

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Sosiolinguistik merupakan salah satu cabang ilmu linguistik yang mempelajari bahasa serta kegunaan bahasa tersebut dalam masyarakat. Ilmu ini bukan hanya mempelajari bahasa dan strukturnya saja, akan tetapi juga melihat gejala sosial dalam suatu masyarakat dan pengaruh timbal baliknya pada perkembangan bahasa.

Pengetahuan sosiolinguistik dapat dimanfaatkan dalam berkomunikasi dan berinteraksi karena ilmu ini memberikan pengetahuan menggunakan gaya bahasa atau variasi bahasa apa yang harus digunakan dalam situasi tertentu, misalnya bila sedang berinteraksi dengan orangtua maupun guru, maka variasi bahasa yang digunakan adalah variasi bahasa formal, akan tetapi bila berinteraksi dengan teman sebaya dapat menggunakan variasi bahasa non-formal.

Variasi bahasa tidak hanya terjadi pada negara multilingual saja, negara dari berbagai belahan dunia tidak lepas dari adanya variasi bahasa, tidak terkecuali negara Jepang. Salah satu variasi bahasa dalam bahasa Jepang yaitu berdasarkan faktor usia penuturnya. Variasi bahasa ini di antara lain adalah *youjigo* [幼児

語] yaitu bahasa anak-anak, *shingo* [新語] (istilah baru) atau *ryuukougo* [流行語] (istilah populer) yang biasanya banyak digunakan oleh kalangan anak muda atau lebih sering disebut dengan *wakamono kotoba*, serta *roujingo* [老人語] atau [知る言葉] yaitu bahasa orangtua, (Sudjianto, 2007:23)

Dalam kehidupan sehari-hari kita lebih sering memakai variasi bahasa nonformal dibandingkan variasi bahasa formal. Penggunaan variasi bahasa nonformal ini sering kita jumpai terutama di lingkungan pergaulan anak muda bahkan tak jarang para anak muda ini menggunakan bahasa yang hanya kalangan mereka saja tahu akan maksud dari bahasa tersebut. Variasi bahasa ini disebut dengan bahasa gaul atau dalam bahasa Jepang yaitu *wakamono kotoba*. Adanya penggunaan bahasa ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adanya kebosanan dan kekakuan dalam bahasa formal, maupun faktor keefektifan dalam berkomunikasi. Perkembangan *wakamono kotoba* ini sangatlah pesat dikarenakan adanya arus informasi maupun *trend* yang cepat sekali diterima sehingga menyebabkan anak muda semakin kreatif dan inovatif dalam menciptakan variasi bahasa ini.

*Wakamono kotoba* ini menjadi variasi bahasa baru yang segar dan sangat cepat populer dalam penggunaannya. Akan tetapi *wakamono kotoba* memberikan dampak negatif terhadap penggunaan bahasa formal, bahkan bisa menyebabkan punahnya bahasa formal itu sendiri. Hal ini terjadi jika anak muda lebih sering menggunakan *wakamono kotoba* dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan bahasa formal yang dianggap ketinggalan zaman.

Pendapat ini sejalan dengan penelitian Sari (2015:175) yang menyatakan bahwa bahasa gaul memunculkan perubahan dan inovasi bahasa, tetapi juga dapat berdampak buruk terhadap penggunaan bahasa standar atau hilangnya penggunaan bahasa standar di lingkungan pergaulan anak muda.

Kosakata *wakamono kotoba* diperoleh dari berbagai macam sumber seperti dari acara televisi, media sosial, maupun hal-hal yang sedang *trend* dalam pergaulan di kalangan anak muda. Kosakata ini timbul dari apa yang anak muda lihat dan rasakan untuk mengekspresikan perasaan mereka terhadap sesuatu misalnya rasa kagum, ketidaksukaan, dan berbagai perasaan lainnya.

