

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizy, M. Z., & Arianingsih, A. (2023). Analisis Wakamono Kotoba pada Vtuber dalam Game Online Apex Legend. Mahadaya: *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 3(2), 245–256. <https://doi.org/10.34010/mhd.v3i2.10862>
- Andriani, P. Y., Adnyani, K. E. K., & Antartika, I. K. (2017). Analisis Variasi Bahasa Remaja (Wakamono Kotoba) dalam Anime Orenji. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 3(3), 531-542. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v3i2.12142>
- Astuti, T. A. (2023, Oktober 23). Berkat Anime, Manga My Dress-Up Darling Laku 10 Juta Eksemplar. *Detikcom*. <https://hot.detik.com/book/d-6997384/berkat-anime-manga-my-dress-up-darling-laku-10-juta-eksemplar>. (Diakses pada 20 Juni 2024)
- Azka, S. S., & Karo-karo. S. T. H. (2023). Penggunaan Bahasa Gaul dikalangan Remaja dalam Menggunakan Twitter. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(1), 114–122. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i1.1148>.
- Baxter, L. (2021, September 27). Mengeksplor Dunia Gyarū, Manga, Anime dan Majalah. *Fun! Japan Indonesia*. <https://www.fun-japan.jp/id/articles/12778>. (Diakses pada 25 Juni 2024).
- Billyarta, T. M., & Anjarningsih, H. Y. (2024). Translation ideology analysis in the English and Indonesian subtitles of Hige wo Soru. Soshite Joshikousei wo Hirou. on Muse Youtube channels. *Forum for Linguistic Studies*, 6(1). <https://doi.org/10.59400/FLS.v6i1.1970>
- Chino, N. (2008). *Partikel Penting Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Chissu. (2024). Dalam *Jlect*. Dilansir dari <https://www.jlect.com/entry/3891/chissu/>. (Diakses pada 18 Agustus 2024)
- Destriande, I. M., Faridah, I., Oktania, K., & Rahman, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Hidup pada Lanjut Usia. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra. (Psikowipa)*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i1.41>.
- Djajasudarma, F. (2009). *Semantik I*. Bandung: PT Refika Aditam.
- Fadhillah, V. (2015, March 18). *Struktur Dan Makna Gyarū Go Pada Shibuya Go Jiten 09-10*. Unair Repository. <https://repository.unair.ac.id/14411/>

- Gaadogakatai. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/ガードが固い>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Handayani, W. R., Weding, U., & Hariri, T. (2021). *Bahasa Gaul Remaja Perempuan Jepang (Gyarugo) Analisis Bentuk, Makna, Identitas, dan Relasi Gender*. Universitas Gadjah Mada Repository. <https://etd.repository.ugm.ac.id/penelitian/detail/196474>
- Hario, K. (2022). *Wakamono Kotoba No Kenkyu*. Kyushu: Kyushu University Press.
- Hermawan, N. F. (2014). Basa Walikan “Eslang Jawa”. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 2(2), 224–245. <https://doi.org/10.35888/el-wasathiya.v2i2.2000>
- Irvanny, F. (2020). *Penerjemahan Subtitle Bahasa Anak dari Bahasa Jepang ke dalam Bahasa Indonesia dalam Anime Gakuen Babysitters*. Repository Stba Jia. <https://repository.stba-jia.ac.id/44/>
- Istrasci. (2015, Oktober 20). Perihal: *Maruokun, chotto jisho ka shite kunnai?* [komentar]. Japanese Stack Exchange. <https://japanese.stackexchange.com/questions/28799/what-does-ending-on-a-verb-mean>. (Diakses pada 17 Agustus 2024)
- J-cast. (2013, Juni 12). JK = joshikōsei, kore tte jōshiki desuka? Moto wa netto surangu nanoni, ōte shinbun saito mo shiyō. *Jcast News*. <https://www.j-cast.com/2013/06/12177147.html?p=all>. (Diakses pada 18 Agustus 2024)
- Jyan. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/じゃん>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Kartika, D., & Jumanto, J. (2024). Refusal Politeness within Anime: How the Japanese Youngsters Learn to Refuse. *International Journal of Society, Culture & Language*, 12(1), 427-440. <https://doi.org/10.22034/ijscsl.2024.2020706.3353>
- Laili, N. (2012). Penggunaan Wakamono Kotoba Remaja Jepang. *Jurnal Diglossia*, 3(2). <https://doi.org/10.26594/diglossia.v3i2.101>
- Maji. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/マジ>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Mamorigakatai. (2024). Dalam *Thesaurus Weblio*. Dilansir dari <https://thesaurus.weblio.jp/content/守りが堅い>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).

