

SLANG INTERNET SEBAGAI IDENTITAS DIRI ANAK MUDA JEPANG: STUDI KASUS DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*

Febryan Ariefandi

Universitas Gadjah Mada, Sleman

febryanariefandi@mail.ugm.ac.id

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembentukan dan pemaknaan kosakata slang internet Jepang atau *netto go*, yang merupakan bagian dari *wakamono kotoba* ‘bahasa anak muda’, menggunakan pendekatan sosiolinguistik. Selain itu dikaji pula fungsi penggunaannya dalam percakapan sehari-hari. Sumber data adalah *tweet* ‘cuitan’ pengguna media sosial *Twitter* di Jepang. Sedangkan data berupa kosakata berunsur slang internet. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data yang telah dikumpulkan dicek keabsahannya menggunakan metode triangulasi data. Data dikaji menggunakan teori proses pembentukan *wakamono kotoba* menurut Yonekawa (1997) dan teori fungsi penggunaan slang Partridge (1954). Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 83 data dan 13 proses pembentukan slang internet Jepang, yang terdiri dari 9 proses pembentukan sesuai teori Yonekawa (1997), 1 proses pembentukan kata bahasa Jepang baku dan 3 proses pembentukan baru, yaitu derivasi zero, onomatope dan perpaduan dua jenis aksara atau lebih. Selain itu, fungsi penggunaan slang internet Jepang yaitu untuk kejenuhan, sebagai wujud kreativitas penggunaannya, agar padat dan konkrit, agar berbeda dengan yang lain, untuk kerahasiaan dan untuk keakraban/keintiman. Kosakata slang internet Jepang memiliki karakteristik proses pembentukannya sendiri. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh penggunaan empat aksara penulisan dalam bahasa Jepang (*kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji*) yang memicu kreativitas anak muda di sana dalam membuat kata slang dengan berbagai cara. Selain itu, slang juga digunakan sebagai cara anak muda Jepang dalam merepresentasikan identitasnya di dunia maya.

Keywords: fungsi slang, proses morfologis, slang internet, *Twitter*, *wakamono Kotoba*

PENDAHULUAN

Fenomena ragam bahasa slang terus berkembang seiring berjalannya waktu, tidak terkecuali di Jepang. Finnegan dkk. (1992:394) menyatakan bahwa ragam bahasa slang merujuk pada istilah kelas kata yang tidak sama dengan kosakata baku yang dipakai dalam berkomunikasi sehari-hari oleh masyarakat, bisa terletak di sisi bunyi, kata ataupun struktur pembentukannya. Dari sisi penggunaan, slang biasanya dipakai dalam situasi informal dan penggunaannya adalah anak muda, sehingga sering disebut sebagai ragam bahasa anak muda. Pendapat ini sependapat dengan pendapat Kridalaksana (1983: 225) yang mendefinisikan slang sebagai suatu ragam bahasa informal yang digunakan oleh anak muda atau kelompok tertentu sebagai alat komunikasi rahasia, sebagai cara agar orang-orang di luar kelompok tidak mengerti apa yang sedang dibicarakan. Slang dalam bahasa Jepang disebut sebagai *wakamono kotoba*. Secara etimologi, *wakamono kotoba* terdiri dari *wakaimono* ‘anak muda’ dan *kotoba* ‘bahasa’, Yonekawa (1997:240) memaknai *wakamono kotoba* sebagai ragam bahasa informal yang diciptakan dan dipakai oleh anak muda usia belasan hingga usia dewasa lebih kurang umur 30 tahun, memiliki wujud yang berbeda dengan bahasa Jepang standar, berfungsi untuk menciptakan suasana percakapan yang lebih santai, akrab, menyenangkan, dan digunakan sebagai alat komunikasi interen karena sifatnya yang rahasia.

