

## TRANSLATION OF *WAKAMONO KOTOBA* IN THE COMIC *JUJUTSU KAISEN* BY AKUTAMI GEGE

Thomas Adhi Wicakson<sup>1</sup>, Heni Hernawati<sup>2</sup>, Rina Supriatnaningsih<sup>3</sup>, Dyah Prasetiani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

### Article History

Submitted date:  
2022-05-10  
Accepted date:  
2022-05-30  
Published date:  
2022-05-31

### Keywords:

*wakamono kotoba*;  
translation; translation  
methods; comic Jujutsu  
Kaisen

### Abstract

In the language field, *wakamono kotoba*, the language of young people, often experiences changes significantly over time. These changes are also influenced by the entry of foreign cultures into Indonesia in the Japanese youth association, affecting the mindset and way of socializing among young people. *Wakamono kotoba*, as a variety of Japanese spoken by young people in Japan, adds curiosity for further studies. The creation of *wakamono kotoba* is a form of creativity among young Japanese so that parents and non-Japanese natives cannot understand the words in *wakamono kotoba*. The purpose of this research is to provide knowledge to Japanese language learners about *wakamono kotoba* and provide information about translation related to *wakamono kotoba*. This research uses qualitative methodology. This study shows 75 *wakamono kotoba* data and seven types of translation methods identified in Jujutsu Kaisen comics vol 1 and 2. From those 75 data, Characteristics of *wakamono kotoba* in terms of word class are found in 26 adjectives, 21 verbs, 20 nouns, five adverbs, and three conjunctions. Furthermore, in terms of *wakamono kotoba* characteristics, the researcher found elements of word shortening, changes in sound accompanied by sound lengthening, word reversal, word change, borrowing from a foreign language, unique vocabulary, and mix in each word class. Of the seven translation methods, the popular translation method that is the most widely used in this object study is the word-by-word translation method

### Abstrak

#### Penerjemahan *Wakamono Kotoba* dalam komik *Jujutsu Kaisen* Karya Akutami Gege

Dalam bidang bahasa, terutama bahasa anak muda atau dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *wakamono kotoba*, sering kali mengalami perubahan secara signifikan seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan ini dipengaruhi pula oleh masuknya kebudayaan asing ke dalam asosiasi kaum muda Jepang yang turut memengaruhi pola pikir dan cara bergaul anak muda. *Wakamono kotoba* sebagai ragam bahasa Jepang yang digunakan anak muda di Jepang menambah daya tarik untuk semakin dipelajari. Terciptanya *wakamono kotoba* merupakan bentuk kreativitas anak muda Jepang sehingga banyak orang tua maupun orang luar Jepang yang kurang dapat memahami makna dari *wakamono kotoba* tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada pemelajar bahasa Jepang mengenai *wakamono kotoba* sekaligus memberikan informasi mengenai metode penerjemahan yang berkaitan dengan *wakamono kotoba*. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Hasil analisis menunjukkan terdapat 75 data *wakamono kotoba* dan 7 jenis metode penerjemahan yang teridentifikasi *Kotoba* dalam komik *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2. Dari 75 data tersebut, ditinjau dari kelas kata, maka kata sifat memiliki jumlah paling banyak, sedangkan ditinjau dari karakteristik *wakamono kotoba*, maka unsur pemendekan kata banyak ditemukan dalam komik. Kemudian, dari 7 metode penerjemahan tersebut, metode penerjemahan yang paling banyak digunakan adalah metode penerjemahan kata demi kata.

### Kata Kunci:

*wakamono kotoba*;  
penerjemahan; metode  
penerjemahan; komik  
Jujutsu Kaisen

Corresponding author:

<sup>1</sup> thomas.adhi@students.unnes.ac.id

Copyright © 2022 Thomas Adhi Wicaksono, Heni Hernawati, Rina Supriatnaningsih, Dyah Prasetiani



## 1 Pendahuluan

Pada era teknologi digital saat ini, semakin banyak budaya asing, terutama dari Jepang yang masuk ke Indonesia, di antaranya dalam bentuk komik, anime, drama, lagu, dan lain-lain. Masyarakat Indonesia sebagian besar ingin memahami budaya tersebut dalam bahasa Indonesia supaya lebih mudah dipahami, sehingga industri penerjemahan antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang di Indonesia saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Penerjemahan merupakan kegiatan mengalihkan maksud (makna) berdasarkan konteksnya (pesan) dari pembicara pertama, yang disebut sebagai pengirim kepada pembicara kedua, yang disebut penerima, yang membuat terjadinya komunikasi efektif. Menurut Nida dan Taber (dalam Saifudin, 2018) penerjemahan adalah usaha mencipta kembali pesan dalam bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan padanan yang alami yang sedekat mungkin, pertama-tama dalam hal makna dan kemudian gaya bahasanya. Tujuan utama kegiatan penerjemahan adalah bagaimana membuat orang lain sebagai penerima (pembaca, pendengar, penonton) bisa paham dengan maksud yang ingin disampaikan (Hasyim, 2015). Salah satu tema yang menarik dalam penerjemahan adalah mengenai bahasa yang digunakan, yaitu bahasa anak muda atau dikenal dengan *wakamono kotoba*.