- Masakazu, I., Yukako, O., Hiroshi, S., & Naoko, M. (2003). *Shinsedai no Gengogaku*. Tokyo: Kurosio.
- Mendoi. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/めんどい>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Molina, L., & Albir, A. H. (2002, December 1). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Consortium Erudit*. https://www.researchgate.net/publication/272899204_Translation_Techniques_Revisited_A_Dynamic_and_Functionalist_Approach.
- MyAnimeList. (2023, Januari 08). Gyarū mangas. *MyAnimeList.Net*. <https://myanimelist.net/stacks/21080> (Diakses pada 17 Agustus 2024).
- Nadiya, A. (2022, July 26). *Bentuk dan Makna Variasi Wakamono Kotoba Penggemar Grup SHINee di Twitter (The Shape and Meaning of Variations of Wakamono Kotoba Fans of the SHINee Group on Twitter)*. Untag Surabaya Repository. <http://repository.untag-sby.ac.id/19064/>.
- Namara. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/なまら>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Nasution, S. S. H. (2017). Proses Morfofonemik dalam Bahasa Jepang. *Lingua : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 14(2), 259–266. <https://doi.org/10.30957/lingua.v14i2.308>
- Neta. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/ネタ>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Nsu. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/ンス>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Nur Sabbila, A. (2021). Penggunaan Bahasa Slang oleh Remaja Pesona Rancaekek Indah. *Textura*, 2(2), 1-6. <https://journal.piksi.ac.id/index.php/textura/article/view/491>.
- Nurdiansyah, M., Santoso, G., & Layala, N. (2024). Bahasa Inggris Menjadi Bahasa Internasional Sebagai Tinjauan Historis dan Politik. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(2), 139-150. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i2.1850>.
- Ogawa, Y. (1995). *Nihongo Kyōiku Jiten*. Tokyo: Daishūkan Shoten.
- Ojika, H. (2022, Oktober 13). Perihal: *Shitenno? ya itten no? Nado no kotoba wa doko ka no hōgen de sonzai shimasudeshou ka. Sonzai suru baai netto ni kisai sa rete iru baai wa oshiete itadakeru to tasukarimasu* [komentar]. Yahoo. https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q12269421517. (Diakses pada 17 Agustus 2024).

- Pratama, S. R. (2022). *Optimalisasi Pemanfaatan Data Balikan Kartu Identitas Anak (KIA) Dalam Rangka Perwujudan Kota Layak Anak (Studi Dinas Administrasi Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surakarta)*. Institutional Respository <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/93836/>.
- Putri, A. I. M., Philiyanti, F., & Prasetyo, V. M. (2023). Teknik Penerjemahan Berdasarkan Peristiwa Tutar Bahasa Slang Wanita dalam Anime Oshiete! Gyaruko chan (2016) Karya Kenya Suzuki. *Prosiding Seminar Nasional Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa*, 1(1), 346–356.
- Ready, M. (2024). Akebi (versi 3.0.20) [Mobile app]. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.craxic.akebifree>.
- Ryuurina. (2022, Oktober 22). Perihal: *Tsumanne to wa dōiu imidesu ka* [komentar]. Hinative. <https://ja.hinative.com/questions/17450707>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Saasen. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/さーせん>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Sakoda, K. (2002). *Nihongo kyōiku ni Ikasu : Dai Ni Gengo Shutoku*. Tokyo: Aruku.
- Salsabilla, S. J. (2023). Analisis Perubahan Makna Meluas (Generalisasi) Dan Perubahan Makna Total Dalam Media Sosial Instagram. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(3), 19–33. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i3.243>.
- Sankyu. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/サンキュー>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Sinarizki, B. A., & Ningsih, W. L. (2022, June 4). Sejarah Manga: Awal Kemunculan dan Perkembangannya. *Halaman all. Kompas*. https://www.kompas.com/stori/read/2022/06/04/110000379/sejarah-manga-awal-kemunculan-dan-perkembangannya?page=all#google_vignette. (Diakses pada 16 Agustus 2024).
- Ssu. (2024). Dalam *Weblio*. Dilansir dari <https://www.weblio.jp/content/っす>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Susanty, R. A. R., & Prasetyo, J. (2017). Bahasa Gyarū dalam Cuitan Akun Twitter Anggota Komunitas Gyarū: Konsentrasi pada Pembentukan Kata-Kata dan Shūjoshi. *The Journal Of Universitas Negeri Surabaya Hikari*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/>.

- Sutedi, D. (2020). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: PT Humaniora Utama Press.
- Teppan. (2024). Dalam *Zokugo-dict*. Dilansir dari <http://zokugo-dict.com/19te/teppan.htm>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Ukeru. (2024). Dalam *Zokugo-dict*. Dilansir dari <http://zokugo-dict.com/03u/ukeru.htm>. (Diakses pada 18 Agustus 2024).
- Yonekawa, A. (1996). *Gendai Wakamono Kotoba Ko* (若者言葉考). Tokyo: Library Maruzon.
- Zaim, M. (2014). *Metode penelitian bahasa: Pendekatan struktural*. Padang: Sukabina Press.