Salah satu media sosial yang diminati oleh banyak anak muda saat ini yaitu *Twitter*. Didirikan sejak tahun 2006, eksistensi *Twitter* di kalangan warganet tidak pernah padam hingga saat ini, khususnya di Jepang. Berdasarkan laporan *Japan's Top Social Media Platforms in 2023* oleh Bigbeat Inc., *Twitter* menduduki peringkat kedua sebagai media sosial terbesar di Jepang, dengan jumlah penggunaannya yang mencapai 67,45 juta user (Bigbeat Inc., 2023). Sebagai *open social network*, *Twitter* memungkinkan penggunaannya untuk melihat konten siapapun melalui fitur pencariannya dan berinteraksi dengan siapa saja yang menggunakan *platform* tersebut. Tingginya tingkat interaksi dan komunikasi antar penggunaannya, khususnya anak muda, membuat banyak kosakata slang internet baru bermunculan di media sosial *Twitter*. Slang internet Jepang yang khusus dipakai dalam teks percakapan daring disebut dengan istilah *netto go* 'bahasa/slang internet'.

Slang internet Jepang (selanjutnya disebut SIJ) memiliki karakteristiknya sendiri. Salah satu contohnya adalah kata *pochiru*. *Pochiru* adalah kata SIJ baru yang sering digunakan oleh anak muda Jepang saat ini. Kata *pochiru* memiliki arti 'belanja secara online' atau '*online shopping*'. Kata ini berasal dari kata *pochi*, sebuah onomatope yang menirukan suara *mouse* komputer ketika digunakan. Kata *pochi* kemudian dilekati sufiks *-ru* dan menjadi kata baru *pochiru*. Anak muda Jepang sering menggunakan istilah ini untuk menggantikan kalimat *onrain shoppu de kaimono suru* atau 'belanja di toko online' agar penulisannya lebih singkat. Istilah ini mulai banyak digunakan di Jepang semenjak wabah virus COVID-19 melanda dunia, yang menyebabkan banyak orang tidak dapat keluar untuk berbelanja secara langsung dan memilih untuk berbelanja secara online.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis merasa bahwa karakteristik SIJ sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya menggunakan pendekatan sosiolinguistik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji lebih dalam proses morfologis dan pemaknaan kosakata SIJ yang digunakan kalangan anak muda dan menjelaskan fungsi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam percakapan di media sosial *Twitter*. Seorang penulis dalam membuat sebuah penelitian pastinya menginginkan agar apa yang ia tulis dapat bermanfaat untuk semua orang. Oleh karena itu, penelitian ini nantinya diharapkan tidak hanya dapat memperkaya khazanah penelitian linguistik saja, akan tetapi juga bermanfaat bagi siapapun yang ingin mempelajari seluk-beluk kebudayaan Jepang lebih dalam, khususnya terkait penggunaan bahasa slang di internet yang penggunaannya didominasi oleh anak muda.

Kajian mengenai penggunaan ragam bahasa slang Jepang telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya dengan fokus penelitian dan sumber data yang berbeda-beda. Sari dkk. (2021) dan Mayanda dkk. (2022) dalam penelitiannya sama-sama mengkaji proses pembentukan kosakata SIJ. Jika Sari dkk. (2021) berfokus pada proses pembentukan kosakata SIJ yang ada di media sosial *Twitter*, Mayanda dkk. (2022) mengkaji kosakata yang ada di iklan *YouTube* yang terbentuk melalui proses pemendekan kata atau *shouryaku*. Penelitian juga pernah dilakukan oleh Lailanjani (2017) dan Ardianti dkk. (2019) yang mengkaji slang internet menggunakan pendekatan linguistik kontrastif, yaitu mencari persamaan dan perbedaan antara slang internet Jepang dengan slang internet Indonesia. Dari penelitian-penelitian sebelumnya ini, penulis menemukan celah bahwa SIJ belum pernah dikaji menggunakan pendekatan sosiolinguistik, khususnya terkait fungsi penggunaannya dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, peneliti-peneliti sebelumnya cenderung mengkaji proses pembentukan kosakata SIJ menggunakan teori pembentukan kata baku dalam bahasa Jepang. Padahal sudah ada ahli bahasa Jepang yang megemukakan teori pembentukan *wakamono kotoba*, yang dapat digunakan untuk menjabarkan proses morfologis kosakata SIJ karena jenis slang ini merupakan bagian dari *wakamono kotoba* itu sendiri.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, artinya prosedur penelitian akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan, 1972:5). Data deskriptif ini kemudian diperiksa secara cermat dan teliti berdasarkan fakta-fakta kebahasaan yang hidup dalam masyarakat penuturnya. Penulis menggunakan metode simak dengan teknik dasar sadap dalam pengumpulan datanya (Sudaryanto, 1993:133). Dengan teknik ini penulis menyimak penggunaan slang internet di media sosial *Twitter* tanpa ikut berpartisipasi dalam pembicaraan maupun komentar-komentar yang dikirim sehingga tidak ikut menentukan proses pembentukan dan pemunculan calon data. Sumber data penelitian adalah *tweet* 'cuitan' atau status akun pengguna *twitter* Jepang. Sebagai batasan sumber data, penulis memilih pengguna akun *Twitter* secara acak, dengan mempertimbangkan usia penggunanya yaitu minimal berusia 13 tahun (*twitter age requirements*) dan maksimal berusia 30 tahun. Batasan umur ini dipilih dengan menyesuaikan usia anak muda yang secara legal sudah diperbolehkan untuk membuat akun *Twitter*. Adapun data penelitian berupa kosakata yang mengandung unsur slang internet.

