

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 01, Issue 01, Juli 2018

Daftar isi

Perbedaan Youda dan Mitai dalam Kalimat Bahasa Jepang Adnan Amani dan Andi Irma Sarjani	01-07
Analisis Penggunaan Gairaigo di Media Sosial Twitter Bagus Yoga Ashari dan Ari Artadi	08-16
Penggunaan <i>Wakamono kotoba</i> Berdasarkan Gender di dalam Media Sosial Twitter Erwin Nur Diansyah dan Ari Artadi	17-24
Analisis Verba <i>Kakeru</i> sebagai Polisemi dalam Novel Detective Conan Fahmi Akhriana Awaludin dan Andi Irma Sarjani	25-32
Analisis Penggunaan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu dalam Album " <i>Hyakki Kenran</i> " oleh " <i>Kagrra</i> " Marceline Lesmana dan Andi Irma Sarjani	33-39
Penyimpangan Penggunaan <i>Danseigo</i> pada Tokoh Utama Wanita Sakura Chiyo dalam Komik <i>Gekkan Shoujo Nozaki-kun</i> Karya Tsubaki Izumi Natasha dan Robihim	40-49
Pemenuhan Kebutuhan Bertingkat Tokoh Edward Elric dalam Film <i>Hagane no Renkinjutsushi</i> Karya Hiromu Arakawa Aclya Pratiwi dan Juariah	50-56
Analisis Tokoh Nishi Yoshitaka dalam Film <i>Hanabi</i> Karya Kitano Takeshi Melalui Konsep Rasa Bersalah Anissa Adjani dan Metty Suwandany	57-64
Klasifikasi <i>Kigo</i> pada <i>Haiku</i> Karya Seishi Yamaguchi Menggunakan Teori Semiotika Pierce Cindy Apriyani dan Juariah	65-69
Analisis Naluri Kematian pada Tokoh Ruri Watanabe dalam Novel <i>Jisatsu Yoteibi</i> Karya Rikako Akiyoshi Cornelia Claudia dan Dila Rismayanti	70-75
Analisis Kepribadian Introvert pada Tokoh Aku Dalam Novel <i>Kimi No Suizo Wo Tabetai</i> Dini Rosi dan Metty Suwandany	76-79
Analisis Naluri Kematian pada Tokoh -tokoh dalam Film <i>Kokuhaku</i> Karya Tetsuya Nakashima Fania Nuari dan Metty Suwandany	80-84
Analisis Tokoh Tanaka Maokoto Melalui Teori PTSD dan Konsep Kematian dalam Novel <i>Seibo (The Holy Mother)</i> Karya Akiyoshi Rikako Kamiliani Fajriati Maulidia dan Dila Rismayanti	85-88



Diterbitkan oleh:
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan
Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada

ANALISIS VERBA *KAKERU* SEBAGAI POLISEMI DALAM NOVEL DETECTIVE CONAN

Fahmi Akhriana Awaludin,¹

Andi Irma sarjani²

¹ Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Budaya Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Bahasa dan Budaya Jepang Universitas Darma Persada

Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada, Jl. Raden Inten II, RT.8/RW.6, Pd.
Kelapa, Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 13450, Indonesia

andiirma@fs.unsada.ac.id (corresponding author)

