



PEMBENTUKAN *WAKAMONO KOTOBA* PADA *GAME ONLINE* SALURAN *YOUTUBE* (NATSUKI HANAE)

Putu Septia Adiana¹, Ni Wayan Meidariani², Betty Debora Aritonang³

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati Denpasar,
Jl. Kamboja 11 A Denpasar, Bali 80111

Correspondence Email : septiaadiana09@gmail.com

Abstract

This research aims to describe the process and types of formation of *wakamono kotoba* on Natsuki Hanae's Youtube channel. The theory used in this study is the theory of *wakamono kotoba* word formation proposed by Akihiro Yonekawa. The data source used in this study is the primary data source obtained from the Natsuki Hanae Youtube video channel using the listen method. The data obtained were then analyzed using a qualitative descriptive method. Based on the results of the analysis of the data obtained, it can be seen that in the online video game Youtube channel Natsuki Hanae found three types and the process of forming *wakamono kotoba*, namely the formation of the word "*Shouryaku*" is the process of forming words by eliminating some parts of the vocabulary so that it becomes more complex. In short, in word formation, "*Konkou*" is a word formation process by combining two or more words into one word and "*Shouryaku*" type "*Fukugou go san kasho ijou o shouryaku*" is the eliminates two to three parts in a compound word consisting of two basic words.

Keyword: *Wakamono kotoba, game online, Youtube*

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui proses dan jenis-jenis pembentukan *wakamono kotoba* pada saluran *Youtube* Natsuki Hanae. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pembentukan kata *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Akihiro Yonekawa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer yang diperoleh dari video saluran *Youtube* Natsuki Hanae dengan menggunakan metode simak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, dapat diketahui bahwa dalam video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae ditemukan tiga jenis-jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba*, yaitu pembentukan kata 「省略」 "*Shouryaku*" merupakan proses pembentukan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dalam kosa kata sehingga menjadi lebih singkat, dalam pembentukan kata, 「混交」 "*Konkou*" merupakan proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kosa kata menjadi satu kata dan 「省略」 "*Shouryaku*" jenis 「複合語三か所以上を省略」 "*Fukugou go san kasho ijou o shouryaku*" merupakan proses menghilangkan dua sampai tiga bagian dalam kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar.

Kata kunci: *Wakamono kotoba, game online, Youtube*

PENDAHULUAN

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Istilah “massa” mengacu pada kolektivitas tanpa bentuk, yang komponennya sulit dibedakan satu sama lain (McQuail dalam Thaha 2009:60). Saat ini sudah banyak media sosial yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan ataupun mengakes informasi yang terdapat di internet. Adapun jenis-jenis media masa seperti *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, dan lain sebagainya. Salah satu media masa yang saat ini sering digunakan sebagai sarana penyebaran informasi maupun pesan mengenai dunia ini yaitu *Youtube*.

Menurut Oxford Dictionary dalam kamus online, *Youtube* memiliki arti “*Youtube is a website to upload a video of (someone or something) to the video-sharing website.*” atau dalam bahasa Indonesia berarti ‘*Youtube* merupakan situs internet untuk meng-upload sebuah video (seseorang atau sesuatu) yang dibagikan ke dalam situs web.’ Di Jepang, *Youtube* banyak digunakan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan informasi ke dalam berbagai kalangan masyarakat di Jepang maupun di seluruh dunia. Adapun salah satu jenis konten yang banyak diunggah ke dalam saluran *Youtube* di Jepang adalah *game*. Sebagai contoh yaitu saluran *Youtube* Natsuki Hanae yang banyak mengunggah konten-konten mengenai *game*.