Data yang telah dikumpulkan ini perlu dicek keabsahannya terlebih dahulu menggunakan metode triangulasi data. Menurut Susan Stainback dalam Sugiyono (2007: 330), metode triangulasi bukan bertujuan untuk mencari sebuah kebenaran, tetapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimilikinya. Selanjutnya, data yang telah teruji keabsahannya ini kemudian dianalisis menggunakan teori proses pembentukan *wakamono kotoba* Yonekawa (1997). Selain dikaji proses pembentukannya, penulis juga menjelaskan makna yang terkandung di dalamnya. Sebagai tahap akhir penulis menganalisis fungsi penggunaan SIJ dalam percakapan di media sosial *Twitter* menggunakan teori fungsi slang menurut Partridge (1954) sebelum akhirnya ditarik sebuah kesimpulan.

TEMUAN DAN DISKUSI

Proses Morfologis dan Pemaknaan Slang Internet Jepang (SIJ) di Media Sosial *Twitter*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, penulis menemukan 83 data berupa kosakata SIJ dalam percakapan anak muda Jepang di media sosial *Twitter*. Selain itu, tidak semua proses pembentukan slang internet menurut Yonekawa (1997) ditemukan di dalam pengumpulan data. Adapun proses pembentukan SIJ yang ditemukan yaitu *shakuyou* 'peminjaman kata dari bahasa asing' (8 data), *shouryaku* 'pemendekan kata berupa pemenggalan dan akronim' (11 data), *yomikae* 'pengubahan cara baca *kanji*' (6 data), *goroawase* 'permainan kata' (5 data), *konkou* 'pemajemukan' (4 data), *kashirajika* 'singkatan' (5 data), *doushi no hasei* 'derivasi verba *ru*' (8 data), *doushi no fukugou* 'derivasi verba *suru*' (7 data), dan *oto no henka* 'perubahan bunyi' (7 data). Dalam penelitian ini ditemukan pula satu proses pembentukan dalam bahasa Jepang baku yaitu reduplikasi (4 data). Terakhir, penulis juga menemukan proses pembentukan baru yaitu bentuk dasar/derivasi zero (7 data), onomatope (6 data) dan perpaduan dua jenis aksara (5 data). Berikut adalah beberapa pemaparan contoh analisis data yang ditemukan.

Doushi no Hasei (derivasi verba -*ru*)

Menurut Yonekawa (1997: 245) *doushi no hasei* yaitu proses pembentukan kata SIJ berupa verba yang dibentuk melalui pelekatan sufiks -*ru* る pada suatu kata dasar di bagian akhir. Salah satu contohnya adalah kata *tapiru*. Kata *tapiru* memiliki makna *tapioka o nomu* 'minum *tapioka*'. Untuk mempersingkat tulisan dalam percakapan daring, anak muda Jepang menyingkat kalimat ini dengan istilah *tapiru*. Istilah ini mengalami dua proses morfologis sekaligus. Pertama, kata *tapioka* dihapuskan bagian akhir katanya menjadi *tapi*. Kemudian, bagian akhir kata *tapi* dilekati sufiks -*ru* dan menjadi kata baru *tapiru*. Saat ini minuman *tapioka* sedang digemari oleh anak muda Jepang. *Tapioka* adalah sebutan dalam bahasa Jepang untuk menyebut minuman yang berasal dari campuran susu dan boba. Tujuan anak muda