Terkirim: 6 Mei 2018; Direvisi: 11 Juni 2018; Diterima: 11 Juli 2018

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna yang terkandung dalam verba *Kakeru* dalam bahasa Jepang, dan menganalisis hubungan antara makna dasar verba *Kakeru* dengan makna lainnya. Penulis memilih novel *Detective Conan Junkoku No Akuma* (2016) berbahasa Jepang sebagai sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan menggunakan teori analisis domain. Penulis mencari sumber data dan mengumpulkan data yang dibutuhkan secara tertulis dari sumber data tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan kata polisemi. Analisis domain lebih berkaitan dengan semantik yang lebih menekankan pada makna. Oleh karena itu, penulis menggunakan analisis domain. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa makna verba *kakeru* dalam bahasa Indonesia, kata “menggantung” paling banyak ditafsirkan ke dalam bahasa Indonesia yaitu 3 kata dari 21 contoh kalimat yang terdapat dalam novel *Detective Conan Junkoku no Akuma*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa makna dasar kata kerja *kakeru* adalah “menggantung”. Penulis menyimpulkan bahwa kata polisemi dapat berubah maknanya tergantung pada objeknya. Oleh karena itu, dari berbagai macam benda, makna dan makna kata dapat berkembang sangat luas. Namun, tidak semua objek bisa disandingkan dengan verba *kakeru*. Karena hubungan antara makna kata polisemi terikat oleh majas yang mengacu pada makna dasar kata kerja *kakeru*. Majas digunakan untuk memahami perubahan makna kata polisemi.

Kata kunci: Semantik, Polisemi, *Conan*, Kata kerja, *Kakeru*

PENDAHULUAN

Cabang ilmu linguistik yang mempelajari sebuah makna adalah semantik. Subuki (2011:4) menjelaskan, semantik dapat di definisikan sebagai bidang linguistik yang mengkaji arti bahasa. Di dalam semantik ada istilah yang disebut dengan relasi makna. Tsujimura (2010:341) menjelaskan bahwa ada berbagai cara untuk mengkarakterisasi makna kata, namun dengan mengamati hubungan makna antara dua kata atau lebih dapat memenuhi tujuan. Dalam relasi makna terdapat homonim, ambiguitas, sinonim, antonim, dan polisemi. Penelitian ini berfokus pada polisemi. Hirozo (2017:2) menjelaskan bahwa polisemi merupakan sebuah kata yang mempunyai beberapa makna, artinya, memiliki sebuah makna, tetapi dalam linguistik, sebuah kata yang tunggal terlihat mempunyai beberapa macam makna.

Dalam bahasa Jepang banyak sekali kata yang mempunyai makna ganda, sehingga dapat menyulitkan para pemelajar bahasa Jepang dalam memaknai sebuah kata yang terdapat dari sebuah kalimat. Sebuah makna dari kalimat tidak akan tersampaikan secara sempurna jika

ada sebuah kata dari kalimat tersebut tidak dapat dimaknai dengan benar. Selain itu ada juga faktor yang mempengaruhi sebuah kata sehingga makna dasar dari sebuah kata tersebut dapat mempunyai makna-makna lainnya. Kata polisemi mempunyai makna dasar dan makna-makna lainnya yang berbeda dari makna dasar. Polisemi tidak terbatas dari satu kelas kata saja seperti *doushi* (verba), namun dapat juga dari kelas kata lainnya seperti *keiyoushi* (kata sifat), dan *meishi* (kata benda).

Dalam membaca buku atau novel berbahasa Jepang, banyak pemelajar bahasa Jepang merasa bingung mengapa makna dasar dari setiap kata dapat bergeser maknanya. Jika pemelajar bahasa Jepang tidak dapat memahami kata yang bermakna lebih dari satu seperti contoh di atas, maka pemelajar bahasa Jepang akan sulit untuk memaknai sebuah kalimat dalam bahasa Jepang. Didasari dengan pemaparan di atas, penelitian ini menganalisis tentang polisemi. Sumber data yang akan digunakan adalah Novel Detective Conan berbahasa Jepang, dan verba *kakeru* sebagai objek penelitiannya.

METODE PENELITIAN

Menurut Lodico, Spaulding, dan Voegtle dalam Emzir (2012:2), penelitian kualitatif, yang juga disebut penelitian interpretatif atau penelitian lapangan adalah suatu metodologi yang dipinjam dari disiplin ilmu seperti sosiologi dan antropologi yang diadaptasikan dalam pendidikan. Penelitian kualitatif menggunakan metode penalaran induktif dan sangat percaya bahwa terdapat banyak perspektif yang akan dapat diungkapkan.