Natsuki Hanae merupakan seorang aktor jepang pengisi suara anime yang sudah mengisi puluhan lebih anime karakter laki-laki. Nama belakang "Hanae" adalah nama panggung. Sedangkan nama "Natsuki" adalah nama aslinya. Natsuki Hanae memiliki suara anak laki-laki yang khas, serta segar dan tegas, karena suaranya yang unik menjadikan Natsuki sebagai aktor pengisi suara anime sampai saat ini. (https://www.hmv.co.jp/artist_artist_花江夏樹_000000000576068/biography/) Dalam berbagai konten-konten yang diunggah oleh saluran *Youtube* Natsuki hanae banyak menggunakan *wakomono kotoba* (bahasa anak muda).

Wakamono kotoba merupakan “Bahasa khusus yang digunakan oleh anak muda dengan lingkup pelajar SMP sampai dengan berusia kurang lebih tiga puluh tahun yang digunakan sebagai permainan kata-kata atau untuk memperat hubungan dalam kelompok pertemanan” (Yonekawa, 1996). Pembentukan kata *wakamono kotoba* (Yonekawa, 1996:35) dapat dibagi menjadi lima belas jenis, yaitu sebagai berikut.

a. 「借用」 *Shakuyou*

Merupakan pembentukan kata dengan meminjam kosakata bahasa asing ke dalam bahasa Jepang.

b. 「省略」 *Shouryaku*

Merupakan proses pembentukan kata dengan menghilangkan beberapa bagian dalam kosa kata sehingga menjadi lebih singkat, dalam pembentukan kata. 「省略」 *Shouryaku* dapat dibagi lagi menjadi dua belas jenis.

c. 「読み換え」 *Yomikae*

Merupakan proses pembentukan kata yang merubah bacaan bahasa Jepang *kun-yomi* menjadi *on-yomi* atau sebaliknya.

d. 「言い換え」 *Iikae*

Merupakan proses pembentukan kata yang merubah kata dalam bahasa Jepang menjadi bahasa Inggris.

e. 「もじろ」 *Mojiro*

Merupakan proses permainan kata-kata, dimana proses ini biasanya memplesetkan suatu kata atau istilah dengan merubah artinya juga.

f. 「語呂合わせ」 *Goroawase*

Merupakan proses pembentukan kata dengan memplesetkan suatu kata, dimana proses ini memplesetkan suatu kata namun tidak merubah arti dari kata sesungguhnya.

g. 「混交」 *Konkou*

Merupakan proses pembentukan kata dengan menggabungkan dua atau lebih kosa kata menjadi satu kata.

h. 「倒置」 *Touchi*

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah tempat silabel dalam satu kata, silabel awal menjadi silabel akhir dan sebaliknya.

i. 「頭字化」 *Kashirajika*

Merupakan proses pembentukan kata dengan mengambil bagian awal saja dari kalimat atau kata majemuk (akronim).

j. 「動詞の派生」 *Doushi no hasei*

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah kelas kata benda menjadi kelas kata kerja dengan menambahkan akhiran *ru* pada kata benda.

k. 「名詞の派生」 *Meishi no hasei*

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah kelas kata kerja atau kata sifat menjadi kata benda.

l. 「形容詞・形容動詞の派生」 *Keiyoushi・Keiyoudoush no hasei*

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah kelas kata benda menjadi kata sifat *i* atau kata sifat *na*.

m. 「動詞の複合」 *Doushi no fukugou*

Merupakan proses pembentukan kata dengan mengubah ke kelas kata kerja majemuk.

n. 「名詞の複合」 *Meishi no fukugou*

Merupakan proses pembentukan kata dengan mengubah ke kelas kata benda majemuk.

o. 「音の転化」 *Oto no tenka*

Merupakan proses pembentukan kata dengan merubah bunyi pada bagian akhir akta, seperti akhiran *shii* menjadi *rii* atau *shii* menjadi *pii*.

Natsuki Hanae sudah banyak membuat video dan mengunggahnya ke dalam *Youtube*. Video dari Natsuki Hanae bertemakan *game*, di mana membuat video sehari-harinya dengan bermain game. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis-jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba* yang terdapat dalam video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae.