Harumi dalam Sudjianto (2007) mengemukakan *wakamono kotoba* merupakan bahasa anak muda di Jepang yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya digunakan pada situasi komunikasi non-formal dan digunakan pada saat berbicara dengan lawan bicara sebaya dengan tujuan untuk mengikuti perkembangan tren, menciptakan suasana akrab antara satu sama lain, dan supaya dapat diterima di lingkungan tempatnya bersosialisasi (Sudjianto, 2007). Menurut Sudjianto & Dahidi dalam Yasmin (2015), ragam bahasa *wakamono kotoba* memiliki karakteristik khusus, antara lain, a) Adanya penyingkatan unsur-unsur kata atau kalimat; b) Pembalikan unsur kata; c) Adanya pengungkapan sesuatu dengan menambahkan silabel -ru dan -tta pada nomina; dan d) Adanya pengungkapan sesuatu dengan mengambil karakteristik manusia. Selain itu, Horio dalam Widyastuti (2020) mengungkapkan bahwa ciri-ciri *wakamono kotoba* di antaranya, a) Adanya penambahan silabe -ru pada kata kerja (contoh: *イケる (ikeru)* yang berarti “keren”); b) Kata sifat baru (contoh: *むずい (muzui)* yang berarti “sulit”); c) Kata keterangan tingkatan (contoh: *バリ、バリバリ、ブチ、めっちゃ、むっちゃ、デラ (bari, bari-bari, buchi, mecha, mucha, dera)* yang berarti “sangat”); d) Penambahan silabe -sa pada kata benda (contoh: *大事さ (daijisa)* yang berarti “penting”); e) *Bokasi kotoba* (ungkapan kabur) yaitu kata yang jika ditambahkan akan membuat ungkapan tersebut menjadi kabur atau tidak jelas; f) Bahasa lama yaitu *wakamono kotoba* yang digunakan pada bahasa lama/klasik; g) Imbuhan baik di awal maupun di akhir (contoh: *鬼強い (onizuyoi)* yang berarti “sangat kuat”, *イチゴは先に食べる派 (ichigo wa sakini taberu wa)* yang berarti “aliran yang memakan strowberi terlebih dahulu”); h) Bahasa KY, yaitu bahasa yang mengacu pada kelompok bahasa yang terbentuk dengan cara menyingkat kata atau frasa dan menyatukan huruf awal romaji. Sebagai contoh DD (*Daredemo Daisuki*) yang berarti “menyukai lebih dari siapapun”; dan i) Kata kerja, yaitu para remaja menggunakan kosakata yang sudah ada lalu menyingkatnya dan mengubah kata kerja dengan imbuhan -る (-ru) dengan kata kerja yang lebih populer. Contoh *化粧る (keshouru)* artinya “berdandan”, *タクル (takuru)* artinya “naik taksi”.

Penelitian tentang *wakamono kotoba* sangat menarik, sehingga sudah banyak dilakukan. Misalnya, penelitian *wakamono kotoba* dilihat dari sisi pembentukannya seperti yang dilakukan oleh Farauzhulli et al. (2017), Setiawan (2011), Widyastuti (2020), Rosyidah (2014) dan Andriyani et al. (2017); didapatkan hasil yang sama dari penelitian Farauzhulli, Widyastuti, Rosyidah dan Andriyani bahwa adanya pembentukan dari *wakamono kotoba* berupa adanya penambahan silabel, perubahan bunyi, penyingkatan kalimat, penggunaan dialek, pembalikan kata, sedangkan hasil yang didapat dari penelitian milik Setiawan ditemukannya kosakata baru. Kelima penelitian ini menggunakan metode yang sama yaitu deskriptif kualitatif. Hanya saja masing-masing dari penelitian menggunakan sumber data yang berbeda, Farauzhulli dan Andriyani dkk mengambil sumber data melalui *anime*, Widyastuti mengambil sumber data melalui kanal di *youtube*, Setiawan mengambil sumber data melalui drama, sedangkan Rosyidah mengambil sumber melalui komik. Selain itu, ada pula penelitian *wakamono kotoba* yang dilakukan oleh Hilda (2019) yaitu kajian pada makna dan jenis pada *wakamono kotoba*. Penelitian ini mengambil sumber data melalui anime yang berjudul *K-ON* dengan hasil yang ditemukan berupa jenis jenis *wakamono kotoba* seperti *kyouchougo*, *hougen*, *gairaigo*, *jinbutsu zokugo*, *danseigo* dan *joseigo*. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Sayekti et al. (2020) yaitu Analisis Penggunaan *wakamono kotoba* yang Populer di Kalangan Wanita Jepang dalam Media Sosial *Twitter*. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *wakamono kotoba* di kalangan wanita Jepang dalam media sosial dan hasil yang didapat berupa 21 kata *meishi*, 5 kata *doushi*, 5 kata *keiyoushi*, 5 kata *fukushi*, 1 kata *kandoushi*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Matsumoto et al. (2011) yaitu *Analysis of Wakamono Kotoba Emotion Corpus and Its Application in Emotion Estimation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengestimasi ungkapan perasaan dari sebuah kalimat yang di dalamnya terdapat *wakamono kotoba* menggunakan metode statistika *naive bayes* dan akumulasi. sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dari weblogs yang ditulis anak usia remaja hingga 20 tahun. Hasil dari penghitungan tersebut kemudian digunakan untuk membentuk corpus/sumber daya bahasa ungkapan emosi/perasaan dari *wakamono kotoba*.

Berdasarkan keseluruhan referensi penelitian di atas, persamaan penelitian dengan yang dilakukan oleh penulis adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Selain itu, meneliti *wakamono kotoba* dengan memperhatikan makna dan karakteristiknya, sedangkan perbedaannya adalah sumber data dan kajian yang dibahas di dalam analisis, terutama berkaitan dengan metode terjemahan *wakamono kotoba* yang digunakan. Dalam penelitian ini penulis menganalisis dari sisi karakteristik *wakamono kotoba* yang ada di dalam komik *Jujutsu Kaisen* dan metode penerjemahan yang digunakan berdasarkan teori yang diungkapkan oleh Newmark (1987).