Penulis mencari sumber data dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penulisan dari data berupa buku berbahasa Jepang, seperti novel, dan majalah. Emzir (2012:76) mengungkapkan bahwa sebagian peneliti mengambil untuk meneliti materi audio dan visual dari media massa: gelar wicara, rekaman populer, dan video-video lain, opera, dan semacamnya. Menurut Spradley dalam Faisal (1990:90) ada lima jenis analisis data yang dapat dipergunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu: (1) analisis domain, (2) analisis taksonomis, (3) analisis komponensial, (4) analisis tema cultural, (5) analisis komparasi konstan.

Dalam penelitian ini penulis memakai analisis domain. Analisis domain biasanya dilakukan untuk memperoleh gambaran/pengertian yang bersifat umum dan relatif menyeluruh tentang apa yang tercakup di suatu fokus/pokokpermasalahan yang tengah diteliti. Hasilnya masih berupa pengetahuan/pengertiandi tingkat “permukaan” (kategori-kategori simbolis yang mencakup atau mewadahi sejumlah kategori atau simbol lain secara tertentu) Faisal (1990:10). Dalam melakukan analisis domain, Spradley dalam Faisal (1990:10) menyarankan penelusuran hubungan semantis yang bersifat universal (*universal semantik relationship*); setidaknya ada sembilan tipe hubungan semantis yang dapat digunakan untuk menelusuri domain yang ada, seperti berikut ini:

1. Hubungan semantis jenis
2. Hubungan semantis ruang,
3. Hubungan semantis sebab-akibat,
4. Hubungan semantis rasional atau alasan
5. Hubungan semantis lokasi untuk melakukan sesuatu
6. Hubungan semantis cara ke tujuan
7. Hubungan semantis fungsi

8. Hubungan semantis urutan
9. Hubungan semantis atribut atau karakteristik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memaknai kata yang berpolisemi. Analisis domain lebih berhubungan dengan semantik yang lebih menekankan ke makna. Oleh karena itu penulis menggunakan analisis domain. Hubungan keterkaitan antara makna dasar dan makna perluasan dalam kata berpolisemi dipengaruhi oleh majas. Djajasudarma (2009:84) menjelaskan, makna polisemi erat hubungannya dengan metafor. Metafora adalah penggunaan sebuah kata atau frasa yang menunjukkan perbedaan makna literal atau harfiah, seperti yang dinyatakan oleh Cruse (2000:201), bahwa di dalam Oxford Learner Dictionary dikatakan metafor adalah: *“The use of a word or phrase to mean something different from literal meaning”*.

Djajasudarma (2009:86) menjelaskan, sumber lain dari variasi polisemi adalah metonimi yang juga berhubungan dengan penggunaan secara figuratif berdasarkan makna asosiatif. Djajasudarma (2009:84) menjelaskan, metonimi berupa pemakaian nama ciri atau nama hal yang ditautkan dengan orang, atau hal lain sebagai pengganti acuannya. Perluasan makna dalam polisemi dipengaruhi juga oleh majas. Hirozo (2017:80) menjelaskan bahwa analisis kata-kata polisemi adalah salah satu perkembangan utama yang dianalisis oleh analisis semantik dan umumnya memiliki masalah penting berikut ini.

1. Bagaimana menangani arti sebuah kata
2. Bagaimana makna yang dihasilkan
3. Mengapa dan seperti apa maknanya berubah
4. Pemodelan macam apa yang dapat secara tepat mencerminkan bentuk kamus kepada penutur asli dan bagaimana proses perubahannya.

Hirozo (2017:80) menjelaskan ada tiga majas yang mempengaruhi polisemi, yaitu metafora, metonimi, dan sinekdok

HASIL PENELITIAN

Penulis memilih novel Detective Conan *Junkoku No Akuma* (2016) yang berbahasa Jepang sebagai sumber data yang diperlukan dalam penelitian dengan menggunakan teori analisis domain.

1. パイプに手足をかけ、回転しながら滑り落ちていく。
Paipu ni teashi wo kake, kaiten shinagara suberiochite iku.
Tangan dan kakinya menggantung di pipa, lalu turun meluncur ke bawah.
(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 15).