Jepang membuat slang *tapiru* tidak hanya untuk mempersingkat penulisan maupun pengucapan *tapioka o nomu* ‘minum *tapioka*’ saja, tetapi juga sebagai bentuk identitas sosial mereka di kalangan masyarakat agar terlihat keren. Berikut adalah contoh penggunaan kata *tapiru* dalam cuitan pengguna *Twitter* di Jepang.

Tabel 1. *tapiru* ‘minum *tapioka*’

久しぶりにタピる		
<i>Hisashiburi ni tapiru.</i>		
久しぶり	に	タピる
<i>hisashiburi</i>	<i>ni</i>	<i>tapiru</i>
setelah sekian lama	(partikel)	minum <i>tapioka</i>
‘Setelah sekian lama (akhirnya) minum <i>tapioka</i> ’		
Sumber: @syouma20011213, 12 Maret 2023, 06:04 WIB)		

Shakuyou (peminjaman kata dari bahasa asing)

Shakuyou adalah proses morfologis kata SIJ yang terbentuk melalui peminjaman kata bahasa asing (Yonekawa, 1997: 241). Kata yang dibentuk melalui proses peminjaman kata dari bahasa asing disebut dengan istilah *gairaigo* dalam bahasa Jepang. Kata ini tentunya sudah disesuaikan dengan kaidah-kaidah yang ada dalam bahasa Jepang. Contoh SIJ yang termasuk dalam *shakuyou* adalah kata *nau*. *Nau* merupakan *gairaigo* yang berasal dari kata bahasa Inggris *now* ‘sekarang’. Tidak ada proses morfologis yang terjadi dalam pembentukan kata ini selain proses peminjaman atau *gairaigo* saja. Berdasarkan kelas katanya, kata *nau* ‘sekarang’ termasuk dalam kategori nomina. Kata ini diresap menjadi SIJ oleh anak muda Jepang untuk menggantikan kata *ima* ‘sekarang’. Jika kata pinjaman bahasa Jepang umumnya ditulis menggunakan huruf *katakana*, kata *nau* ditulis menggunakan huruf hiragana dalam percakapan daring oleh anak muda Jepang. Berikut adalah contoh penggunaan kata *nau* dalam cuitan pengguna media sosial *Twitter* di Jepang.

Tabel 2. *nau* ‘sekarang’

カラオケなう。ツユの曲で歌いやすいのってどれ？								
<i>Karaoke nau. Tsuyu no kyoku de utaiyasui no tte dore?</i>								
カラオケ	なう	ツユ	の	曲	で	歌いやすい	の	どれ
<i>karaoke</i>	<i>nau</i>	<i>Tsuyu</i>	<i>no</i>	<i>kyoku</i>	<i>de</i>	<i>utaiyasui</i>	<i>no</i>	<i>dore</i>
<i>karaoke</i>	sekarang	Tsuyu	pt	lagu	pt	mudah dinyanyikan	pt	yang mana
‘(Sedang) karaoke sekarang . Lagu Tsuyu yang mudah dinyanyikan yang mana, ya?’								
(Sumber: @monad2263, 11 Maret 2023, 3:08 WIB)								

Tiruan Bunyi (onomatope)