Terciptanya *wakamono kotoba* merupakan bentuk kreativitas anak muda Jepang sehingga orang tua maupun orang luar Jepang kurang dapat memahami kata-kata dalam *wakamono kotoba*. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena pembelajar bahasa Jepang biasanya tidak mendapatkan materi *wakamono kotoba* dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, bagaimana *wakamono kotoba* tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia juga merupakan hal yang penting supaya para pembelajar dapat memahami makna *wakamono kotoba* tersebut. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk menganalisis metode penerjemahan dan karakteristik *wakamono kotoba* pada komik *Jujutsu Kaisen* yang seringkali penulis temukan adanya perbedaan makna dari penerjemahan yang telah dilakukan. Selain itu, komik ini masuk jajaran topik unggulan di *twitter* pada tahun 2020 dengan pengikut 150.000 orang (*Myanimelist.com*) dan per Januari 2021 penjualan mencapai 50 juta dengan peringkat 1 untuk volume 14 di seluruh dunia (*mangaplanet.com*) serta memiliki banyak kosakata *wakamono kotoba*.

## 2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Albi & Johan dalam Salim & Syahrums (2012) menjelaskan deskriptif kualitatif adalah suatu teknik yang mendeskripsikan suatu obyek, fenomena, atau latar belakang sosial yang dituangkan dalam media yang bersifat naratif. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan penerjemahan *wakamono kotoba* dalam komik *Jujutsu Kaisen*. Sumber data pada penelitian ini adalah komik *Jujutsu Kaisen* karya Akutami Gege yang dibatasi pada volume 1 dan 2 (2018) serta sumber terjemahan komik (bahasa Indonesia) *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2 karya Mustika Maria. Volume 1 terdiri dari 7 bab dan volume 2 terdiri dari 9 bab (2021). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik simak catat pada tahap pengumpulan data dengan urutan sebagai berikut, (1) Mencari dan mengumpulkan dialog/percakapan yang terdapat unsur *wakamono kotoba*; (2) Memahami bentuk ragam bahasa *wakamono kotoba*; dan (3) Merekapitulasi data *wakamono kotoba*. Selanjutnya menggunakan teknik pilah unsur penentu untuk menganalisis data dengan langkah-langkah (1) Mengidentifikasi karakteristik *wakamono kotoba* yang terdapat dalam dialog yang sudah dipilih dari sumber data komik *Jujutsu Kaisen* dan membagi/mengelompokkannya berdasarkan jenis kata; (2) Menganalisis makna dari *wakamono kotoba* tersebut; dan (3) Menganalisis terjemahan dalam penggunaan *wakamono kotoba* dengan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Newmark (1987) yang membagi penerjemahan ke dalam 8 metode, yaitu 1) Metode penerjemahan kata demi kata (*word-for-word translation*); 2) Metode penerjemahan harfiah (*literal translation*); 3) Metode penerjemahan setia (*faithful translation*); 4) Metode penerjemahan semantik (*semantic translation*); 5) Metode penerjemahan adaptasi (*adaptation*); 6) Metode penerjemahan bebas (*free translation*); 7) Metode penerjemahan idiomatik (*idiomatic translation*); dan 8) Metode penerjemahan komunikatif (*communicative translation*).

## 3 Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil analisis penerjemahan *wakamono kotoba* yang dilakukan dalam komik (bahasa Jepang) *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2 karya Akutami Gege serta sumber terjemahan komik (bahasa Indonesia) *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2 karya Mustika Maria. Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* sebanyak 75 data, yang kemudian dianalisis berdasarkan karakteristik *wakamono kotoba* dan metode penerjemahan yang digunakan.

### 3.1. Karakteristik *Wakamono Kotoba*

Ditinjau dari karakteristik *wakamono kotoba*, ditemukan antara lain, adanya unsur pemendekan kata, pemanjangan bunyi, pembalikan kata, peminjaman dari bahasa asing dan kosakata baru pada tiap-tiap kelas kata. Karakteristik *wakamono kotoba* dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Pemendekan kata

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari pemendekan kata sebanyak 27 kata, yang terdiri dari: マジ(*maji*)、じゃん(*jan*) (3 data)、言ってん(*itten*)、やっ  
てやんよ(*yatteyan'yo*)、とらん(*toran*)、すまん(*suman*)、アンタ(*anta*)、つか(*tsuuka*) (2  
data)、カッコつけ(*kakkotsuke*)、買ってん(*katten*)、つっても(*tsuttemo*)、ビビってる  
(*bibitteru*)、食ってん(*kutten*)、なんつー(*nantsuu*)、かかってん(*kakatten*)、戻らんぞ  
(*modoranzo*)、まっしてもんだ(*masshintemonda*)、オッサン(*ossan*)、だっつーの

(*dattsuuno*)、ざけんな(*zakenna*)、違えんだ(*chigaenda*)、知ってん(*shitten*)、ナメてん(*nameten*)、dan おっす(*ossu*)。)

2. Perubahan bunyi yang disertai pemanjangan bunyi

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari perubahan bunyi yang disertai pemanjangan bunyi sebanyak 11 data, yaitu おもしれえ(*omoshiree*)、スゲー(*sugee*)、じゃねー(*janee*)、じゃねえ(*janee*)、ダサクねー(*dasakunee*)、うるせえ(*urusee*)、ピンとこねえ(*pintokonee*)、面倒くせえ(*mendokusee*)、なんてもねー(*nandemonee*)、モテねー(*motenee*)、分かってねえん(*wakattenneen*)、dan おっせえ(*ossee*)。)

3. Pembalikan kata

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari pembalikan kata sebanyak 1 data, yaitu kata ネタ yang merupakan kebalikan dari kata たね。

4. Perubahan kata

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari perubahan kata sebanyak 4 data, yaitu ウケル(*ukeru*)、ボケ(*boke*)、いや(*iya*)、dan ピッタシ(*pittashi*)。)