Dalam teori analisis domain, keadaan dalam contoh kalimat di atas merupakan hubungan semantis lokasi untuk melakukan sesuatu. Pipa menjadi sebuah lokasi bagi tangan dan kaki untuk menggantung, lalu untuk meluncur ke bawah.

2. 「立ち入り禁止」のチェーンがかけられた階段を上がる。

「Tachiirikinshi」 no cheen ga kakerareta kaidan wo agaru.

Menaiki tangga yang dihalangi oleh rantai bertuliskan “tachiirikinshi”.

(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 144).

Kalimat di atas memiliki hubungan semantis cara ke tujuan. Dengan caramenggantung rantai bertuliskan “tachiirikinshi” tersebut di depan tangga, mempunyai makna yang bertujuan untuk menutup tangga tersebut.

3. 赤井はブレーキをかけ、車を止めた。

Akai wa bureeki wo kake, kuruma wo tometa.

Akai mengerem, lalu member-hentikan mobilnya.

(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 18).

Dari contoh kalimat di atas, dengan menggunakan teori analisis domain, hubungan semantis di atas merupakan hubungan semantis fungsi. Saat Akai menginjak pedal rem, maka itu bermakna rem itu akan berfungsi untuk menghentikan mobil.

4. 女が必死に声をかけると、やがて元太が目を覚ました。

Onna ga hisshi ni koe wo kakete, yagate Genta ga me wo sameshita.

Saat si wanita memanggilnya dengan panik, tidak berapa lama, Genta pun terbangun.

(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal. 57).

Dalam teori analisis domain, kalimat di atas memiliki hubungan semantis sebab-akibat. Akibat suara yang dikeluarkan si wanita kepada menyebabkan Genta yang sedang tak sadarkan diri menjadi terbangun.

5. メガネをかけた鋭い目で、子供たちのそばに立っている刑事たちを見た。

Megane wo kaketa surudo me de, kodomotachi no soba ni tatte iru keijitachiwo mita.

Dengan mata yang tajam menggunakan kaca mata, melihat para detektif yang berdiri di samping anak - anak.

(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 103).

Dalam teori analisis domain, kalimat di atas memiliki hubungan semantis cara ke tujuan. Menggunakan kaca mata merupakan cara untuk mencapai tujuannya. Tujuannya itu adalah agar matanya dapat melihat dengan jelas.

Selanjutnya adalah hasil analisis majas yang mempengaruhi makna verba *Kakeru*.

1. パイプに手足をかけ、回転しながら滑り落ちていく。

Paipu ni teashi wo kake, kaiten shinagara suberiochite iku.

Tangan dan kakinya menggantung di pipa, lalu turun meluncur ke bawah.

(Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 15).

Tidak ada perluasan makna dan perubahan dalam kalimat tersebut, karenamakna yang

muncul dari verba *kakeru* pada kalimat 1 di atas adalah maknadasar/arti dasarnya. Dalam kalimat tersebut penulis mengartikan verba *kakeru* sebagai kata “menggantung”. Karena tidak disebutkan nama pelaku dari subjek kalimat di atas, maka penulis akan menyebutnya “Subjek” dalam penjelasan kalimat 1. Subjek menggantungkan tangan dan kakinya di pipa, agar dia dapat meluncur ke bawah. Tangan dan kakinya mengait ke pipa, maka dari makna tersebut dapat diartikan bahwa tangan dan kakinya menggantung di pipa.

2. 「立ち入り禁止」のチェーンがかけられた階段を上がる。

「*Tachiirikinshi*」 *no cheen ga kakerareta kaidan wo agaru*.

Menaiki tangga yang dihalangi rantai bertuliskan “*tachi-irikinshi*”. (Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 144).