Onomatope yakni tiruan bunyi berdasarkan benda, makhluk hidup, perbuatan atau kondisi suatu hal. Ini adalah proses pembentukan kata SIJ diluar kaidah yang dikemukakan Yonekawa (1997) selain derivasi zero dan duplikasi. Dalam bahasa Jepang onomatope diklasifikasikan dalam 5 jenis: *giongo* yaitu tiruan bunyi yang berasal dari benda atau alam sekitar; *giseigo* yaitu tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup; *gitaigo* tiruan bunyi dari keadaan benda mati atau situasi tertentu; *giyougo* yaitu tiruan bunyi yang berasal dari suatu keadaan makhluk hidup; dan terakhir *gijougo* yaitu tiruan bunyi penggambaran suasana hati manusia (Kindaichi dan Asano, dalam Hinata dan Hibiya, 1989). Salah satu contoh SIJ yang terbentuk melalui proses peniruan bunyi adalah *pien*. *Pien* adalah SIJ yang terbentuk melalui proses *giseigo*, yaitu tiruan bunyi yang berasal dari makhluk hidup yaitu suara tangis manusia. Istilah ini dapat berarti ‘hiks (tangisan)’ atau ‘sedih’, tergantung tujuan penggunaannya dalam percakapan. Apabila *pien* difungsikan untuk menirukan suara tangis seperti kata *hiks* dalam bahasa gaul Indonesia, maka *pien* termasuk dalam kelas kata nomina. Sedangkan apabila istilah ini digunakan untuk menggantikan kata *kanashii* ‘sedih’ maka termasuk dalam kelas kata

adjektiva. Awalnya kata *pien* hanya digunakan oleh remaja perempuan Jepang untuk mengekspresikan kesedihannya dengan cara lucu/imut di media sosial (Kei, 2020). Seiring berjalannya waktu kata ini semakin terkenal dan digunakan oleh semua anak muda Jepang tanpa memandang gender. Berikut adalah contoh penggunaan kata *pien* dalam cuitan pengguna media sosial *Twitter* di Jepang.

Tabel 3. *pien* 'hiks (nangis)'

最近色々やっけて全く創作してないぴえん					
<i>Saikin iroiro yattete mattaku soushaku shitenai pien</i>					
最近	色々	やる	全く	創作してない	ぴえん
<i>saikin</i>	<i>iroiro</i>	<i>yarū</i>	<i>mattaku</i>	<i>soushaku shinai</i>	<i>pien</i>
Baru-baru ini	banyak (hal)	di	sama sekali	tidak membuat	hiks (tangisan)
'Baru-baru ini banyak hal yang aku lakukan dan sama sekali tidak membuat apapun hiks '					
Sumber: @kuuru cool, 7 Juni 2023, 01:17 WIB					

Fungsi Penggunaan Slang Internet Jepang (SIJ) di Media Sosial *Twitter*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, ditemukan fungsi penggunaan SIJ dalam percakapan kalangan anak muda Jepang di media sosial *Twitter*, yakni untuk kejenuhan, sebagai wujud kreativitas penggunaannya, agar padat dan konkrit, agar berbeda dengan yang lain, untuk kerahasiaan dan untuk keakraban/keintiman. Adapun fungsi untuk menghindari ungkapan klise, fungsi keindahan, fungsi menarik perhatian, fungsi memperkaya bahasa dan kosakata, fungsi untuk berkomunikasi pada orang yang memiliki strata sosial berbeda, fungsi memperhalus tuturan (eufemisme), fungsi kerahasiaan, dan fungsi mempermudah hubungan sosial tidak ditemukan. Berikut adalah contoh pemaparan hasil analisis fungsi SIJ sebagai bentuk kreativitas penggunaannya.

Fungsi Sebagai Bentuk Kreativitas Penggunaannya

Berdasarkan hasil pengumpulan data, SIJ yang memiliki fungsi kreativitas mendominasi penemuan data di penelitian ini. Jepang adalah negara yang sistem penulisan bahasanya menggunakan empat aksara penulisan, yaitu *kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji*. Keanekaragaman penulisan bahasa ini memicu kreativitas yang dimiliki anak muda di Jepang untuk membuat kosakata SIJ dengan bentuk yang beraneka ragam. Salah satu SIJ yang dibuat adalah *kusa* “草” yang berarti ‘tawa’, seperti pada tabel (4) di bawah ini.