Menurut Yonekawa dalam (Keifun, hlm. 105) *wakamono kotoba* digunakan oleh anak-anak SMP hingga pria dan wanita yang berusia 30 tahun. Sedangkan menurut Tanaka (Sudjianto, 2007:23) anak-anak muda cenderung terus-menerus menciptakan *shingo* dan *ryuukougo* yang menjadi pelopor penyebaran *wakamono kotoba*. Banyak penutur *wakamono kotoba* ini menggunakan bahasa tersebut agar terlihat lebih keren dan dapat diterima dalam lingkungan pergaulan mereka. Oleh karenanya *wakamono kotoba* ini dianggap sebagai bahasa yang dibuat asal-asalan serta hanya digunakan dalam berkomunikasi antar teman atau antar kelompok maka sering kali sulit dipahami oleh orangtua.

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

Tanaka (Sudjianto, 2007:23) juga mengemukakan karakteristik pembentukan dari *wakamono kotoba* ini, antara lain :

1. Menyingkat kata atau kalimat (*shouryaku*) contohnya *geesen* yang berasal dari kata *geemu sentaa* ‘pusat permainan’, *makudo* atau *makku* dari kata *makudonarudo* ‘McDonald’
2. Membalikan unsur kata (*sakasa kotoba*) contohnya *monohon* dari kata *honmono* ‘model asli’, *derumo* dari kata *moderu* ‘model’
3. Membuat verba dengan menambahkan silabel ‘*ru*’ atau ‘*tta*’ pada nomina contohnya *jikoru* dari kata *jiko o okosu* ‘menimbulkan kecelakaan’, *toshoru* dari kata *toshokan ni iku* ‘pergi ke perpustakaan’.

Sedangkan (Focseneau, 2009:47) dalam penelitiannya mengatakan bahwa *wakamono kotoba* memiliki karakteristik, sebagai berikut :

1. Memiliki kecenderungan untuk memendekkan kata atau frasa dengan membuat kata baru atau menghilangkan sebuah huruf
2. Terdapat pemanjangan huruf konsonan dan vokal, serta pengulangan kata
3. Ada satu set morfem yang sering digunakan dalam ucapan awal posisi, maupun posisi ucapan akhir, serta di dalam yang menandai tinggi subjektivitas dan tidak langsung
4. Banyak menggunakan kata yang berasal dari bahasa Inggris, walaupun dalam bahasa Jepangnya juga ada kata yang memiliki arti sepadan

Dikutip dari Asahi Shinbun dalam (Alaexandro, 2008:21) Fenomena *wakamono kotoba* diawali dengan munculnya *Kogyaru kotoba*. *Kogyaru kotoba* berasal dari kata *koutougakkou* yang artinya ‘SMA’ dan kata *gyaru* atau *Girl* dalam bahasa Inggris yang artinya ‘perempuan’. Sehingga *kogyaru kotoba* dapat diartikan sebagai bahasa percakapan siswi SMA. Bahasa ini kemudian dianggap menarik dan unik tidak hanya digunakan oleh siswi SMA saja, tetapi juga meluas digunakan di kalangan siswa dan anak-anak muda dalam batasan usia remaja di Jepang. Dapat dikatakan bahwa *kogyaru kotoba* menjadi asal dari berkembangnya fenomena *wakamono kotoba*.

Kemajuan teknologi serta arus informasi yang diterima dengan cepat menyebabkan pengaruh budaya asing merubah pola dan gaya hidup anak remaja. Pemakaian *wakamono kotoba* juga tidak terlepas dari pengaruh ini. Pada kurun akhir tahun 1980-1990 pendistribusian *wakamono kotoba* semakin banyak melalui acara televisi baik dalam negeri maupun luar negeri serta ditambah ditemukannya internet juga mendukung penggunaan *wakamono kotoba*.

