

ANALISIS WAKAMONO KOTوبا DALAM ANIME SK8 THE INFINITY

Jotika¹ R. Afrianty²

^{1,2}Prodi Sastra Jepang, Universitas Sumatera Utara
¹jotika2004@gmail.com ²rani.arfianty@usu.ac.id

Article History:

Received:
19 Dec 2024
Revised:
27 Dec 2024
Accepted:
30 Dec 2024

Kata kunci:

Wakamono
Kotoba, SK8
The Infinity
anime

Keywords:

Wakamono
Kotoba, SK8
The Infinity,
anime

Abstrak: Wakamono kotoba adalah bahasa gaul yang digunakan oleh kalangan anak muda Jepang. Penelitian ini menganalisis penggunaan dan contoh wakamono kotoba dalam anime SK8 The Infinity, cerita anime ini berfokus pada pertandingan skateboard dan kisah pertemanan karakter anime. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori sosiolinguistik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menganalisis dialog percakapan para karakter anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wakamono kotoba memiliki ciri khas dalam pengucapan dan penggunaannya yang menggambarkan perasaan kekaguman, ketegangan, atau keterkejutan.

Abstract: Wakamono kotoba is slang used by young Japanese people. This research analyzes the use and examples of wakamono kotoba in the anime SK8 The Infinity, this anime story focuses on skateboarding competitions and the story of the friendship of anime characters. The theory used in this research is sociolinguistic theory. The research method used is qualitative research by analyzing the conversational dialogue of anime characters. The results of the research show that wakamono kotoba has characteristics in its pronunciation and use that describe feelings of admiration, tension, or surprise.

PENDAHULUAN

Wakamono kotoba merupakan jenis bahasa yang digunakan oleh kalangan anak muda berkat bantuan media seperti televisi, majalah dan sebagainya secara bersamaan dengan budaya dan kebiasaan. Wakamono kotoba hanya boleh digunakan kepada teman dekat saja karena tidak sopan dilakukan kepada orang yang belum kenal, baru kenal, dan orang yang kedudukan atau usianya lebih tinggi daripada kita (Kuwamoto, 2003).

Di berbagai negara terdapat banyak variasi bahasa termasuk Jepang, dari segi faktor usia contohnya pada anak muda terdapat bahasa anak muda atau disebut Wakamono kotoba. Penggunaan Wakamono kotoba menunjukkan bagaimana bahasa dapat berubah dan berkembang seiring waktu, mencerminkan tren dan budaya yang berkembang di kalangan anak muda, misalnya biasanya orang Jepang

mengatakan “Kono ramen oishii desu ne (Ramen ini enak, ya)” untuk mengekspresikan bahwa makanan tersebut enak, tetapi di kalangan anak muda Jepang mengatakan “Kono ramen yabai! (Ramen ini luar biasa!)” untuk mengekspresikannya.

Di dalam karya sastra juga terdapat *Wakamono kotoba*, contohnya dalam anime SK8 the Infinity, anime ini adalah anime olahraga yang penuh aksi dan drama, dengan karakter yang menarik dan alur cerita yang menegangkan. Anime ini bercerita tentang Reki, seorang siswa SMA yang menyukai skateboard dan terjebak dalam balapan skateboard bawah tanah yang berbahaya. Pemeran utama anime "SK8 the Infinity" yaitu Reki Kyan dan Langa Hasegawa sering menggunakan *Wakamono kotoba* dalam dialog percakapan mereka, contohnya mereka menggunakan singkatan seperti “cho” (ちょ) untuk “chotto” (ちよっと) yang berarti “sedikit” atau “bentar”.

Alasan peneliti memilih judul “*Wakamono kotoba* “ ini adalah untuk memberi informasi bahwa tidak hanya di Indonesia yang memiliki bahasa gaul tetapi di negara lain seperti Jepang juga ada, dan juga memberikan beberapa contoh *Wakamono kotoba* yang sering digunakan anak muda di Jepang atau yang sedang trend di Jepang. Peneliti menggunakan data dari anime SK8 The Infinity, karena didalam anime ini terdapat beberapa contoh dan penggunaan *Wakamono kotoba*.

Terdapat penelitian sebelumnya mengenai *Wakamono kotoba*, yaitu Analisis *Wakamono kotoba* dalam Youtube Channel Nihongo Mantappu (Maslakha, 2022). Penelitian tersebut membahas pembentukan dan makna *Wakamono kotoba*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti kali ini mengacu pada Bagaimanakah penggunaan *Wakamono kotoba* dan Apa saja contoh dari *Wakamono kotoba* dalam anime SK8 The Infinity.