METODE

Sumber data dalam tulisan ini menggunakan data primer yang diambil dari video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae yang dipublikasikan pada bulan November 2020 sampai Januari 2021. Total video dari bulan November sampai Januari 2021 yaitu sebanyak 35 video dengan durasi sepuluh sampai tiga puluh menit per video. Data yang diteliti yaitu *wakamono kotoba* yang diucapkan dalam video dan dibawakan oleh Natsuki Hanae dan teman-temannya.

Data Primer diperoleh dengan cara menyimak video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae. Kemudian dilanjutkan dengan mencatat data-data yang diperlukan dalam tulisan ini, Data yang dicatat yaitu *wakamono kotoba* yang terdapat pada video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae. Setelah mencatat data-data yang didapatkan, kemudian data data tersebut dikelompokkan sesuai dengan jenis-jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba*.

Data dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif yaitu “Data yang didapatkan selama proses penelitian di deskripsikan dengan cara penyajian melalui kata-kata biasa, bukan dalam bentuk angka-angka, bagan atau statistic” (Mahsun, 2014:224). Metode analisis deskriptif kualitatif yang dimaksud dalam tulisan ini, yaitu metode tulisan yang menggunakan data kualitatif yang berupa kata-kata dan dijabarkan secara deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menyajikan data-data dalam bentuk tulisan, kemudian menjelaskan sesuai dengan permasalahan yang ada, jenis-jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba* dalam video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae. Data-data yang diperoleh dari hasil menyimak, kemudian direduksi melalui proses pemilihan, penerjemahan kalimat bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, penarikan kesimpulan dan verifikasi sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang digunakan.

Penyajian hasil analisis data dalam tulisan ini disajikan dengan menggunakan metode informal. (Mahsun, 2014:224) “Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan menggunakan kata-kata yang biasa”. Hasil analisis data akan diberikan uraian secara informal dengan menggunakan kata-kata yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami dan dapat menarik kesimpulan yang merupakan inti dari rangkaian penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae, ditemukan 3 jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba*. Berikut analisis jenis dan proses pembentukan *wakamono kotoba* yang telah ditemukan dalam data.

「省略」 ”Shouryaku”

Data (1)

Konteks :

Dalam video yang diunggah pada 27 November 2020, berjudul 【完全版】 #2(完) 声優 花江夏樹が再び大絶叫帰宅【GO HOME】 [Kanzenhan]# 2 (kan) *seiyuu Hanae Natsuki ga futatabi dai zekkyou kitaku* [GO HOME]. Pada menit ke 1:37 terdapat *wakamono kotoba* 「キャラ」 ”Kyara” yang digunakan. menceritakan tentang *YouTube* Natsuki Hanae yang sedang memainkan *game* bertemakan horor. Saat Hanae mencari jalan utama permainan, tiba-tiba sosok hantu berbentuk anjing dan manusia mendekatinya. Pada adegan tersebut, *wakamono kotoba* 「キャラ」 ”Kyara” yang diucapkan oleh Natsuki dan Limone Sensei, menunjukkan situasi bertambahnya sosok hantu yang berbentuk anjing dari permainan sehingga membuat mereka kesulitan. Berikut adalah kutipan data 「キャラ」 ”Kyara”.

犬に追われている

Inu ni owareteiru

Dikejar oleh anjing

夏樹花江 : 「お前かよ！！」

「ヤバイな、ちょっとキャラ増えてんな」

Natsuki Hanae : *Omae ka yo!!*

Yabaina, chotto kyara fuetenna.

Natsuki Hanae : 'Ternyata kamu!!'

'Ini gawat, **karakturnya** sedikit bertambah'

リモーネ先生 : 「キャラ増えています。」

Limone Sensei : ***Kyara** fuetemasu.*

Limone Sensei : '**Karakturnya** bertambah.'