*Wakamono kotoba* dibuat dengan bebas tanpa memikirkan aturan tata bahasa yang benar. Akibatnya terjadi perbedaan yang cukup signifikan antara tata bahasa yang dipelajari dengan tata bahasa sehari-hari yang digunakan oleh anak muda Jepang. Hal ini didukung oleh sebuah esai yang ditulis oleh Kim (2014:88-89) menyatakan bahwa dalam kurikulum pendidikan bahasa Jepang yang diajarkan, khususnya pembelajaran Jepang untuk orang asing terdapat perbedaan antara lingkungan belajar yang berpusat pada peroleh pengetahuan dari buku dengan lingkungan bahasa yang sebenarnya. Hal ini terjadi

dikarenakan bahasa Jepang yang dituturkan di Jepang belum tentu sama dengan bahasa Jepang yang diajarkan dari buku. Buku teks yang dipelajari hanyalah contoh dari berbagai ekspresi bahasa Jepang dan tentu saja penting dalam memahami tata bahasa dan kata yang benar, namun faktanya dalam lingkungan bahasa sebenarnya bahasa Jepang yang dituturkan tidak selalu dalam bentuk tata bahasa yang sempurna. Akibatnya terjadi perbedaan yang cukup signifikan antara pembelajaran bahasa Jepang dengan bahasa Jepang yang digunakan dalam lingkungan bahasa sebenarnya.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa contoh kalimat dibawah ini :

- (1) 優斗 : ダブリュー、ダブリュー、ダブリュー、使って  
           : 感じる面白いね  
       井上 : 草生える文字だもん  
       優斗 : あの絵文字どこ？  
       Yuuto : “Kalau pakai huruf w, jadinya menarik ya”  
       Inoue : “Itu rumput yang tumbuh”  
       Yuuto : “Emoji yang itu dimana ya?”

(Jhonnys’ Jr. Channel vlog HiHi Jets, diakses 24 Maret 2020.

<https://www.youtube.com/>)

Pada data (1) terdapat *wakamono kotoba* ‘*kusaueru*’ [草生える] dimana kata ini merupakan penggabungan dari kata berkategori nomina ‘*kusa*’ [草] yang berarti rumput dan verba ‘*ueru*’ [生える] yang bermakna tumbuh (Tsuji-mura, 1996). Berikut ini proses pembentukan kata [草生える].

草 + 生える → 草生える

Jika dilihat dari penyusunan kata ‘*kusaueru*’ [草生える] memiliki makna ‘rumput yang tumbuh’, namun demikian kata ini mengalami perubahan makna

bila digunakan sebagai *wakamono kotoba*. Di dalam *wakamono kotoba* sendiri [草生える] bermakna ‘tertawa’ atau ‘lucu sekali’. Makna ini berawal dari penggunaan huruf ‘w’ yang dijadikan sebagai lambang tertawa dan kecenderungan kalangan remaja sekarang menggunakan ‘www’ secara berturut-turut untuk mengekspresikan ‘tertawa’. Simbol ‘www’ ini diinterpretasikan sebagai ‘rumput yang tumbuh’ karena ketika orang menggambar rumput biasanya menggambarannya dengan pola ‘www’.

Kata ini muncul dan digunakan pada papan buletin *2-channel* pada awal tahun 2000-an, ketika itu hanya kalangan pengguna *2-channel* saja yang menggunakan kata ini akan tetapi penggunaan kata ini meluas melalui video homo terkenal berjudul ‘Midsummer Night’s Innocent Dream’. Sekitar tahun 2011 persepsi bahwa [草] memiliki arti ‘tertawa’ tersebar luas dan pada tahun 2016-2017 penggunaan kata ini semakin sering digunakan di media sosial Twitter dan Facebook<sup>1</sup>.

Oleh karena itu dalam percakapan di atas ketika Yuto berkata penggunaan huruf ‘w’ menarik, lalu Inoue menanggapi dengan ucapan “rumput yang tumbuh” hal ini mengacu pada huruf ‘w’ yang diinterpretasikan sebagai simbol rumput.

---

<sup>1</sup> <http://kw-note.com>

(2) これは笑う時ではない

(Sekarang bukan waktunya untuk tertawa)

(<https://ejje.weblio.jp/>)

Dari data (1) dan (2) bahwa terdapat perbedaan antara *wakamono kotoba* dengan bahasa formal yang diajarkan. Walaupun memiliki arti dan maksud yang sama yaitu ‘tertawa’, tapi dalam contoh (1) ‘*kusaueru*’ [草生える] dipilih untuk menyatakan ‘tertawa’ sedangkan contoh (2) yang merupakan contoh formal dari kata ‘*warau*’ [笑う].

