

ABSTRAK

Bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan dan terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata. Setiap kata memiliki makna yang disusun secara alfabetis serta penjelasan artinya dan kemudian dibukukan menjadi sebuah kamus. Namun, terdapat sebuah kata-kata yang tidak ditemukan dalam kamus karena kata-kata tersebut merupakan permainan kata. Permainan kata sendiri merupakan teknik kesusastraan yang memodifikasi kata sehingga memunculkan kata dengan makna yang baru. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan jenis permainan kata beserta fungsi dalam pembentukan nama-nama kekuatan yang muncul dalam sebuah karya *anime*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan meneliti bagian dari kata-kata yang diamati dalam data yang menggunakan teori permainan kata Humanika serta teori macam permainan kata Mark Nichol. Data yang digunakan peneliti diperoleh dari *anime* yang berjudul *Edens Zero* episode 1-25 yang dimana terdapat pembentukan kata dalam nama-nama kekuatan yang unik dan tidak ditemukan dalam kamus. Analisis data dilakukan dengan mengklasifikasikan jenis permainan kata yang terdapat dalam nama-nama kekuatan sesuai teori dari permainan kata akronim, homonim, anagram dan *goroawase*. Dari penelitian ditemukan 21 data yang terdiri dari 9 data akronim, 7 data homonim, 1 data anagram, dan 4 data *goroawase*.

Kata Kunci: Bahasa, jenis permainan kata, fungsi permainan kata

ABSTRACT

Language is a structure and meaning that is free from its use, as a sign that concludes a goal and consists of words or a collection of words. Each word has a meaning that is arranged alphabetically as well as an explanation of its meaning and then recorded into a dictionary. However, a word is not found in the dictionary because it is a wordplay. Wordplay is a literary technique that modifies terms to give rise to words with new meanings. This study aims to describe the types of wordplay and their functions in forming names of powers that appear in an anime work. This study comprised a qualitative descriptive method by examining the part of the words observed in the data using Humanika wordplay theory and Mark Nichol's wordplay theory. The data is obtained from the anime entitled Edens Zero, episodes 1-25, where there is word formation in the names of unique powers and is not found in dictionaries. Data analysis is carried out by classifying the types of wordplay contained in the terms of strengths according to the theory of acronyms, homonyms, anagrams, and goroawase wordplay. There are 21 data found consisting of 9 acronym data, 7 homonym data, 1 anagram data, and 4 goroawase data.

Keywords: Language, types of word games, function of word games.

VALIDASI ABSTRAK	
KA. PRODI S1 BAHASA JEPANG  Hety Nurohmah, S.S., M.Hum.	SEK. PRODI S1 BAHASA JEPANG  Raden Novitasari, S.S., M.Hum.
TANGGAL: 8 Juli 2022	TANGGAL: 8 Juli 2022