幽霊に追われている

yuurei ni owareteiru

Dikejar oleh hantu

夏樹花江 : 「キャラ増えてんじゃねえかよ！！（驚いた）」

Natsuki Hanae : ***Kyara** fuetenjaneeka yo!! (odoroita).*

Natsuki Hanae : '**Karakturnya** benar-benar bertambah oii!! (terkejut).'

Analisis :

Pada data (1), terdapat kata *wakamono kotoba* 「キャラ」 “Kyara” yang diucapkan oleh Hanae, yang merupakan salah satu data *wakamono kotoba* pada skripsi ini. Kata 「キャラ」 “Kyara” berasal dari kata 「外来語」 “Gairaigo” 「キャラクター」 “*Kyarakutaa*” yang merupakan kelas kata 「名詞」 ”*Meishi*” (kata benda). 「外

来語」“*Gairaigo*” merupakan kosakata bahasa Jepang yang berasal dari bahasa asing yang telah disesuaikan dengan aturan-aturan yang ada di dalam bahasa Jepang. Menurut Yonekawa dalam buku 若者言葉辞典 (1997:70), dikatakan bahwa :

「キャラはキャラクターの略」
Kyara wa Kyarakutaa no ryaku.

‘Kata *kyara* merupakan hasil singkatan dari *kyarakutaa* (karakter).’

Meskipun mengalami pemenggalan, arti kata 「キャラ」 ”*Kyara*” tidak berubah dari kata aslinya yaitu ‘karakter’.

Proses pembentukan kata secara gramatikal dengan cara memotong suku kata bagian tengah dari kata 「キャラクター」 “*Kyarakutaa*” menjadi 「キャラ」 “*Kyara*”. Menurut teori pembentukan kata *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Akihiro Yonekawa, kata 「キャラ」 “*Kyara*” dapat digolongkan ke dalam pembentukan kata 「省略」 ”*Shouryaku*” yang artinya pemenggalan kata. Dalam pembentukan kata 「省略」 “*Shouryaku*”, kata 「キャラ」 “*Kyara*” dapat digolongkan ke dalam pemenggalan kata 「下略」 ”*Geryaku*” (pemenggalan bagian belakang kata) karena memenggal atau memendekan kata bagian belakang saja yaitu bagian 「クター」 ”*kutaa*” dari kata 「キャラクター」 “*kyarakutaa*”. Proses pembentukan kata secara gramatikal dengan cara memotong suku kata bagian tengah dari kata 「キャラクター」 “*Kyarakutaa*” menjadi 「キャラ」 “*Kyara*” dapat digambarkan sebagai berikut.

キャラ = キャラ (クタ →) キャラ ‘Karakter’
Kyara = Kyara (kutaa) → Kyara ‘Karakter’

「混交」 “*Konkou*”

Data (2)

Konteks :

Dalam video yang diunggah pada 20 November 2020, berjudul 【完全版】 #1 声優 花江夏樹が再び大絶叫帰宅【GO HOME】 [Kanzenhan] #1 *seiyuu Hanae Natsuki ga futatabi dai zekkyou kitaku* [GO HOME]. Pada menit ke 16.25 terdapat *wakamono kotoba* 「ブチギレ」 ”*Buchigire*” yang digunakan. Menceritakan adegan Hanae dan Limoone Sensei sedang memainkan *game* horor. Saat menjalankan permainan, Hanae mendengar suara piano dari salah satu kamar. Kemudian suara tersebut membuat Hanae merasa sangat marah karena terlalu mengganggu. Karena merasa kesal, Hanae melontarkan *wakamono kotoba* 「ブチギレル」 ”*Buchigireru*”. Berikut adalah kutipan data 「ブチギレル」 ”*Buchigireru*”.