Tabel 4. *kusa* ‘(tawa)’

勉強スペースでサモランやっけて草					
<i>Benkyou supeesu de samoran yattete kusa</i>					
勉強	スペース	で	サモラン	やる	草
<i>benkyou</i>	<i>supeesu</i>	<i>de</i>	<i>samoran</i>	<i>yarū</i>	<i>kusa</i>
belajar	<i>space</i>	di	<i>samoran</i> (nama game)	melakukan	wkwkwk (tawa)
'Main <i>samoran</i> di <i>study space</i> wkwkwk (tawa) '					
Sumber: @h 901g, 7 Juni 2023, 00:07 WIB					

Kata *kusa* adalah SIJ yang berasal dari proses pembentukan bentuk dasar (Derivasi zero). Bentuk dasar adalah proses pembentukan kata melalui pengubahan leksem menjadi sebuah kata tanpa disertai pengurangan atau penambahan unsur yang lain (Kridalaksana, 2008: 47). Ini adalah proses pembentukan kata SIJ diluar kaidah yang dikemukakan Yonekawa (1997). Meskipun tidak mengalami perubahan bentuk dari bentuk aslinya, SIJ yang terbentuk melalui proses derivasi zero mengalami perubahan makna. Dalam kamus bahasa Jepang, *kusa* memiliki arti ‘rumpun’ atau ‘gulma’ (Matsuura, 1994). Kata ini mengalami perubahan makna dalam SIJ

menjadi 'tawa'. Ketika orang Jepang menertawakan sesuatu yang lucu, biasanya mereka akan menambahkan kata ini di akhir kalimat dalam percakapan daring.

Awalnya orang Jepang menggunakan kanji *wara* 笑 yang berasal dari kata *warau* 笑う sebagai kata ganti 'tawa' dalam percakapan daring. Kemudian untuk mempercepat pengetikan, kata ini berubah menjadi huruf w atau *www* yang mana diambil dari huruf pertama kata *warau* tersebut. Seiring berjalannya waktu, istilah *w* atau *www* kemudian berubah menjadi *kusa* karena apabila dilihat sekilas bentuknya menyerupai gambar rumput. Kata *kusa* memiliki fungsi yang sama dengan istilah *wkwkwk* dalam slang internet Indonesia dan LOL dalam slang internet Inggris. Hingga saat ini, baik *wara*, *w* atau *www* tetap banyak digunakan oleh orang Jepang. Hanya saja anak muda Jepang lebih sering menggunakan istilah *kusa* dibanding dua istilah sebelumnya. Proses perubahan bentuk *wara* menjadi *kusa* yang cukup panjang inilah yang menjadi bukti bahwa anak muda Jepang memiliki imajinasi cukup tinggi dalam membuat kosakata SIJ.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa anak muda Jepang memiliki karakteristiknya sendiri dalam menggunakan dan membuat kosakata slang internet. Kata-kata ini mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti dalam teks percakapan daring, khususnya di media sosial *Twitter*. Dari hasil pengumpulan data, penulis menemukan 83 data berupa kata slang internet Jepang (SIJ) dengan beragam proses pembentukannya, antara lain *shakuyou* 'peminjaman kata dari bahasa asing' (8 data), *shouryaku* 'pemendekan kata berupa pemenggalan dan akronim' (11 data), *yomikae* 'pengubahan cara baca *kanji*' (6 data), *goroawase* 'permainan kata' (5 data), *konkou* 'pemajemukan' (4 data), *kashirajika* 'singkatan' (5 data), *doushi no hasei* 'derivasi verba *ru*' (8 data), *doushi no fukugou* 'derivasi verba *suru*' (7 data), dan *oto no henka* 'perubahan bunyi' (7 data). Dalam penelitian ini ditemukan pula satu proses pembentukan dalam bahasa Jepang baku yaitu reduplikasi (4 data). Terakhir, penulis juga menemukan proses pembentukan baru yaitu derivasi zero/bentuk dasar (7 data), onomatope/tiruan bunyi (6 data) dan perpaduan dua jenis aksara (5 data). Adapun fungsi penggunaan SIJ di kalangan anak muda Jepang dalam percakapan di media sosial *twitter* antara lain untuk kejenakaan, sebagai wujud kreativitas penggunaannya, agar padat dan konkrit, agar berbeda dengan yang lain, untuk kerahasiaan dan untuk keakraban/keintiman.