5. Kosakata khusus

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang merupakan kosakata khusus sebanyak 23 data, yang terdiri dari: ガキ(*gaki*)、クソ！(*kuso!*)、サスケ(*sasuke*)、アイツ(*aitsu*)、オマエ(*omae*)、ウッス(*ussu*)、メンメン(*menmen*)、ソイツ(*soitsu*)、ヤバイ(*yabai*)、私情(*shijou*)、重っ(*omo?*)、イカレ(*ikare*)、グータラ(*gutara*)、イモ臭い(*imokusai*)、TDL(*tidieru*)、下の下(*genoge*)、呪胎(*juutai*)、プラプラ(*purapura*)、バラして(*barashite*)、チョロい(*choroi*)、ボンクラ(*bonkura*)、マジビンタ(*majibinta*)、dan しつげーな！(*shitsukeena!*)

6. Peminjaman dari bahasa asing

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari peminjaman bahasa asing sebanyak 5 data, yaitu オカルト(*okaruto*; berasal dari kata *occult*)、スリル(*suriru*; berasal dari kata *thrill*)、ナイスガイ(*naisugai*; berasal dari kata *nice guy*)、スマブラ(*sumabura*; berasal dari kata *smashbros*)、dan ～マン(～*man*; berasal dari kata *man*)。)

7. Kosakata campuran (bahasa asing dan bahasa Jepang)

Dari hasil analisis diperoleh data *wakamono kotoba* yang terbentuk dari campuran bahasa asing dan bahasa Jepang sebanyak 3 data, yaitu フルチン(*full + ちんぽ(chinpo) → furuchin*)、サボり(*sabotage + します(shimasu) → さぼる(saboru*; kata kerja) → さぼり (*sabori*; kata benda))、dan チョベリグ ((超 (ちょう) *chou + very good*) → *choberigu*)。)

Hasil analisis karakteristik *wakamono kotoba* ini beberapa di antaranya sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sudjianto & Dahidi dalam Yasmin (2015) mengenai karakter khusus yang dimiliki *wakamono kotoba*, dan Horio dalam Widyastuti (2020) mengenai ciri-ciri *wakamono kotoba* yang telah diuraikan di atas. Akan tetapi dalam penelitian kali ini, ada beberapa fenomena menarik yang ditemukan, yaitu adanya kosakata khusus, peminjaman dari bahasa asing dan kosakata campuran antara bahasa asing dan bahasa Jepang.

### 3.2. Analisis Metode Penerjemahan *Wakamono Kotoba*

Berdasarkan hasil analisis diperoleh *wakamono kotoba* sebanyak 75 data yang terdapat dalam 67 kalimat. *wakamono kotoba* tersebut kemudian diklasifikasikan menurut kelas kata dan metode penerjemahan yang digunakan. *wakamono kotoba* dan metode penerjemahan yang dilakukan dalam komik *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2 secara lengkap dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1: Tabel *Wakamono Kotoba* dan Metode Penerjemahan

[Sumber: Data Pribadi]

No	Metode Penerjemahan	Jumlah Kalimat	Jumlah <i>Wakamono Kotoba</i>	Kelas Kata	Jumlah
1	Kata demi kata	24	26	Kata Benda	5
				Kata Kerja	9
				Kata Keterangan	3
				Kata Sifat	9
2	Setia	19	22	Kata Benda	4
				Kata Kerja	5
				Kata Keterangan	2
				Kata Sambung	3
3	Harfiah	11	13	Kata Benda	5
				Kata Kerja	4
				Kata Sifat	4
4	Idiomatik	5	5	Kata Benda	1
				Kata Kerja	2
				Kata Sifat	2
5	Bebas	5	5	Kata Benda	4
				Kata Kerja	1
6	Komunikatif	2	3	Kata Benda	1
				Kata Sifat	2
7	Semantik	1	1	Kata Sifat	1
<b>Total</b>		<b>67</b>	<b>75</b>		<b>75</b>

Dari tabel 1 dapat dipahami bahwa *wakamono kotoba* yang ada dalam komik *Jujutsu Kaisen* volume 1 dan 2 ditinjau dari metode penerjemahan yang digunakan, terdapat 7 metode penerjemahan, yaitu metode penerjemahan kata demi kata, metode penerjemahan setia, metode penerjemahan harfiah, metode penerjemahan idiomatik, metode penerjemahan bebas, metode penerjemahan komunikatif, dan metode penerjemahan semantik. Metode yang paling banyak

digunakan adalah metode penerjemahan kata demi kata, sedangkan yang paling sedikit digunakan adalah metode penerjemahan semantik. Selain itu, ditinjau dari kelas kata, maka kata sifat memiliki jumlah paling banyak yaitu 26 data, kemudian kata kerja 21 data, kata benda 20 data, kata keterangan 5 data, dan kata sambung sebanyak 3 data. Penjelasan lebih lanjut mengenai analisis pada tiap-tiap metode penerjemahan *wakamono kotoba* akan disampaikan di bawah ini.

### 3.2.1. Metode Penerjemahan Kata Demi Kata

Menurut Newmark metode ini sering digunakan sebagai penerjemahan baris demi baris dengan bahasa sasaran (BSa) langsung di bawah kata-kata bahasa sumber (BSu). Dapat diketahui konsep dalam metode penerjemahan ini adalah urutan kata bahasa sumber dipertahankan dan kata-kata diterjemahkan secara tunggal dengan makna yang paling umum. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode kata demi kata. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 1

BSu : マジで? ウケルね(笑)  
BSa : **Serius?** Itu lucu sekali (Ha Ha)  
Terjemahan literal : Bahan; tema; informasi  
Kelas kata : Kata sifat  
Analisis :

Kata *maji* termasuk dalam *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. Menurut *zokugodict* (Kamus slang elektronik bahasa Jepang) kata *maji* merupakan pemendekan dari kata 「真面目」 (*majime*) yang berarti serius. Penerjemah menggunakan metode penerjemahan kata demi kata untuk menerjemahkan kata *maji* di dalam kalimat, dengan tujuan menanyakan keberadaan benda yang sedang dicari oleh Fushiguro. Dalam panel komik digambarkan bahwa Gojou memastikan Fushiguro menyimpan dengan baik benda yang sedang dicari melalui telepon genggam tetapi benda itu tidak ada. Ditinjau dari sisi makna kata, hal ini cukup menggambarkan situasi kata *maji* untuk memastikan suatu hal.