Kalimat di atas mengandung metafora. Kata “*kaidan*” yang berarti “tangga”, dijelaskan dengan frase sebelumnya, yaitu “*cheen ga kakerareta*”, sehingga menjadi “*cheen ga kakerareta kaidan*” yang jika diartikan secara harfiah menjadi “tangga yang digantungi rantai”. Namun kalimat di atas tidak dapat dipahami secara harfiah, karena jika dipahami secara harfiah, maknanya tidak dapat dipahami dengan jelas. Kalimat “tangga yang digantungi rantai”, dapat dipahami bahwa rantai tersebut dikaitkan dengan kedua sisi tangga. Rantai yang dikaitkan pada kedua sisi tangga mempunyai tujuan supaya tidak ada yang menaiki tangga. Tujuan tersebut lebih diperjelas dengan kata “*tachiirikinshi*” pada awal kalimat, yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan “dilarang masuk”, yang terdapat pada rantai tersebut.

Jika dapat memahami tujuan seseorang yang menggantungkan rantai tersebut pada tangga, kalimat “*cheen ga kakerareta kaidan*”, dapat dimaknai dan diartikan dengan baik. Penulis mengartikan *cheen ga kakerareta kaidan* dengan kalimat “tangga yang dihalangi rantai”, sesuai dengan tujuan rantai tersebut dikaitkan dengan dua sisi tangga. Makna dasar verba *kakeru*, yaitu “menggantung”, berubah menjadi “menghadang”, atau pada kalimat konteks di atas berubah menjadi bentuk pasif, yaitu “dihalangi”.

3. 赤井はブレーキをかけ、車を止めた。

Akai wa bureeki wo kake, kuruma wo tometa.

Akai mengerem, lalu mem-berhentikan mobilnya. (Novel Detective Conan *Junkoku No Akuma*, hal 18).

Kalimat di atas mengandung metafora. Sebelum membahas dengan majas metafora, penulis akan membahas lagi sedikit dengan teori analisis domain. Jika kembali ke teori analisis domain, kalimat di atas memiliki hubungan semantis fungsi. Kata “rem” mempunyai makna untuk membuat mobil jadi berhenti.

Pada kalimat di atas terjadi perubahan makna dasar verba *kakeru*. Verba *kakeru* difungsikan untuk memaknai kata rem, yang dalam frase selanjutnya dapat dipahami bahwa dengan menginjak pedal rem, mobilnya berhenti. Hal ini menunjukkan bahwa verba *kakeru* dapat menggambarkan keadaan untuk mengfungsikan suatu benda. Oleh karena itu verba *kakeru* jika disandingkan dengan kata “rem”, maka bergeser makna dasarnya, yang semula diartikan “menggantung”, berubah menjadi “menginjak pedal rem”, atau “mengerem”. Dari

kalimat tersebut dapat diketahui adanya perbedaan makna literal atau harfiah. Berdasarkan penjelasan ini, penulis mengartikan frase *bureeki wo kakeru* dengan kata “mengerem”.

4. 女が必死に声をかけて、やがて元太が目を覚ました。

Onna ga hisshi ni koe wo kakeru to, yagate Genta ga me wo sameshita.

Si wanita memanggilnya dengan panik, tidak berapa lama, Genta pun terbangun.

(Novel Detective Conan Junkoku No Akuma, hal 57).

Kalimat di atas mengandung metonimi. Pada kalimat di atas terjadi perubahan makna dasar verba *kakeru*. Kata “*koe*” yang berarti “suara”, menjadi kata acuan yang membuat perubahan makna dasar dari verba “*kakeru*”. “*Koe*” atau “suara” yang keluar dari mulut si wanita itu, menimbulkan reaksi kepada Genta. Genta yang dalam keadaan tak sadar, menjadi terbangun saat dipanggil oleh si wanita. Proses perpindahan suara yang keluar dari mulut si wanita ke telinga Genta, digambarkan dengan verba *kakeru*. Jika ingin mengatakan “mengeluarkan suara”, orang Jepang dapat saja mengatakan “*koe wo dasu*”.