Dari penelitian ini peneliti mengharapkan pembaca bisa mengenal *Wakamono kotoba* dan mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana penggunaan *Wakamono kotoba* dan contoh-contoh *Wakamono kotoba* dalam anime SK8 The Infinity.

Ada beberapa contoh *Wakamono kotoba* penelitian terdahulu, salah satunya dari artikel yang di unggah oleh hima (2022). Berikut adalah contoh dan arti *Wakamono kotoba*:

- a. Maji (マジ) artinya “benar?” atau “sungguh?”. Ini sama dengan *hontou* (本当).
- b. Shikata ne (仕方ね) artinya “apa boleh buat”.
- c. Ossu (おっす) artinya “selamat pagi”. Ini adalah singkatan dari *ohayou gozaimasu* (おはようございます).

- d. Sugee (スゲー) artinya “keren”.
- e. Yabai (ヤバい) artinya “gawat”.
- f. Meccha (めっちゃ) artinya “sangat”. Ini sama dengan totemo (とても).
- g. Chibi (ちび) artinya “bocah” atau “cebol”.
- h. Sokka (そっか) artinya “begitu ya”. Ini singkatan dari sou desuka (そうですか).
- i. Atari mae da (当たり前だ) artinya “tentu saja”.
- j. Kimoi (キモイ) artinya “perasaan tidak enak” atau “menjijikan”. Ini singkatan dari kimochi warui (気持ち悪い).

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Wakamono kotoba*, dengan menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan metode fenomenologi bertujuan untuk memahami bagaimana Wakamano Kotoba dipahami dan digunakan oleh para karakter anime. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana cara penggunaan dan apa saja contoh *Wakamono kotoba* dalam anime SK8 The Infinity.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah metode simak dengan teknik pengumpulan data mengamati dan mendengarkan dialog percakapan para karakter anime saat berbicara menggunakan *Wakamono kotoba*. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah anime SK8 The Infinity karya Hiroko Utsumi.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi yaitu mengamati penggunaan dan contoh-contoh *Wakamono kotoba* dalam anime SK8 The Infinity, dan dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan dan mengkaji artikel terdahulu tentang *Wakamono kotoba*.

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis kualitatif dengan teknik analisis; (1) Teknik Analisis Tematik yaitu mengidentifikasi tema *Wakamono kotoba* yang muncul berulang kali dalam data anime SK8 The Infinity, (2) Teknik Analisis Konten yaitu menganalisis jenis kata dan situasi atau konteks penggunaan *Wakamono kotoba* para karakter anime.

Contohnya dalam tema “adrenalin” dan “tantangan” dalam kata “yabai” (ヤバい) yang sering digunakan dalam konteks lomba skateboard.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini didapat berdasarkan dialog percakapan yang mengandung *Wakamono kotoba*. Melalui proses menyimak dan teknik mengamati kata-kata yang termasuk contoh *Wakamono kotoba* menurut penelitian hima (2022) dalam anime SK8 The Infinity.

1. Sugoi (すごい)

Reki Kyan: お前 すげえ だ !

Reki Kyan: Omae sugee da!

Reki Kyan: Kamu luar biasa!



Episode 2 menit 00:41-00:45

Percakapan diatas terjadi antara Reki Kyan dan Langa Hasegawa. Hubungan Reki Kyan dan Langa Hasegawa merupakan teman dekat. Mereka berbincang tentang Reki Kyan yang mengatakan Langa Hasegawa hebat karena memenangkan pertandingan skateboard dengan Shadow yang sebelumnya telah mengalahkan Reki Kyan. Jenis *Wakamono Kotoba* yang muncul adalah "Sugoi" yang dikatakan "Sugee" berarti "keren" yang digunakan untuk mengekspresikan kekaguman Reki Kyan terhadap trik skateboard dan kemenangan Langa Hasegawa.

2. Sokka (そっか)

Langa Hasegawa: スノーボード こっちだったら。

Reki Kyan: そっか...

Langa Hasegawa: Sunōbōdo kocchi dattara.

Reki Kyan: Sokka...

Langa Hasegawa: Karena bermain snowboard juga begini.

Reki Kyan: Begitu ya...



Episode 2 menit 04:46-04:49

Percakapan diatas terjadi antara Reki Kyan dan Langa Hasegawa. Hubungan Reki Kyan dan Langa Hasegawa merupakan teman dekat. Mereka berbincang tentang Reki Kyan yang mengajarkan Langa Hasegawa cara berdiri diatas skateboard, karena Langa Hasegawa yang berdiri menggunakan kaki kanan menjelaskan saat ia bermain snowboard juga berdiri dengan kaki kanan. Jenis Wakamono Kotoba yang muncul adalah "Sokka" yang merupakan singkatan dari "Sou desuka" berarti "begitu ya" yang digunakan untuk menunjukkan pemahaman Reki Kyan terhadap informasi yang diberikan Langa Hasegawa.