Munculnya kosakata Slang Internet Jepang (SIJ) dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain budaya populer yang sedang trend di Jepang dan kondisi sosial yang sedang dialami anak muda Jepang di sekitarnya. Slang internet ini mereka gunakan juga sebagai cara merepresentasikan identitas mereka di dunia maya. Selain itu, keanekaragaman proses pembentukan, pemaknaan dan fungsi penggunaan SIJ tidak terlepas dari kreativitas anak mudanya. Jepang sebagai negara yang bahasanya menggunakan empat lambang aksara (*kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji*) memicu anak muda di sana untuk membuat kosakata slang kreatif mungkin dengan memadu padankan keempat lambang aksara tersebut.

Penelitian ini merupakan tinjauan awal penulis dalam meneliti ragam bahasa slang internet anak muda di Jepang. Ke depannya, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat memperpanjang durasi waktu pengumpulan data agar data yang didapat jauh lebih beragam. Selain itu, penelitian ini berfokus pada ranah morfologi yaitu proses pembentukan kosakata slang internet. Hal ini disebabkan oleh pembatasan data yang digunakan dalam penelitian, yaitu kata. Sedangkan slang internet dalam media sosial *Twitter* tidak hanya berbentuk kata tetapi juga frasa dan kalimat. Alangkah baiknya jika peneliti selanjutnya dapat meninjau slang internet dari ranah linguistik yang lain seperti fonologi, sintaksis atau semantik. Kemudian, penelitian terkait faktor-faktor sosial yang berpengaruh terhadap kemunculan slang

internet di media sosial juga belum pernah dikaji. Hal ini bisa digunakan sebagai celah oleh peneliti selanjutnya agar terdapat unsur pembaruan atau temuan dari penelitian slang internet. Terakhir, penulis berharap agar penelitian terkait ragam bahasa slang terus berlanjut, tidak hanya fokus pada satu media sosial saja tetapi juga melibatkan banyak media sosial lain khususnya yang sedang diminati oleh kalangan anak muda sekarang, agar kajian ragam bahasa slang menjadi semakin beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. R. (2019). Skripsi. "Analisis Kontrastif Pembentukan Wakamono Kotoba Dalam Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia Pada Media Sosial Instagram". Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Bogdan, R. (1972). *Participant Observation in Organizational Settings*. New York: Syracuse University Press
- Bogdan, R. dan Taylor, S. (1993). *Kualitatif Dasar-Dasar Penelitian (terjemahan bahasa Indonesia)*. Surabaya: Usaha Nasional
- Finnegan, E., Besnier, N., Blair, D., dan Collins, P. (1992). *Language: Its Structure and Use*. Marrickville: Harcourt Brace Jovanovich Group
- Kridalaksana, H. (1983). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Kridalaksana, H. (1992). *Pembentukan Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia
- Kuwamoto, Y. (1998). Ryakugo Keisei kara Mita Nihongo no Choujo Onsetsu no Kouzou ni Tsuite. *Gengo Kagakuronshu*, 2, 25-35
- Lailanani, N. (2017). Skripsi. "Analisis Kontrastif Proses Pembentukan Kata Ragam Bahasa Slang Jepang dan Indonesia". Semarang: Universitas Diponegoro
- Mayanda, et al. (2022). Wakamono Kotoba pada Iklan LINE Jepang. *Jurnal Online Mahasiswa: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 9(1), 1-8
- Matsuura, K. (1994). *Nihongo Indonesiako Jiten*. Kyoto: Kyoto Sangyou
- Partridge, E. (1954). *Slang: Today and Yesterday*. London: Routledge and Kegan
- Rasiban, et al. (2021). The Use of Japanese Loanwords in Culinary Content on Instagram. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 6(1), 74-82.
- Sari, F. G. K. (2021). Wakamono Kotoba pada Media Sosial Twitter. *Jurnal Online Mahasiswa: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 8(2), 1-12.
- Bigbeatinc.com. (28 Maret 2023). Japan's Top Social Media Platforms in 2023. Diakses pada 9 Juni 2023, dari https://www.bigbeatinc.com/blog/japan_social_media_2023
- Salliyanti. (2003). *Bahasa Prokem Di Kalangan Remaja*. Sumatera Utara: USU Digital Library.
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2007). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Tsujimura, N. (2014). *An Introduction to Japanese Linguistics*. Oxford: Blackwell
- Yonekawa, A. (1997). *Wakamono Kotoba Jiten*. Tokyo: Tokyodo Shuppan