Namun makna “*koe wo dasu*” hanya menggambarkan proses suara yang keluar dari mulut, tanpa menekankan fungsi suara tersebut dapat memanggil seseorang atau tidak. Berbeda dengan “*koe wo kakeru*”, dengan menggunakan verba *kakeru*, si pembicara memfungsikan suara yang keluar dari mulut agar dapat memanggil seseorang, sehingga mengakibatkan suatu reaksi terhadap si lawan bicara. Maka ketika si wanita dalam kalimat di atas memanggil Genta menggunakan verba “*kakeru*”, Genta pun sebagai lawan bicaranya mempunyai reaksi dari panggilan terhadap dirinya. Dengan penjelasan tersebut, verba *kakeru* berubah dari makna dasar, yaitu “menggantung”, menjadi “memanggil”.

5. メガネをかけた鋭い目で、子供たちのそばに立っている刑事たちを見た。

Megane wo kaketa surudo me de, kodomotachi no soba ni tatte iru keijitachi wo mita.

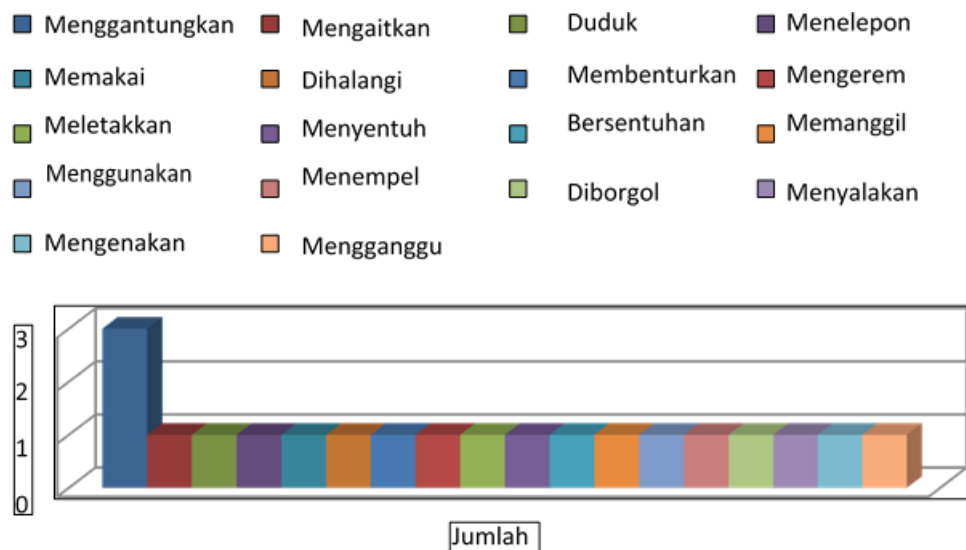
Dengan mata yang tajam menggunakan kaca mata, melihat para detektif yang berdiri di samping anak - anak.

(Novel Detective Conan Junkoku No Akuma, hal 103).

Kalimat di atas mengandung majas metafora. Kata “*megane*” yang berarti “kaca mata” pada kalimat di atas, disandingkan dengan verba *kakeru*, yang jika diartikan secara harfiah berarti “menggantungkan kaca mata”. Namun kalimat di atas tidak dapat diartikan secara harfiah, karena jika diartikan secara harfiah, tidak dapat dipahami maksud kalimatnya. Supaya kaca mata dapat digunakan dengan baik, maka si subjek menggantungkan kaca mata di telinganya. Walaupun pada kalimat di atas tidak disebutkan kata “telinga”, namun berdasarkan fungsi kaca mata tersebut, dapat kita pahami bahwa si subjek menggantungkan kaca matanya di telinganya. Maka verba *kakeru* yang digunakan pada kalimat di atas dapat dimaknai dengan “kaca mata yang menggantung di telinga”, namun maksud dari kalimat tersebut diartikan dengan “menggunakan kaca mata”. Sehingga makna dasar verba *kakeru*, yaitu “menggantungkan” pada kalimat di atas, berubah maknanya menjadi “menggunakan”. Dari novel Detective Conan *Junkoku no Akuma* penulis mendapatkan 21 contoh kalimat. Namun seperti yang sudah dijelaskan di atas, penulis hanya mengambil sebagian contoh sebagai analisis data untuk artikel ini.