ピアノの音

Piano no oto

Suara piano

夏樹花江 : 「うわあ、ピアノの部屋から？聞こえる」

Natsuki Hanae : *Uwa, piano no heya kara? Kikoeru.*

Natsuki Hanae : ‘Uwa, dari kamar piano? Kedengeran.’

リモーネ先生 : 「行くしかないね」

Limooone Sensei: *Ikushika nai ne.*

Limooone Sensei: ‘Harus pergi ya.’

夏樹花江 : 「行くぞみんな！！」

Natsuki Hanae : *Ikuzo minna!!*

Natsuki Hanae : ‘Ayo pergi teman-teman!!’

リモーネ先生 : 「一人しかおらんやん！」

Limooone Sensei: *Hitori shika oran yan!*

Limooone Sensei: ‘Kan kamu cuma sendirian!’

夏樹花江 : 「暗くて、わかんない。ああ、でもここから聞こえるよ！

ガインって、ガインって**ブチギレてる**よね！！

さすがにあのピアノ触っても、さすがにじゃない？ここまで来たらさすがにでしょ！」

Natsuki Hanae : *Kurakute, wakannai. Aa, demo koko kara kikoeruyo!*

*Gaintte, gaintte **buchigireteru** yone!!*

Sasuga ni ano piano sawattemo, sasuga ni janai? Koko made kitara sasuga ni desho!

Natsuki Hanae : ‘Aku gak tau, karena gelap. Aa, tapi kedengeran lo dari sini!’

‘Keluar bunyi gainn, gain membuatku **sangat marah!!**’

‘Bukannya hebat bukan meskipun menyentuh piano itu? Hebat bukan? Bahkan kita bisa sampai sini hebat kan!’

リモーネ先生 : 「いけるかな」

Limooone sensei: *Ikeru kana.*

Limooone sensei: ‘Bisa gak ya.’

Analisis :

Pada data (2), terdapat *wakamono kotoba* 「ブチギレる」 ”*Buchigireru*” yang diucapkan oleh Hanae. Kata 「ブチギレる」 ”*Buchigireru*” berasal dari kelas kata gabungan dua kata, yaitu onomatope 「ブチ」 ”*buchi*” yang mewakili bunyi dimana tekanan darah yang pecah atau bunyi putus tali dan kata kerja 「切れる」 ”*kireru*” yang berarti marah. Maka dari itu kata 「ブチギレる」 ”*Buchigireru*” memiliki arti ‘benar-benar marah’ atau ‘sangat marah’. Seperti yang dipaparkan pada kamus online bahasa Jepang *weblio.jp*, 「ブチギレる」 adalah :

ブチギレるは冗談でなく本気で怒るさま。激昂するさま。我慢の限界に至るさま。怒りをあらわにするさま。「キレる」を強めた、または語調を整えた言い回し。堪忍袋の緒が切れる、プツンする、とも言う。

Joudan denaku honki de okoru sama. Gekkou suru sama. Gaman no genkai ni itaru sama. Ikari wo arawani suru sama. "kireru" mata wa gochou wo totonoete iimawashi. Kanninbukuro no sho ga kireru, puttsun suru, to mo iu.

‘Keadaan yang benar-benar marah dan sedang tidak bercanda. Sangat marah. Mencapai batas diri sendiri. Memperlihatkan kemarahan yang jelas. “marah” yang kuat, ekspresi yang tepat untuk intonasi tersebut. Dapat dikatakan juga menggila, merobek batas kesabaran.’

Proses pembentukan kata secara gramatikal dengan cara penggabungan onomatope 「ブチ」 ”*Buchi*” dan kata kerja dari kata 「切れる」 ”*Kireru*”. Menurut teori yang digunakan dalam skripsi ini, pembentukan kata *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Yonekawa, kata 「ブチギレる」 ”*Buchigireru*” bisa digolongkan kedalam pembentukan kata 「混交」 ”*Konkou*” (penggabungan kata) karena kata 「ブチギレ」 ”*Buchigire*” merupakan hasil penggabungan dari onomatope 「ブチ」 ”*Buchi*” dan kata kerja 「切れる」 ”*Kireru*”. Proses pembentukan kata secara gramatikal dengan cara menggabungkan dua suku kata dari kata 「ブチ」 ”*Buchi*” dan 「切れる」 ”*Kireru*” menjadi 「ブチギレ」 ”*Buchigire*” dapat digambarkan sebagai berikut.