Data 2

BSu : 虎杖アンタ別に無理してオカ研残らなくてもいいのよ。  
BSa : *Itadori*, **kau** nggak perlu memaksakan diri untuk tetap berada di klub ghaib, lho.  
Terjemahan literal : Kamu, kau  
Kelas kata : Kata benda  
Analisis :

Kata *anta* termasuk dalam *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. *Anta* merupakan pemendekan dari 「あなた」 (*anata*) sebagai kata ganti orang. Di dalam kalimat walaupun sudah menyebutkan nama tetapi tetap menggunakan kata ganti orang untuk mempertegas. Di tinjau dari struktur kalimat, penerjemah melakukan penerjemahan dengan metode kata demi kata. Kata *anta* merujuk pada *itadori* yang disarankan tidak perlu memaksakan diri untuk tetap bergabung dengan klub.

Data 3

BSu : ヤツなら戻らんぞ。  
BSa : Dia **takkan kembali**.

---

Terjemahan literal : Kembali (bentuk negatif)

Kelas kata : Kata kerja

Analisis :

Kata *modoranzo* termasuk dalam *wakamono kotoba* pada kelas kata kerja. *Modoranzo* merupakan pemendekan kata dari 「もどらな~~い~~ぞ」 (*modoranaizo*), di mana “*nai*” kemudian dipendekkan menjadi “*n*” saja. “*Modoran*” berarti ‘tidak kembali’ dan mendapat imbuhan ‘*zo*’ pada akhir kata. Hal ini ditujukan ketika Sukuna memasuki tubuh Itadori dan menjelaskan kepada Fushiguro bahwa Itadori ‘tidak akan bisa kembali’. Bila ditinjau dari makna, penerjemah menerjemahkan Kata Demi Kata tersebut sesuai dalam kamus.

Data 4

BSu : おっす ピッタシでも伏黒と微妙に違えんだな。

BSa : Iya, pas banget. Tapi sedikit berbeda dengan punya Fushiguro.

Terjemahan literal : Tepat, cocok, pas

Kelas kata : Kata keterangan

Analisis :

Kata *pittasi* termasuk dalam *wakamono kotoba* pada kelas kata keterangan. *Pittashi* merupakan kata yang berasal dari 「ぴったり」 (*pittari*) lalu mengalami perubahan kata menjadi “*pittari*” tanpa mengubah makna. Kata *pittasi* merujuk pada seragam baru Itadori yang sedang dipakai lalu dibandingkan dengan milik Fushiguro.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan kata demi kata memiliki konsep untuk mempertahankan struktur kalimat pada Bahasa Sumber, sehingga mempermudah penerjemah untuk melakukan penerjemahan. Dengan hanya memperhatikan makna pada setiap kata pada bahasa sumber lalu mengalihkannya ke bahasa sasaran. Hal ini yang membuat metode penerjemahan kata demi kata paling banyak digunakan dalam buku komik *Jujutsu Kaisen*.

### 3.2.2. Metode Penerjemahan Setia

Menurut Newmark, konsep dari penerjemahan setia mencoba mereproduksi makna kontekstual yang tepat dari aslinya di dalam kendala struktur gramatikal bahasa sasaran. Metode yang mencoba mempertahankan tingkat abnormalitas leksikal dan gramatikal dalam terjemahan. Dan metode ini dilakukan dengan mencoba benar-benar setia dengan maksud dan realisasi teks dari penulis bahasa sumber. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode setia. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 5

BSu : 新しいネタでしょ、しかもこの学校にまつわるね。

BSa : Kami punya info baru, dan itu berkaitan dengan sekolah.

Terjemahan literal : Bahan; tema; informasi

Kelas kata : Kata benda

Analisis :

Kata *netas* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. Kata *netas* terbentuk dari kata 「たね」 *tane* yang berarti biji-bijian. Kata *tane* mengalami pembalikan suku kata serta mengubah makna menjadi *netas* yang berarti “informasi”. Kata *netas* dalam kalimat merujuk pada informasi yang

beredar di sekolah mengenai hal hal mistis yang terjadi. Penerjemah menggunakan metode penerjemahan setia dikarenakan makna asli kata *neta* berasal dari pembalikan kata *tane* (biji bijian), yang merupakan sumber dari suatu kehidupan.

Data 6

BSu : ん? まあ。。この際それでファウルはとらん。

BSa : Ha? Baiklah, kali ini **tidak akan dianggap** sebagai pelanggaran.

Terjemahan literal : Mengambil (bentuk negatif)

Kelas kata : Kata kerja

Analisis :

Kata *toran* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata kerja. *Toran* merupakan pemendekan kata 「とらな~~ハ~~」 *toranai*, dimana “nai” kemudian dipendekkan menjadi “n” saja yang berarti “tidak mengambil”. Namun di dalam kalimat, penerjemah menggunakan Metode penerjemahan setia untuk menerjemahkan kata ini sesuai konteks gambar yang tepat. Dalam panel gambar diketahui bahwa Itadori tetap melakukan hal yang diminta oleh guru olahraga tetapi tidak tahu cara melakukannya.

Data 7

BSu : その通り! おかしいと思いませんか? 殆どがああ**の**屈強なラグーマンですよ?

BSa : Benar! Bukankah itu aneh? Hampir semuanya **pemain** rugby yang kuat secara fisik, lho!