(3) 猪狩 : 「ワンチャンあるから、あってます？」

Igari : Karena hanya ada satu kesempatan, kira-kira benar ga ya?

(Jhonnys’ Channel vlog HiHi Jets, diakses 22 Maret 2020.

<https://www.youtube.com/>)

Pada data (3) terdapat *wakamono kotoba* ‘*wanchan*’ [ワンチャン] dimana kata ini berasal dari peminjaman kata bahasa Inggris yaitu *one chance* [ワンチャンス] sekaligus terjadi pemendekan kata yaitu penghilangan huruf [ンス]

Tsujimura (1996). Berikut ini proses pembentukan kata [ワンチャン]

ワンチャンス→ワンチャンヌ→ワンチャン

Kata ini bermakna ‘satu kesempatan’ atau ‘kemungkinan’ serta memiliki nuansa yang sama dengan penggunaan ekspresi [もしかすると] atau [もしかしたら]. Pada awalnya hanya digunakan dalam permainan mahjong dan dikenal

dengan istilah [ワンチャンス], namun akhirnya pada tahun 2009 para kalangan mahasiswa menggunakan istilah ini akan tetapi disingkat dengan [ワンチャン] dan menyebar luas di internet sejak saat itu. Pada tahun 2015 penggunaan kata ini mulai cukup umum digunakan baik dalam percakapan sehari-hari maupun interaksi dalam dunia media sosial<sup>2</sup>.

Igari memilih kata [ワンチャン] agar memberikan kesan akrab dengan Inoue dengan menyatakan pendapatnya bahwa dia hanya punya satu kesempatan untuk menebak dengan benar.

(4) もしかしたら今日彼女に会えるかもしれない。

(Mungkin saya bisa bertemu dengan dia hari ini)

[\(https://japanesetest4you.com/\)](https://japanesetest4you.com/)

Sedangkan dalam contoh (4) menggunakan tata bahasa [もしかしたら ~かもしれない] yang memiliki arti ‘mungkin’. Dari contoh (3) dan (4) terdapat perbedaan yaitu pemilihan penggunaan kata. Walaupun memiliki arti dan maksud yang sama yaitu ‘kemungkinan’, tapi dalam contoh (3) [ワンチャン] dipilih untuk menyatakan ‘kemungkinan’ sedangkan contoh (4) yang merupakan contoh formal memakai tata bahasa [もしかしたら ~かもしれない]. Hal ini

sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh (Focseneau , 2009:47) “anak muda

---

<sup>2</sup> <http://kw-note.com>

banyak menggunakan kata yang berasal dari bahasa Inggris, walaupun dalam bahasa Jepangnya juga ada kata yang memiliki arti sepadan.”

Maka dari itu *wakamono kotoba* ini sangat menarik untuk diteliti selain karena kepopulerannya, bahasa ini menjadi bahasa yang umum digunakan oleh anak muda Jepang untuk berkomunikasi dalam kehidupan sosialnya, bahkan dalam kegiatan sehari-hari dapat ditemukan dalam acara televisi, majalah, dan media sosial, terlebih lagi adanya perbedaan yang cukup signifikan antara bahasa ini dengan bahasa Jepang yang diajarkan pada umumnya. Karena itulah untuk menghindari pembelajar bahasa Jepang asing kesulitan dalam berkomunikasi langsung dan mengenal kebudayaan anak muda Jepang, maka diperlukan pemahaman lebih lanjut mengenai *wakamono kotoba*.

Komunikasi dapat efektif jika setiap penuturnya menguasai perbedaan ragam bahasa. Dengan penguasaan dan pemahaman ragam bahasa, penutur dapat mudah mengungkapkan apa yang mereka ingin sampaikan melalui pemilihan ragam bahasa yang sesuai dengan konteks pembicaraan. Oleh karenanya penguasaan ragam bahasa termasuk *wakamono kotoba* menjadi hal penting bagi penutur, apalagi sekarang *wakamono kotoba* telah banyak menjadi bahasa umum digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori komunikatif, dimana tidak hanya melibatkan pengetahuan kode bahasa, akan tetapi juga dengan pengetahuan sosial dan kebudayaan yang dimiliki penutur untuk membantu mereka menggunakan dan menginterpretasikan bentuk-bentuk linguistik (Astriani, 2018:2).