3. Yabai (ヤバい)

Guru: おらあお前たち！

Reki Kyan: やべえ 逃げろぞ。

Guru: oraa oametachi!

Reki Kyan: yabee nigerozo.

Guru: oii kalian berdua!

Reki Kyan: gawat ayo lari.



Episode 2 menit 05:35-05:38

Percakapan di atas terjadi antara guru sekolah, Reki Kyan, Langa Hasegawa. Hubungan guru sekolah, Reki Kyan, Langa Hasegawa merupakan guru dan murid.

Mereka berbincang tentang guru sekolah yang menyuruh Reki Kyan dan Langa Hasegawa untuk berhenti bermain skateboard di lingkungan sekolah. Jenis Wakamono Kotoba yang muncul adalah "Yabai" yang dikatakan singkatan dari "Yabee" berarti "gawat" yang digunakan untuk menunjukkan bahwa Reki Kyan dan Langa Hasegawa di dalam situasi yang menegangkan karena sedang dikejar oleh guru nya.

4. Maji (マジ)

Higa Hiromi: おいおれたちはこっちだ。

Reki Kyan: まじかよ？

Higa Hiromi: Oi oretachi wa kocchi da.

Reki Kyan: Majikayo?

Higa Hiromi: Hei, tempat kita yang ini.

Reki Kyan: Serious kah?



Episode 6 menit 09:10-09:15

Percakapan diatas terjadi antara Higa Hiromi dan Reki Kyan. Hubungan Higa Hiromi dan Reki Kyan merupakan teman dekat. Mereka berbincang tentang Higa Hiromi yang mengatakan kepada Reki Kyan, Langa Hasegawa, dan Miya Chinen bahwa tempat penginapan yang ia beli bukan tempat penginapan yang sedang mereka lihat. Jenis Wakamono Kotoba yang muncul adalah "Maji" yang sama dengan kata "Hontou" berarti "benar?" atau "sungguh?" yang digunakan untuk menunjukkan keterkejutan mereka bertiga terhadap tempat penginapan yang disewa ternyata biasa saja.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan *Wakamono kotoba* memiliki karakteristik unik, seperti penggunaan *Wakamono kotoba* yang disingkat ataupun cara mengatakannya yang berbeda-beda. Dalam anime, kata-kata seperti "sugee," "sokka," "yabai," dan "maji" digunakan secara berulang-ulang dalam konteks yang menggambarkan perasaan kekaguman, pemahaman atau penerimaan informasi, ketegangan, dan keterkejutan.

Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat lebih mengenal dan memahami *Wakamono kotoba* serta penggunaannya. Penelitian ini juga menyoroti beberapa contoh dan penggunaan *Wakamono kotoba* yang dapat dijadikan referensi untuk digunakan di kehidupan sehari-hari maupun penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizy, M. Z., & Arianingsih, A. (2023). *Analisis Wakamono Kotoba pada Vtuber dalam Game Online Apex Legend*. *Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i2.10862>
- Alvionita, T. & Arfrianty, R. (2024) *Analysis of the Use of Kandoushi Type Kandou in Angel Beats Animation*, *Talenta Conference Series: LWSA*. <https://doi.org/10.32734/lwsa.v7i3.2117>
- Andriani, D., Firmansyah, D. B., & Suryadi, Y. (2022). *Analisis Wakamono Kotoba: Tinjauan Morfologi dan Semantik*. *Journal of Japanese Language Education and Linguistics*. <https://doi.org/10.18196/jjlel.v6i2.15522>
- Amalijah, E., & Nadiya, A. (2023). *Bentuk dan Makna Variasi Wakamono Kotoba Penggemar Grup SHINee di Twitter*. *Mezurashii: Journal of Japanese Studies*. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/mezurashii/article/view/7585>
- Kusumaningrum, A. D., & Novitayani, E. (2021). *Analisis Wakamono Kotoba dalam Channel YouTube Jhonny's Jr. Vlog HiHi Jets*. *Kagami: Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/kagami/article/view/20316>
- Kuwamoto, A. (2003). *Wakamono Kotoba: Bahasa Anak Muda Jepang dan Penggunaannya*.
- Maslakha, M. R. (2022). *Analisis Wakamono Kotoba dalam YouTube Channel Nihongo Mantappu*. *Hikari: Jurnal Bahasa dan Sastra Jepang*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/48207/40256>
- Hima. (2022, 12 Februari). *Bahasa Gaul Anak Muda di Jepang*. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. <https://pendidikanjepang-fib.ub.ac.id/bahasa-gaul-anak-muda-di-jepang/>
- Utsumi, H. (2021). *SK8 the Infinity* [Anime]. Studio Bones.