope + Verba

Proses pembentukan kata ぶち壊す (*buchikowasu*) terjadi dengan penggabungan kosakata ぶち (*buchi*) dan 壊す (*kowasu*) dalam bahasa Jepang. Kata ぶち (*buchi*) mewakili bunyi dimana tekanan darah yang pecah atau bunyi putus tali (*Onomatope*), kemudian digabungkan dengan verba 壊す (*kowasu*) sehingga menjadi ぶち壊す (*buchikowasu*) yang berarti menghancurkan.

7) キャラコン (*Kyarakon*)

キャラクター + コントロール  
(*Kyarakutaa + Kontorooru*)  
Nomina + Nomina

Proses pembentukan pada kata キャラコン (*kyarakon*) terdapat dua kosakata yang berasal dari bahasa “Gairaigo” yaitu キャラクター (*kyarakutaa*) yang berarti “Character” dan コントロール (*kontorooru*) yang berarti “Controll”. Proses ini memenggal unsur kata キャラクター (*kyarakutaa*) menjadi キャラ (*kyara*) dan コント

コ-ル (*kontorooru*) menjadi コン (*kon*). Kemudian terjadi penggabungan kosakata tersebut menjadi キャラコン (*kyarakon*).

8) バッテない (*Battenai*)

バッテリー + ない  
(*Batterii + Nai*)  
Nomina + verba

Proses pembentukan kata バッテない (*battenai*) mengalami penggabungan kosakata “*Gairigo*” バッテリー (*batterii*) dan kosakata dalam bahasa Jepang ない (*nai*) yang berasal dari perubahan bentuk nonformal. Pada kata バッテリー (*batterii*) terjadi pemenggalan unsur kata リー (*rii*), sehingga hanya menyisakan バッテ (*batte*). Kemudian kedua unsur kata ini digabungkan menjadi バッテない (*Battenai*).

9) キャラピック (*Kyarapikku*)

キャラクター + ピック  
(*Kyarakutaa + Pikku*)  
Nomina + Nomina

Proses pembentukan kata キャラピック (*kyarapikku*) terjadi dengan penggabungan antara dua kosakata “*Gairaigo*” yang berasal dari キャラクター (*kyarakutaa*) dan ピック (*pikku*) dalam bahasa Inggris. Pembentukan kata ini terjadi melalui pemenggalan unsur kata キャラクター (*kyarakutaa*) berubah menjadi キャラ (*kyara*), sehingga membuatnya menjadi キャラピック (*Kyarapikku*).

10) すごすぎ (*Sugosugi*)

すごい + すぎる  
(*Sugoi + Sugiru*)  
Adjective + verba

Proses pembentukan kata すごすぎ (*sugosugi*) menggabungkan kosakata dalam bahasa Jepang yang berasal dari penggabungan kata すごい (*sugoi*) dan すぎる (*sugiru*). Penggabungan ini terjadi karena adanya pemenggalan unsur kata pada すごい (*sugoi*) menjadi すご (*sugo*) dan すぎる (*sugiru*) yang dipenggal menjadi すぎ (*sugi*).

***Doushi no Fukugou***

11) ファイトする (*Faito suru*)

ファイト + する  
(*Faito + Suru*)  
Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan ini terdiri dari nomina *ファイト* (*faito*) yang berasal dari *gairaigo* dengan bentuk kata benda “*Fight*” berarti tarung, yang ditambahkan dengan sufiks *する* (*suru*) sehingga menjadi *ファイトする* (*faito suru*) yang berarti bertarung.

12) *バグってる* (*Bagutteru*)

バグっ + てる

(*Baguu + Teru*)

Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata *バグってる* (*bagutteru*) yang berarti *error* pada sebuah sistem atau aplikasi dan berasal dari nomina *バグ* (*bug*) yang berarti *error*. Pembentukan ini terjadi karena pada nomina kata *バグ* (*bagu*) yang ditambahkan dengan sufiks *する* (*suru*). Sebelum Sebelum proses penggabungan, sufiks *する* (*suru*) ini mengalami perubahan bentuk menjadi *ってる* (*-teru*) yang kemudian digabungkan dengan nomina sehingga terbentuk kosakata baru *バグってる* (*bagutteru*).