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini digunakan media berbagi video gratis yaitu YouTube. YouTube dipilih karena merupakan salah satu situs berbagi video yang sangat populer digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat luas. Situs ini dibuat untuk melakukan pencarian informasi melalui video dan menontonnya langsung. Video yang terdapat dalam situs ini biasanya diunggah baik dari kalangan profesional seperti pemain film, stasiun televisi, maupun masyarakat awam dan membaginya ke seluruh dunia. Dengan adanya situs ini penyampaian informasi maupun komunikasi menjadi lebih mudah.

YouTube menginspirasi masyarakat untuk menonton video melalui *web* dengan fitur jaringan sosial *Web-2,0*, seperti komentar, grup, beranda, langganan, dan ide lainnya yang berbasis komunitas yang dipopulerkan melalui *website*. Tujuan utama dari YouTube sendiri ialah tempat bagi setiap orang (tidak peduli tingkat keahliannya) untuk mengunggah dan membagikan pengalaman perekaman mereka kepada oranglain (Yogapratama, 2009:1-3).

Kementerian dalam negeri dan komunikasi pemerintahan Jepang menyatakan bahwa penggunaan jaringan video *online* merupakan kegiatan yang paling sering dilakukan oleh orang Jepang dibawah umur 20 tahun. YouTube merupakan situs berbagi video yang mendominasi di Jepang, dikarenakan 98% responden menggunakan situs ini, dan setidaknya 40% pria, dan 20% wanita berusia antara 20-34 tahun menggunakannya setidaknya 1 jam dalam sehari (Ishida, 2018:6-7).

Dalam rincian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa situs berbagai video gratis YouTube dapat dijadikan sumber data dikarenakan banyak dari pengguna dari situs ini merupakan anak muda dari rentang usia mulai dari dibawah umur 20-34 tahun yang dimana *wakamono kotoba* sendiri sering digunakan oleh mereka.

Sejak kemunculan YouTube maka pembuatan suatu vlog menjadi ikut populer. Vlog sendiri ialah suatu video yang berisikan mengenai opini, cerita atau kegiatan sehari-hari, bahkan sampai suatu curahan hati. Vlog memberikan informasi yang bersifat umum, seperti tempat-tempat baru atau sesuatu yang sedang tren di kalangan masyarakat, atau juga informasi yang bersifat pribadi mengenai kegiatan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan vlog yang ada di YouTube sebagai sumber data. Vlog yang diteliti ialah vlog dari HiHi Jets yang merupakan salah satu grup idol remaja Jepang, menurut data YouTube sendiri vlog HiHi Jets memiliki jumlah rata-rata 200-600 ribu penonton, sedangkan *channel* YouTube Jhonnys' Jr. sendiri memiliki sekitar 1,14 juta *subscribers*.<sup>3</sup> Sedangkan video yang akan menjadi korpus data adalah video yang mengandung *wakamono kotoba* serta diunggah pada tanggal 5 april hingga 4 oktober 2020. Hal ini dipilih karena adanya perubahan gaya hidup dari yang sebelumnya dimana pengambilan video langsung di tempat, kemudian pada masa karantina wilayah diganti menjadi pengambilan video melalui *video conference*, kemudian setelah karantina

---

<sup>3</sup> Data dari YouTube yang diakses tanggal 10 Agustus 2020

berakhir pengambilan video dengan mengikuti aturan kesehatan yang diterapkan di masa pandemi COVID-19. Pendapat ini diperkuat dengan penelitian dari Oxford (Editors, 2020) menyatakan bahwa adanya kata-kata maupun istilah baru muncul yang secara tidak sadar digunakan oleh masyarakat dalam berinteraksi akibat adanya pandemi COVID-19. Oleh karena peneliti mengumpulkan video yang diunggah dari tanggal 5 april hingga 4 oktober karena perubahan gaya hidup dan *trend* pada saat ini berubah secara drastis akibatnya memungkinkan adanya perubahan atau munculnya *wakamono kotoba* baru.

