

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Jenis *wakamono kotoba* dalam game *Apex Legend* terdiri atas *Shakuyou 7 data*, *Shouryaku 14 data*, *Goroawase 1 data*, *Konkou 10 data*, *Meishi no hasei 8 data*, *Keiyoudoushi 1 data*, *Doushi no fukugou 9 data*.
2. Pembentukan *wakamono kotoba* dalam game *Apex legend* yang terdiri dari Peminjaman, Pelesapan kata, Pemlesetan Kata, Penggabungan kata, Derivasi verba, *Keiyoudoushi*, dan *Doushi no fukugou*.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini masih belum mengkaji *wakamono kotoba* secara menyeluruh. Penelitian ini hanya difokuskan pada jenis dan pembentukan kata dalam ragam bahasa *wakamono kotoba* saja. Agar dapat melengkapi dan keterbatasan penelitian, maka peneliti merumuskan beberapa saran yang sekiranya dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yaitu mengambil sebuah objek data yang berbeda untuk meneliti *wakamono kotoba* lebih dalam lagi dalam segi pengembangan makna, semantik dan morfologi dengan teori berbeda. Selain itu, dapat dicari juga makna kontrastif antara *wakamono kotoba* dengan bahasa gaul Indonesia. *Wakamono kotoba* juga tidak hanya sekedar bahasa lisan saja, tetapi juga terdapat bahasa tulis. Oleh karena itu, dapat dilakukan penelitian penggunaan dan perkembangan *wakamono kotoba* ragam tulis khususnya pada media-media sosial yang sering digunakan oleh anak muda Jepang.