13) *メカメカして* (*Mekameka shite*)

メカメカ + する

(*Meka meka + Suru*)

Onomatope + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan ini terjadi karena adanya penambahan sufiks *する* (*suru*) kepada nomina *メカメカ* (*mekameka*) yang merupakan bentuk *onomatope*. Pembentukan ini mengubah bentuk sufiks *する* (*suru*) menjadi bentuk *して* (*shite*), yang kemudian digabungkan dengan nomina tersebut sehingga menjadi *メカメカして* (*Mekameka shite*) yang berarti menjadi seperti *mecha*.

14) *ハイドしてる* (*Haido shiteru*)

ハイド + してる

(*Haido + Shiteru*)

Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan ini menambahkan sufiks *する* (*suru*) pada nomina kata benda *ハイド* (*haido*) berasal dari bahasa Inggris yaitu “*Hide*” yang berarti sembunyi. Kemudian pada sufiks tersebut terjadi perubahan bentuk menjadi *してる* (*shiteru*) yang digabungkan kepada nomina menjadi *ハイドしてる* (*haido shiteru*) yang berarti bersembunyi.

15) *カクついてる* (*Kakutsuiteru*)

カクっ + いてる

(*Kakutsuku + iteru*)

Onomatope + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata カクついてる (*kakutsuiteru*) berasal dari “*Onomatope*” yang bermula dari カクカク (*kakukaku*) kemudian menjadi カクつく (*kakutsuku*). Perubahan ini terjadi akibat penambahan sufiks する (*suru*) yang dirubah kedalam bentuk してる (*shiteru*) pada nomina カクつく (*kakutsuku*). Pemenggalan terjadi dalam unsur kata してる (*shiteru*) pada silabi (*s*) dan (*h*) sehingga menyisakan silabi (*i*). Pada unsur kata カクつく (*kakutsuku*) juga terdapat pemenggalan pada silabi く (*ku*), sehingga menjadi カクつ (*kakutsu*). Kemudian kedua unsur kata tersebut digabungkan sehingga menjadi カクついてる (*kakutsuiteru*) yang berarti stuck atau berhenti.

16) クラフトして (*Kurafuto shite*)

クラフト + トして

(*Kurafuto + Shite*)

Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata クラフトして (*kurafuto shite*) terdapat nomina クラフト (*kurafuto*) yang berasal dari bahasa Inggris “*Craft*” berarti buat. Perubahan ini terjadi karena pada nomina kata クラフト (*kurafuto*) ditambahkan dengan sufiks する (*suru*). Sebelum proses penggabungan, sufiks する (*suru*) ini mengalami perubahan bentuk menjadi して (*shite*) yang kemudian digabungkan dengan nomina sehingga menjadi クラフトして (*kurafuto shite*) yang berarti membuat.

17) ウェブして (*Uebu shite*)

ウェブ + して

(*Wave + shite*)

Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata ウェブして (*uebu shite*) berawal dari bahasa Inggris “*Wave*” yang berarti ombak. Perubahan terdiri dari nomina ウェブ (*uebu*) yang berasal dari *gairaigo* dengan bentuk kata benda, yang ditambahkan sufiks する (*suru*). Sebelum ditambahkan kedalam nomina, terjadi perubahan bentuk pada sufiks menjadi して (*shite*). Kemudian menjadikan kosakata baru yaitu ウェブして (*uebu shite*) yang berarti seperti ombak.

18) バリバリして (*Baribari shite*)

バリバリ + リして

(*Bari bari + Suru*)

Onomatope + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata バリバリして (*baribari shite*) merupakan nomina yang berasal dari “*Onomatope*” バリバリ (*baribari*) seperti suara yang kurang jelas. Perubahan ini terjadi karena adanya penambahan sufiks する (*suru*) kepada



nomina *バリバリ* (*baribari*). Pembentukan ini mengubah bentuk sufiks *する* (*suru*) menjadi bentuk *して* (*shite*), yang kemudian digabungkan dengan nomina tersebut sehingga menjadi *バリバリして* (*baribari shite*).