Terjemahan literal : orang/-wan (misal: wisata**wan**)

Kelas kata : Kata keterangan

Analisis :

*-man* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata keterangan. Kata ini digunakan sebagai akhiran yang menunjukkan orang itu ahli pada bidang tertentu atau bermata pencaharian dalam bidang tertentu. Pada kalimat yang tertera pada data, menjelaskan bahwa *-man* yang berarti orang, lalu menjelaskan sebagai pemain *rugby*. Bila ditinjau dari makna kata, penerjemah menggunakan metode penerjemahan setia dalam kalimat ini. Padanan kata dalam bahasa Indonesia adalah ‘*-wan*’ pada akhir kata.

Data 8

BSu : つーかそもそも他人じゃなくて家族の遺言だつーの!!

BSa : Pertama tama itu bukan dari orang lain, melainkan wasiat dari kakekku!!

Terjemahan literal : Bisa dibilang

Kelas kata : Kata sambung

Analisis :

Kata *tsu-ka* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sambung. *Tsuuka* merupakan pemendekan kata dari 「と~~ハ~~つーか」 *toiuka* yang berarti ‘bisa dibilang’. Namun dalam BT penerjemah tidak menerjemahkannya secara tertulis. Dalam hal ini penerjemah melakukan penerjemahan setia dengan cukup melihat konteks dalam kalimat. Dapat diketahui pada panel gambar komik Itadori sedang diuji oleh kepala sekolah untuk masuk menjadi murid. Kemudian kepala sekolah menanyakan tekadnya dalam bergabung ke sekolah. Sehingga penerjemahan kata *tsuuka* lebih ditunjukkan oleh suasana gambar.

---

Data 9

BSu : 皆まで言うおもしれえ。。 やってやんよ。

BSa : **Menarik**, kuterima!

Terjemahan literal : Menarik

Kelas kata : Kata sifat

Analisis :

Kata *omoshiree* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. *Omoshiree* mengalami perubahan bunyi dari kata asalnya, yaitu 「面白い」 (*omoshiroi*) yang mendapat pemanjangan bunyi tanpa perubahan makna. Ditinjau dari sisi struktur kalimat, penerjemah menggunakan metode Setia untuk menerjemahkan. Hal ini dikarenakan tidak semua unsur pada kalimat masuk ke dalam bahasa sasaran. Penerjemah langsung menerjemahkan konteks dalam kalimat pada bahasa sumber sesuai panel gambar bahwa Itadori ditantang guru olahraganya untuk bertanding di depan semua orang.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan setia memiliki konsep menerjemahkan makna konteks dalam kalimat. Dalam hal ini penerjemah berusaha benar-benar ‘setia’ dalam melakukan penerjemahan yaitu dengan benar-benar memperhatikan suasana dalam gambar.

### 3.2.3. Metode Penerjemahan Harfiah

Newmark mengatakan dalam metode ini bentuk gramatikal bahasa sumber diubah ke padanan bahas sasaran terdekatnya tetapi kata – kata leksikal diterjemahkan secara tunggal dan diluar konteks. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode penerjemahan harfiah. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 10

BSu : だからこそよりスリルのある演出。

BSa : Karena itu kita harus menciptakan **ketegangan**.

Terjemahan literal : Ketegangan

Kelas kata : Kata benda

Analisis :

Kata *suriru* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. Kata *suriru* merupakan serapan dari *gairaigo* yaitu *thrill* yang berarti menegangkan. Penerjemahan yang dilakukan pada kata *suriru* menggunakan terjemahan Harfiah dengan merujuk pada arti “menegangkan” dalam artian menciptakan suasana tegang dalam gambar panel. Dapat diketahui bahwa konteks *suriru* dijelaskan melalui gambar panel ketika 2 orang *senpai* Itadori melakukan ritual pemanggilan arwah di sekolah dan menyebabkan kekacauan yang nyata.

Data 11

BSu : 因みにあちで呪いバクバク喰ってんのは？

BSa : Omong omong, makluk apa yang sedang **mengunyah** di sebelah sana?

Terjemahan literal : memakan

Kelas kata : Kata kerja

Analisis :

Kata *kutten* merujuk kepada makluk yang sedang memakan arwah yang mengganggu di sekolah.

*Kutten* merupakan *wakamono kotoba* yang mengalami pemendekan kata dari 「食ってやるん」 *kutte~~irun~~*. Penerjemahan yang dilakukan dalam kalimat ini menggunakan metode harfiah dengan fokus makna kata *kutten* di dalam kalimat. Kata yang bermakna memakan, namun penerjemah melakukan dengan memberikan padanan katanya dalam bahasa Indonesia yaitu mengunyah.

Data 12

BSu	: <u>ダサくね</u> 。。？
BSa	: Bukankah itu <b>konyol</b> ?
Terjemahan literal	: Tidak keren; Sederhana
Kelas kata	: Kata sifat
Analisis	:

Kata *dasa* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. Kata “*dasakune*” berasal dari kata 「ださくない」 (*dasakunai*) yang mengalami perubahan bunyi tanpa mengubah makna sebenarnya. Namun penerjemahan dalam kalimat, kata *dasa* diterjemahkan secara harfiah. *Dasakune* merujuk pada rumor yang dikatakan oleh Iguchi mengenai Itadori bahwa Itadori merupakan reinkarnasi dari atlet terkenal di Rusia. Dapat diketahui makna sebenarnya dari kata *dasakune* adalah tidak keren, sederhana, namun penerjemah mengambil makna “konyol” untuk menempatkan arti kata *dasakune* dalam kalimat ini.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan harfiah memiliki konsep menerjemahkan kata dari bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran satu persatu serta mengubah struktur kalimat bahasa sumber menjadi struktur bahasa sasaran. Dengan memperhatikan padanan bahasa pada bahasa sumber yang paling dekat.