ブチギレる = ブチ + 切れる → ブチギレる ‘Sangat marah’
Buchigireru = *Buchi* + *Kireru* → *Buchigireru* ‘Sangat marah’

「省略」 ”*Shouryaku*” jenis 「複合語三か所以上を省略」 ”*Fukugou go san kasho ijou o shouryaku*”

Data (3)

Konteks :

Dalam video yang diunggah pada 6 Januari 2021, berjudul 【Infliction】 #1 家に何かいる 【ホラー実況】 [Infliction] #1 *Ie ni nani ka iru [horaa jikkyou]*. Pada menit ke 9.18 terdapat *wakamono kotoba* 「あざす」 ”*Azasu*” yang digunakan. Menceritakan tentang Hanae sedang memainkan *game* horror yang berlatar di sebuah rumah tua mewah. Ketika Hanae menelusuri berbagai tempat, akhirnya Hanae menemukan sebuah tiket pesawat di atas laci yang ada di sebuah kamar. Spontan

Hanae pun merasa senang mendapatkan tiket tersebut dan mengucapkan *wakamono kotoba* 「あざす」 ”Azasu”. Berikut adalah kutipan data 「あざす」 ”Azasu”.

夏樹花江 : あー！空港券があった、あった！
これ、これ。。あざす！！

Natsuki Hanae : Aa! *Kuukouken ga atta, atta!*
Kore, kore... azasu!!

Natsuki Hanae : ‘Aa! Ada, ada tiket pesawat!’
‘Ini, ini... Terima kasih!!’

Analisis :

Pada data (13), terdapat *wakamono kotoba* 「あざす」 ”Azasu” yang diucapkan oleh Hanae. Kata 「あざす」 ”Azasu” termasuk ke dalam jenis kata 「和語」 ”Wago” dan kelas kata 「挨拶」 “Aisatsu” (salam) dari kata 「ありがとうございます」 ”Arigatou Gozaimasu”. Seperti yang dipaparkan dalam kamus online bahasa Jepang weblio.jp 「あざす」 ”Azasu” adalah sebagai berikut.

あざす、あざっす若者言葉で、感謝を示す挨拶表現「ありがとうございます
います」を非常に粗雑に略した言い方。

Azasu, azassu wakamono kotoba de, kansha o shimesu aisatsu
hyougen “arigatou gozaimasu” o hijou ni sozatsu ni ryakushita iikata.

‘Azasu, azassu dalam bahasa anak muda adalah cara mengungkapkan salam ungkapan syukur “terima kasih” yang benar-benar kasar.’

Meskipun mengalami pemenggalan, kata 「あざす」 ”Azasu” tidak mengalami perubahan arti dan tetap memiliki arti ‘Terima Kasih’.

Menurut teori yang digunakan dalam skripsi ini, yaitu teori *wakamono kotoba* yang dikemukakan oleh Akihiro Yonekawa, kata 「あざす」 ”Azasu” termasuk dalam kata yang mengalami pemenggalan kata 「省略」 ”Shouryaku”. Karena kata 「あざす」 ”Azasu” yang berasal dari kata 「ありがとうございます」 ”Arigatou Gozaimasu” memenggal atau menghilangkan huruf 「りがとう」 ”rigatou” yang merupakan bagian belakang dari kata 「ありがとう」 ”arigatou” dan huruf 「ご」 ”go” serta 「いま」 ”ima” yang merupakan kata belakang dari kata 「ごぞいます」 ”gozaimasu”, sehingga dapat digolongkan sebagai proses pemendekan kata dengan cara 「複合語三か所以上を省略」 ”Fukugou go san kasho ijou o shouryaku” (menghilangkan dua sampai tiga bagian dalam kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar). Proses pembentukan kata secara gramatikal dengan cara memotong dua bagian dalam kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar 「ありがとうございますいま

す」 ”*Arigatou Gozaimasu*” menjadi 「あざす」 ”*Azasu*” dapat digambarkan sebagai berikut.