19) *カットして* (*Katto shite*)

カット + して

(*Katto* + *shite*)

Nomina + Sufiks pembentuk verba

Proses pembentukan kata *カットして* (*Katto shite*) terdapat awalan dalam bahasa Inggris “*Cut*” yang berarti potong. Perubahan ini menambahkan sufiks *する* (*suru*) pada nomina kata benda *カット* (*katto*). Pada sufiks *する* (*suru*) ini, mengalami perubahan bentuk menjadi *して* (*shite*) yang kemudian digabungkan dengan nomina sehingga menjadi *カットして* (*katto shite*) yang berarti memotong.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan di atas, jenis *wakamono kotoba* dapat diklasifikasikan terbagi menjadi 7 jenis yaitu *Shakuyou*, *Shouryaku*, *Goroawase*, *Konkou*, *Meishi no hasei*, *Keiyoudoushi*, *Doushi no fukugou* yang mana berdasarkan pembagian jenis *wakamono kotoba* sesuai dengan berdasarkan teori Yonekawa (Suhada, 2013). Jenis *wakamono kotoba* yang memiliki jumlah terbanyak adalah *Shouryaku* dan *Konkou*. Hal ini sejalan dengan penelitian Aritonang dkk, (2022) yang membahas jenis *wakamono kotoba* pada saluran *Youtuber Natsuki Hanae*, jenis *wakamono kotoba* yang terdapat pada *Channel Natsuki Hanae* merupakan *Shouryaku* dan *konkou*. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian serupa Meisa (2017) jenis *Wakamono kotoba* yang paling banyak digemari oleh anak muda yaitu *shouryakugo*.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dalam pembentukan *wakamono kotoba* yang paling banyak dalam penelitian ini adalah bentuk *meishi* sebanyak 21 kata, *doushi* 15 kata, *i-keiyoushi* 12 kata, dan *keiyodoushi* 2 kata. Pembentukan kata pada *konkou* ditemukan penggabungan antara nomina dan nomina, nomina dan verba, serta ajektiva dan verba. Pembentukan kata *doushi no fukugou* paling banyak ditemui penggabungan antara nomina dan verba, kemudian diikuti dengan penggabungan antara onomatope dan verba. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari dkk, (2021) yang mengemukakan pembentukan kata dalam *wakamono kotoba* yang paling banyak digunakan adalah komposisi. Pembentukan kata dengan cara komposisi merupakan sebuah inovasi dan kreativitas anak muda dalam menciptakan kata baru dengan menggabungkan beberapa kata. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menghitung jumlah terbanyak pembentukan *wakamono kotoba*. Namun, dalam penelitian ini tidak ditemukan jenis pembentukan *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Farauzhulli dkk (2017), Meisa (2017), Putri dan Andari (2018), dan Agmalita dkk (2018) mengenai pembentukan *wakamono kotoba* dengan jenis membalikkan sebuah unsur kata (*Sakasa kotoba*).

Berdasarkan hasil analisis diatas, penjelesan makna yang ditulis memiliki arti yang sama tetapi memiliki makna yang berbeda tergantung konteks dan situasi yang terjadi di dalam game. Berdasarkan data analisis pada kata *don't mind* memiliki padanan arti dengan kata *kinishinai* yang memiliki arti dalam bahasa indonesia “tidak apa – apa”, tetapi berdasarkan situasi yang terjadi di dalam game kata *don't mind* memiliki arti “ya,

*sudahlah*” frasa ini cenderung digunakan saat pemain di dalam game tidak puas akan performa rekan tim dalam permainan. Penelitian serupa dengan Andriani dkk, (2022) *wakamono kotoba* yang hanya mengalami perubahan makna atau perluasan makna dari makna aslinya tanpa mengalami proses perubahan kata tertentu.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Jenis *wakamono kotoba* dalam game *Apex Legend* terdiri atas *Shakuyou 7 data, Shouryaku 14 data, Goroawase 1 data, Konkou 10 data, Meishi no hasei 8 data, Keiyoudoushi 1 data, Doushi no fukugou 9 data*.
2. Pembentukan *wakamono kotoba* dalam game *Apex legend* yang terdiri dari Peminjaman, Pelesapan kata, Pemlesetan Kata, Penggabungan kata, Derivasi verba, *Keiyoudoushi*, dan *Doushi no fukugou*.
3. Makna *wakamono kotoba* dalam game *Apex legend* memiliki arti yang sama tetapi memiliki makna yang berbeda tergantung konteks dan situasi yang terjadi di dalam game. *Wakamono kotoba* dalam penelitian ini hanya mengalami perubahan makna atau perluasan makna dari makna aslinya tanpa mengalami proses perubahan kata tertentu.