### 3.2.4. Metode Penerjemahan Idiomatik

Menurut Newmark, penerjemahan ini mereproduksi pesan asli tapi cenderung mendistorsi makna dengan memilih idiom yang tidak ada dalam bahasa sumber. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode idiomatik. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 13

BSu	: 見るからに <u>イモ臭い</u> 絶対ガキの頃ハナクン食ってたタイプね。
BSa	: Penampilannya <b>kampung</b> aku yakin dia tipe orang yang makan upilnya sendiri waktu kecil.
Terjemahan literal	: Kampungan
Kelas kata	: Kata benda
Analisis	:

Kata *imokusai* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. *Imokusai* merupakan sebuah idiom yang terbentuk dari gabungan 2 kata sehingga menjadi 1 frasa lalu istilahnya digunakan dalam percakapan sehari-hari. 「イモ」 *imo* yang berarti kentang dan 「臭い」 *kusai* yang berarti bau pada arti sebenarnya. Penerjemah menggunakan metode penerjemahan idiomatik untuk menerjemahkan makna kata dalam sebuah kalimat. Lalu kata *imokusai* dalam kalimat ini merujuk pada gambar panel Nobara mendeskripsikan penampilan Itadori pada saat pertama kali bertemu seperti “orang kampung”.

---

Data 14

BSu	: <u>いやなんてもねーって。</u>
BSa	: <b>Tunggu</b> , saat ini itu bukan masalah
Terjemahan literal	: Tidak; bukan
Kelas kata	: Kata sifat
Analisis	:

Kata *iya* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. Kata *iya* merupakan pemendekan dari 「いいえ」 *iie*. Biasanya kata ini digunakan dalam bentuk penolakan yang berarti “tidak” atau “bukan”. Namun pada kalimat di atas, dapat diketahui bahwa penerjemah menggunakan metode penerjemahan idiomatik untuk menerjemahkan kata *iya* menjadi bermakna “tunggu”. Hal ini disebabkan karena konteks dalam panel gambar Itadori menyarankan agar tidak tergesa untuk melakukan pemusnahan arwah, bukan tidak mau melakukannya.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan idiomatik memiliki konsep menerjemahkan menerjemahkan bentuk alamiah dalam teks bahasa sasarannya sesuai dengan konstruksi gramatikal dan pilihan leksikalnya.

### 3.2.5. Metode Penerjemahan Bebas

Menurut Newmark, metode ini mempunyai konsep mereproduksi materi tanpa cara, atau menerjemahkan isi tanpa bentuk asli. Biasanya bentuk terjemahannya berupa parafrasa yang lebih panjang dari yang asli, dan sering disebut bertele-tele dan congkak dan sama sekali bukan terjemahan. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode bebas. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 15

BSu	: <u>オッサン</u> がカワイイを作っている！！
BSa	: Seorang <b>pria baya</b> sedang membuat mainan lucu.
Terjemahan literal	: Paman
Kelas kata	: Kata benda
Analisis	:

Kata *ossan* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. Kata *ossan* merupakan pembentukan dari 「おじいさん」 *ojisan* lalu mengalami pemendekan kata dan perubahan bunyi. Namun penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas untuk menjelaskan istilah ‘pria baya’ dalam kalimat di atas dengan tujuan menjelaskan rasa penasaran Itadori kepada orang tua yang bernama *Yaga* yang masih membuat boneka lucu.

Data 16

BSu	: <u>いやなんてもねーって。</u>
BSa	: Tunggu, saat ini itu <b>bukan masalah</b> .
Terjemahan literal	: Mudah; sepele
Kelas kata	: Kata sifat
Analisis	:

Kata *nantemonette* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. Kata *nantemonette* merupakan pembentukan dari 「なんでもない」 *nandemonai* lalu mengalami pemendekan kata

dan mendapat akhiran 「といて」 *tte* tanpa mengubah makna. Penerjemah menggunakan metode penerjemahan bebas pada kata *nantemonette* dengan tujuan menjelaskan suasana bahwa Itadori menahan agar menunda pemusnahan arwah.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan bebas memiliki konsep menerjemahkan dengan lebih mengutamakan isi daripada bentuk teks bahasa sumber.

### 3.2.6. Metode Penerjemahan Komunikatif

Peter Newmark mengatakan metode penerjemahan ini berupaya menghasilkan makna kontekstual dari aslinya sedemikian rupa baik dari isi maupun bahasa yang mudah diterima dan dipahami oleh pembaca. Berikut beberapa contoh analisis data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode komunikatif. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 17

BSu : おわあ！フルチンじゃん！！  
BSa : Woah! Aku telanjang!  
Terjemahan literal : Terlihat kelamin (laki laki)  
Kelas kata : Kata benda  
Analisis :

Kata *furuchin* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata benda. Kata *furu* merupakan serapan dari *gairaigo* (bahasa asing) yaitu *full*, sedangkan *chin* merupakan pemendekan dari 「ちんぽ」 (*chinpo*). Penerjemah menggunakan metode penerjemahan komunikatif pada kata *furuchin* dengan tujuan mempermudah pembaca dalam memahami suasana pada gambar bahwa Itadori terkejut melihat dirinya telanjang.

Data 18

BSu : おわあ！フルチンじゃん！！  
BSa : Woah! Aku telanjang!  
Terjemahan literal : Bukan; Bukankah  
Kelas kata : Kata sifat  
Analisis :

Kata *jan* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat. Kata *jan* merupakan pemendekan dari 「じゃなほ」 *jana* yang berarti “bukan; bukankah”. Namun penerjemah tidak menerjemahkan kata ini ke dalam bentuk tulisan. Bila diartikan secara makna literal maka kalimat tersebut akan menjadi pertanyaan retorik.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan komunikatif memiliki konsep mengalihkan bahasa sumber ke bahasa sasaran dengan lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dengan memperhatikan konteks dalam panel gambar penerjemah menggunakan *Metode Penerjemahan Komunikatif* agar menyesuaikan dengan suasana.

