

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data yang telah dilakukan pada enam akun kalangan *gamer* atau *proplayer* yang juga merupakan *streamer* dan *youtuber* dengan rentang umur 16 – 20an yang memiliki lebih dari 50.000 pengikut pada media sosial *Twitter* pada tahun 2023, *wakamono kotoba* yang terdapat pada keenam akun *Twitter* tersebut berjumlah dua puluh lima kata yang terbagi atas tujuh kategori berdasarkan teori Yonekawa (1997: 241-247). Kemudian kesimpulan yang didapat mengenai analisis *wakamono kotoba* dengan pendekatan teori *SPEAKING* oleh Dell Hymes, terlihat bahwa penggunaan *wakamono kotoba* oleh generasi muda bisa saja dipahami dan digunakan oleh kalangan umur yang berbeda dikarenakan kemajemukan audiens yang tidak dibatasi penyebaran penggunaan *wakamono kotoba* tersebut berdasarkan usia dan gender dari penggunanya di media sosial *Twitter*, namun selagi kalangan tersebut berada pada komunitas atau memiliki ketertarikan dan minat yang sama, mereka bisa memahami dan menggunakan *wakamono kotoba* tersebut.

Dari dua puluh lima data berupa *tweet* dari keenam akun tersebut selaku sumber data pada media sosial *Twitter*, menunjukkan bahwa *Twitter* sebagai *platform* informal yang dinamis bersifat interaktif, langsung, dan singkat merupakan tempat di mana orang dapat berbagi pengalaman, opini atau pencapaian pribadi yang melibatkan penulis dan pembaca *tweet* menunjukkan norma yang tidak terikat formalitas dan santai sehingga memungkinkan inovasi dalam pembentukan kata-kata baru atau makna yang unik sebagai bentuk ekspresi kreativitas atau identitas kelompok, penggunaan kata yang bebas dari ketentuan dan karakteristik baku yang berlaku tersebut menciptakan suasana komunikasi yang santai, menyenangkan, dan akrab.

## 4.2 Saran

Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti mengenai pembentukan dan penggunaan dari *wakamono kotoba* yang terdapat pada enam akun *Twitter* dari kalangan *gamers* atau *proplayer*, *streamer* sekaligus *youtuber* pada tahun 2023. *Wakamono kotoba* selalu bertambah dan berkembang karena sifat bahasa yang dinamis, sehingga peneliti selanjutnya dapat menganalisis *wakamono kotoba* dengan sumber terbaru lainnya, seperti film, drama, *anime*, ataupun *manga*.