Dalam penelitian ini masih belum mengkaji *wakamono kotoba* secara menyeluruh. Penelitian ini hanya difokuskan pada jenis, pembentukan kata, dan bagaimana makna dalam ragam bahasa *wakamono kotoba* saja. Agar dapat melengkapi dan keterbatasan penelitian, maka peneliti merumuskan beberapa saran yang sekiranya dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu mengambil sebuah objek data yang berbeda untuk meneliti *wakamono kotoba* lebih dalam lagi dalam segi pengembangan makna, semantik dan morfologi dengan teori berbeda. Selain itu, dapat dicari juga makna kontradiktif antara *wakamono kotoba* dengan bahasa gaul Indonesia. *Wakamono kotoba* juga tidak hanya sekedar bahasa lisan saja, tetapi juga terdapat bahasa tulis. Dalam oleh karene Oleh karena itu, dapat dilakukan penelitian penggunaan dan perkembangan *wakamono kotoba* ragam tulis khususnya pada media-media sosial yang sering digunakan oleh anak muda Jepang.

## **REFERENSI**

- Adiana, P. S., Meidariani, N. W., & Aritonang, B. D. (2022). PEMBENTUKAN WAKAMONO KOTOBA PADA GAME ONLINE SALURAN YOUTUBE (NATSUKI HANAE). *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang*, 2(1), 34-44.
- Adzania, J.I., Arianingsih, A. (2022) Dampak Menonton Vtuber terhadap Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung. *Jurnal Mahadaya*, 2(2), 267-278
- Farauzhulli, D., Supriatnarningsih, R., & Nurhayati, S. (2017). Dea; Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* Dalam Anime *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 5(2), 33-37.
- Haramoto, M. (2017). The social and cultural implications of *wakamono kotoba* in online communication. *Journal of Pragmatics*, 119, 1-14.
- Hiramoto, M. (2013). The Social Significance of *Wakamono Kotoba* in Contemporary Japan. *Journal of Japanese Studies*, 39(1), 33-57.
- Ishii, H. (2019). *Wakamono kotoba no genjo to kadai* [Current situation and challenges of youth language]. *Japanese Language Education*, 160, 48-54.

- J. Chen, "The Vtuber takeover of 2020," Polygon, 2020. [Online]. Available: <https://www.polygon.com/2020/11/30/21726800/hololive-vtuber-projekt-melody-kizuna-ai-calliope-mori-vshojo-youtube-earnings>.
- Lestari, S. P., Philiyanti, F., & Rahayu, P. (2021). ANALISIS WAKAMONO KOTOBA DALAM CHANNEL YOUTUBE JHONNYS'JR. VLOG HIHI JETS. *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*, 12(1), 43-55.
- Mahsun. (2014). Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayanda, B., Charlina, C., Rahayu, N. (2022). Wakamono Kotoba pada Iklan LINE JAPAN di Youtube. *Jurnal Online Mahasiswa*, 9(1), 1-8.
- Meidariani, N. W. (2021). Ragam Bahasa dalam Video Youtuber Jepang. *Sphota: Jurnal Linguistik Dan Sastra*, 13(2), 21-30.
- Panora Tokyo, "ユーザーローカル、バーチャルYouTuberの1万人突破を発表 9000人から4カ月で1000人増 [User Local announces that virtual YouTuber has exceeded 10,000 people. Increased by 1000 people in 4 months from 9,000 people]," Panora.Tokyo, 2020. [Online]. Available: <https://panora.tokyo/archives/4247>.
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 14-20.
- Shiraishi, S. (2020). Wakamono Kotoba as a Linguistic and Cultural Resource: Linguistic Analysis of Wakamono Kotoba Used by Japanese YouTubers in Their Communication with Viewers. *Asian Studies*, 8(2), 1-19.
- Yonekawa, A. (2013). Wakamono kotoba: A language phenomenon among Japanese youth. *The Journal of ASIA TEFL*, 10(2), 129-156.