あざす = あ (~~りがどう~~) + (ご) ざ (~~いま~~) す → あざす ‘Terima kasih’
Azasu = *A* (~~*rigatou*~~) + (~~*Go*~~) *za* (~~*ima*~~) *su* → *Azasu* ‘Terima kasih’

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat ditarik beberapa disimpulkan sebagai berikut.

No	Jenis-Jenis <i>Wakamono Kotoba</i>	Proses Pembentukan
1	「省略」 ” <i>Shouryaku</i> ” jenis 「下略」 ” <i>Geryaku</i> ”	<i>Kyara</i> = <i>Kyara</i> (<i>ku</i>) → <i>Kyara</i> ‘Karakter’
2	「混交」 ” <i>Konkou</i> ”	<i>Buchigireru</i> = <i>Buchi</i> + <i>Ki</i> (<i>ro</i>) <i>Buchigireru</i> ‘Sangat marah’
3	「省略」 ” <i>Shouryaku</i> ” jenis 「複合語三か所以上を省略」 ” <i>Fukugou go san kasho ijou o shouryaku</i> ”	<i>Azasu</i> = <i>A</i> (<i>rigatou</i>) + (<i>Go</i>) <i>za</i> (<i>ima</i>) <i>su</i> <i>Azasu</i> ‘Terima kasih’

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dan proses pembentukan wakamono kotoba yang ditemukan dalam video *game online* saluran *Youtube* Natsuki Hanae ada 3 jenis yaitu 「省略」 ”*Shouryaku*” jenis 「下略」 ”*Geryaku*” (Pemenggalan suku kata bagian akhir kata), 「混交」 ”*Konkou*” (Penggabungan dari dua suku kata menjadi satu) dan 「省略」 ”*Shouryaku*” jenis 「複合語三か所以上を省略」 ”*Fukugou go san kasho ijou o shouryaku*” (Menghilangkan dua sampai tiga bagian dalam kata majemuk yang terdiri dari dua kata dasar).

RUJUKAN

Mahsun. 2014. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Yonekawa, Akihiko. 1997. *Wakamono Kotoba Jiten* (若者言葉辞典). Tokyo: Tokyodo Shuppan.

Yonekawa, Akihiko. 1996. *Gendai Wakamono Kotoba Ko* (若者言葉考). Tokyo: Library Maruzon.

<https://www.lexico.com/en/definition/YouTube> [Online] (Diakses pada 11 Januari 2020)

https://www.youtube.com/watch?v=Xfzu_AhAKbU 【完全版】 #1 声優 花江夏樹が 再び大絶叫
帰宅 【GO HOME】 [Online] (Diakses pada tanggal 5 Agustus 2021)

<https://www.youtube.com/watch?v=YWeN1e2RfKI> 【完全版】 #2(完) 声優 花江夏樹が 再
び大絶叫帰宅 【GO HOME】 [Online] (Diakses pada tanggal 9 Agustus 2021)

<https://www.lexico.com/en/definition/YouTube> [Online] (Diakses pada 11 Januari 2020)

https://www.hmv.co.jp/artist_artist_花江夏樹_00000000576068/biography/

[Online] (Diakses pada tanggal 4 Februari 2020)

<https://www.youtu.be/ld-uuzhPy6w> 【Infliction】 #1 家に何かいる 【ホラー実況】

[Online] (Diakses pada tanggal 12 Agustus 2021)