SIMPULAN

Di bawah ini adalah grafik yang menunjukkan arti verba *Kakeru* dalam bahasa Indonesia yang terdapat dalam Novel Detective Conan *Junkoku no Akuma*.



Grafik 1. Arti Kata Verba kakeru Dalam Bahasa Indonesia Dari Novel Detective Conan *Junkoku no Akuma*

Dari grafik di atas, dapat kita lihat bahwa arti kata verba *kakeru* dalam bahasa Indonesia, kata “menggantungkan” paling banyak diartikan ke dalam bahasa Indonesia, yaitu sebanyak 3 buah kata dari 21 contoh kalimat yang terdapat dalam novel Detective Conan *Junkoku no Akuma*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa makna dasar dari verba *kakeru* adalah “Menggantungkan”. Penulis menyimpulkan bahwa kata berpolisemi dapat berubah - ubah maknanya tergantung dengan objeknya. Oleh karena itu, dari berbagai macam objek, makna dan arti kata dapat berkembang dengan sangat luas. Namun, tidak semua objek dapat disandingkan dengan verba *kakeru*. Karena hubungan antara makna dari kata berpolisemi diikat oleh majas yang mengacu pada makna dasar verba *kakeru*. Majas digunakan untuk memahami perubahan makna kata berpolisemi.

REFERENSI

- Djajasudarma, Fatimah. 2009. *Semantik 1 Makna Leksikal dan Makna Gramatikal*. Bandung: PT Refika Aditama
- Djajasudarma, Fatimah. 2013. *Semantik 2 Relasi Makna Paradigmatik, Sintagmatik, dan Derivasional*. Bandung: PT Refika Aditama
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers
- Faisal, Sanapiah. 1990. *Penelitian kualitatif dasar-dasar dan aplikasi*. Malang: YA3
- Gosho, Aoyama. 2016. *Meitantei Konan Junkoku No Akuma*. Tokyo: Shougakukan Junia Bunsho
- Gosho, Aoyama. 2016. *Meitantei Konan Kara Kurenai No Rabureta*. Tokyo: Shougakukan Junia Bunsho

- 姫野昌子. (1979). 複合動詞「～かかる」と「～かける」. 日本語学校論集 (Nihongogakkō ronshū (Bulletin of Japanese Language School)), (6), 37-61.
- Hirozo Nakano, Nakashima Nobuo, dan Higashimori Isao. *Go wa NazeTagi ni Naru no ka Kontekisuto no Sayou wo Kangaeru*. Asakura Shoten
- 星野佳之. (2009). 現代語「かかる/かける」の素描--本動詞について. 清心語文, (11), 76-83.
- Pateda, Mansoer. 2001. *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Subroto, Edi. 2011. *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media
- Subuki, Makyun. 2011. *Semantik Pengantar Memahami Makna Bahasa*. Jakarta: Transpustaka.
- Tsujimura, Natsuko. 2007. *An Introduction to Japanese Linguistics*. Australia: Blackwell
- Ikuya, Tanaka. 2018. Surōsukuwatto de futomomo kitaeru 4-byō kakete (Internet). Tersedia pada:
https://www.asahi.com/articles/ASL4F5K1JL4FUBQU01G.html?iref=comtop_list_a_pi_f01
- Mayako, Yamaguchi. 2018. Sūtsu, meiku, manā wa `risuku zero' o nerae! (Internet). Tersedia pada:
https://www.asahi.com/shukatsunavi/articles/SDI201804096476.html?iref=pc_ss_da_te
- Akihiro, Totani. 2018. Katte ni kaketa hashi, 500-kasho Sapporo shinai no 3-wari ga kyoka nashi (Internet). Tersedia pada:
<https://www.asahi.com/articles/ASL4F4R60L4FIIPE012.html>
- Anonim. 2017. Furōringu no sōji hōhō (Internet). Tersedia pada:
<http://www.iesouji55.com/category1/entry1.html>
- Anonim. 2018. Sensha no toki ni mizu o kakete wa ikenai basho to wa? (Internet). Tersedia pada: <https://news.goo.ne.jp/article/webcartop/life/webcartop-221826.html>