Grup HiHi Jets adalah grup *idol* remaja dengan kisaran umur anggotanya 18-20 tahun yang dibentuk di bawah naungan agensi terkenal di Jepang yaitu Jhonny's Entertainment sejak tahun 2015. Grup idol ini sudah beberapa kali mengganti anggotanya, dan pada akhirnya tahun 2016 ditetapkan menjadi lima orang anggota yaitu Hashimoto Ryo, Inoue Mizuki, Igari Soya, Takahashi Yuuto, dan Sakuma Ryuto. Konten dari vlog HiHi Jets ini berbasis *reality show* dengan bentuk *reality show fly on the wall*. Konten vlog ini memperlihatkan kegiatan sehari-hari maupun aktivitas dari grup idol HiHi Jets. Menurut Nimas (Hasanah, 2014:13), *reality show* adalah pertunjukkan yang asli (*real*), tidak direkayasa dan tidak dibuat-buat kejadian diambil dari kehidupan masyarakat apa adanya, sedangkan bentuk *reality show fly on the wall* menurut Morisan (Hasanah, 2014:15) adalah program yang memperlihatkan kehidupan sehari-hari dari seseorang (biasanya orang terkenal) mulai dari kegiatan pribadi hingga aktivitas profesionalnya.

Dalam rincian pemaparan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa vlog HiHi Jets dapat dijadikan sumber data. Hal ini dikarenakan *subscribers* dan penonton vlog tersebut cukup banyak, merupakan grup idol remaja Jepang yang sudah cukup terkenal, kelima anggota dari grup tersebut masih pada usia remaja yaitu sekitar 18-20 tahun dimana pada usia ini penggunaan *wakamono kotoba* sering digunakan dalam percakapan mereka, serta konten vlog berbasis *reality show*, interaksi dilakukan dengan menggunakan bahasa santai dan alami. Penggunaan bahasa santai inilah yang memungkinkan munculnya penggunaan kosakata *wakamono kotoba*. Berdasarkan hal yang telah disebutkan maka ditetapkan “Analisis *wakamono kotoba* dalam *channel* YouTube Jhonnys’ Jr. vlog HiHi Jets” sebagai judul skripsi ini.

## **B. Fokus Dan Subfokus Penelitian**

Agar masalah yang dikaji pada penelitian tidak meluas serta hasil penelitian dapat terfokuskan, maka dibutuhkan suatu fokus penelitian. Adapun fokus penelitian ini yaitu pada permasalahan proses pembentukan kata, makna, serta fenomena penggunaan *wakamono kotoba* ragam bahasa lisan pada *channel* YouTube Jhonnys’ Jr. Vlog HiHi Jets. Sedangkan subfokus dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pembentukan *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys’ Jr. Vlog HiHi Jets.

2. Menjelaskan makna yang terkandung dalam *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys' Jr. Vlog HiHi Jets.
3. Mendeskripsikan fenomena penggunaan *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys' Jr. Vlog HiHi Jets.

### C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembentukan *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys' Jr. Vlog HiHi Jets?
2. Makna apa yang terkandung dalam *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys' Jr. Vlog HiHi Jets?
3. Bagaimana fenomena penggunaan *wakamono kotoba* pada *channel* YouTube Jhonnys' Jr. Vlog HiHi Jets?

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penelitian sosiolinguistik khususnya pada bidang proses

pembentukan, makna, serta fenomena penggunaan *wakamono kotoba*.

- b. Sebagai informasi dalam memperkaya kosakata dan penggunaan *wakamono kotoba*.

## 2. Secara Praktis

- a. Manfaat untuk dosen di perguruan tinggi umum

Sebagai pembanding atau literatur tambahan dalam upaya mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang.

- b. Manfaat untuk mahasiswa di perguruan tinggi umum

Sebagai sarana untuk memahami proses pembentukan serta penggunaan *wakamono kotoba* yang sering digunakan oleh remaja Jepang dalam kegiatan sehari-hari.

- c. Manfaat untuk peneliti

Sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan tentang *wakamono kotoba* serta budaya anak muda Jepang.

*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*