### 3.2.7. Metode Penerjemahan Semantik

Menurut Newmark metode penerjemahan ini hanya memerhatikan nilai estetik dari segi aspek keindahan dan kealamian dari teks bahasa sumber, mengorbankan makna yang tepat sehingga tidak ada asonansi, permainan kata atau pengulangan bunyi dalam versi akhir. Berikut contoh analisis

data penerjemahan *wakamono kotoba* yang menggunakan metode semantik. Bagian yang dicetak tebal dan bergaris bawah adalah *wakamono kotoba* yang terdapat dalam kalimat.

Data 19

BSu : そんな男が死んで泣き喚く程チヨロイ女じゃないのよ。

BSa : Aku bukan tipe wanita **berhati lembut** yang akan menangis orang seperti dia.

Terjemahan literal : Gampang; simpel

Kelas kata : Kata sifat

Analisis :

Kata *choroi* termasuk *wakamono kotoba* pada kelas kata sifat yang berarti “gampang; simple”. Penerjemah melakukan penerjemahan dengan metode semantik pada kata *choroi* dengan tujuan memperhalus makna. Hal ini dikarenakan makna sebenarnya dari kata “*choroi onna*” biasanya identik dengan wanita ‘gampangan’ yang memiliki konotasi negatif.

Melalui contoh analisis data yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa metode penerjemahan semantik memiliki konsep memperhatikan estetika kata dalam penerjemahan. Metode ini membuat kata pada data 18 di atas menjadi lebih halus dalam sisi makna. Metode ini paling sedikit digunakan dalam buku komik *Jujutsu Kaisen volume 1 dan 2*.

#### 4 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa terdapat 75 data *wakamono kotoba* yang teridentifikasi penerjemahan dalam komik *Jujutsu Kaisen* vol 1 dan 2. Karakteristik dari 75 data tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Ditinjau dari karakteristik *wakamono kotoba*, ditemukan antara lain, adanya unsur pemendekan kata, perubahan bunyi yang disertai pemanjangan bunyi, pembalikan kata, perubahan kata, kosakata khusus, peminjaman dari bahasa asing, serta kosakata campuran antara bahasa asing dan bahasa Jepang. Kemudian, ditinjau dari kelas kata, maka kata sifat memiliki jumlah paling banyak yaitu 26 data, selanjutnya adalah kata kerja 21 data, kata benda 20 data, kata keterangan 5 data, dan kata sambung sebanyak 3 data. Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis mengenai metode terjemahan yang digunakan dalam penerjemahan komik ini, ditemukan sebanyak 7 jenis metode penerjemahan, yaitu metode penerjemahan kata demi kata, metode penerjemahan setia, metode penerjemahan harfiah, metode penerjemahan idiomatik, metode penerjemahan bebas, metode penerjemahan komunikatif, dan metode penerjemahan semantik.

#### Referensi

Akutami, G. (2018). *Jujutsu Kaisen*. Shueisha.

Andriyani, P. ., Adnyani, K. E. ., & Antartika, I. . (2017). Analisis Variasi Bahasa Remaja (*Wakamono Kotoba*) dalam Anime *Orenji*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpbj.v3i2.12142>

Farauzhulli, D., Supriatnaningsih, R., & Nurhayati, S. (2017). Analisis Karakteristik *Wakamono Kotoba* dalam Anime *Haikyuu!!* Karya Haruichi Furudate. *CHI'E Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang (Journal of Japanese Learning and Teaching)*, 5(2), 33–37. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>

Hasyim, M. (2015). *Buku Ajar Mata Kuliah Teori Terjemahan*. Universitas Hassanudin.

Hilda, M. N. (2019). *Jenis dan Makna wakamono kotoba dalam Anime Series K-ON!* Skripsi.

Wicaksono, T. A., Hernawati, H., Supriatnaningsih, R., Prasetiani, D. (2022). Translation of *Wakamono Kotoba* in the Comic *Jujutsu Kaisen* by Akutagami Gege. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* 4 (2), 114-128. <https://doi.org/10.33633/jr.v4i2.6204>

---

Universitas Darma Persada.

- Matsumoto, K., Konishi, Y., Sayama, H., & Ren, F. (2011). Analysis of Wakamono Kotoba Emotion Corpus and Its Application in Emotion Estimation. *International Journal of Advanced Intelligence*, 3(1), 1–24.
- Mustika, M. (2021). *Jujutsu Kaisen (versi bahasa Indonesia)*. Vol. 1 dan 2. PT. Elex Media Komputindo.
- Newmark, P. (1987). *A Textbook of Translation*. Prentice Hall.
- Rosyidah, N. (2014). *Wakamono Kotoba dalam Komik Oresama Teacher Vol. 1 Karya Tsubaki Izumi*. Skripsi. Universitas Brawijaya.
- Saifudin, A. (2018). Potensi Kewirausahaan Pembelajaran Penerjemahan dan Model Pembelajaran Penerjemahan Berbasis Kewirausahaan. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 14(1), 25–36. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/lite/article/view/1976/1316>
- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Citapustaka Media.
- Sayekti, S. I., Fitriana, R., & Karyati, A. (2020). Analisis Penggunaan Wakamono Kotoba yang Populer di Kalangan Wanita Jepang Dalam Media Sosial Twitter. *Idea*, 2(1), 60–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/idea.v2i1.1828>
- Setiawan, K. (2011). *Analisis Pembentukan wakamono kotoba dalam Drama Yamada Taro Monogatari*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sudjianto. (2007). *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaannya*. Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widyastuti, S. (2020). *Analisis Goi dalam Wakamono Kotoba*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Yasmin, N. A. (2015). *Penerjemahan Wakamono Kotoba dalam Komik Beelzebub*. Skripsi. Universitas Padjajaran.