

**ANALISIS VERBA *KAKERU* SEBAGAI
POLISEMI DALAM NOVEL DETECTIVE
CONAN**



Oleh

FAHMI AKHRIANA AWALUDIN

2013110121

JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2018

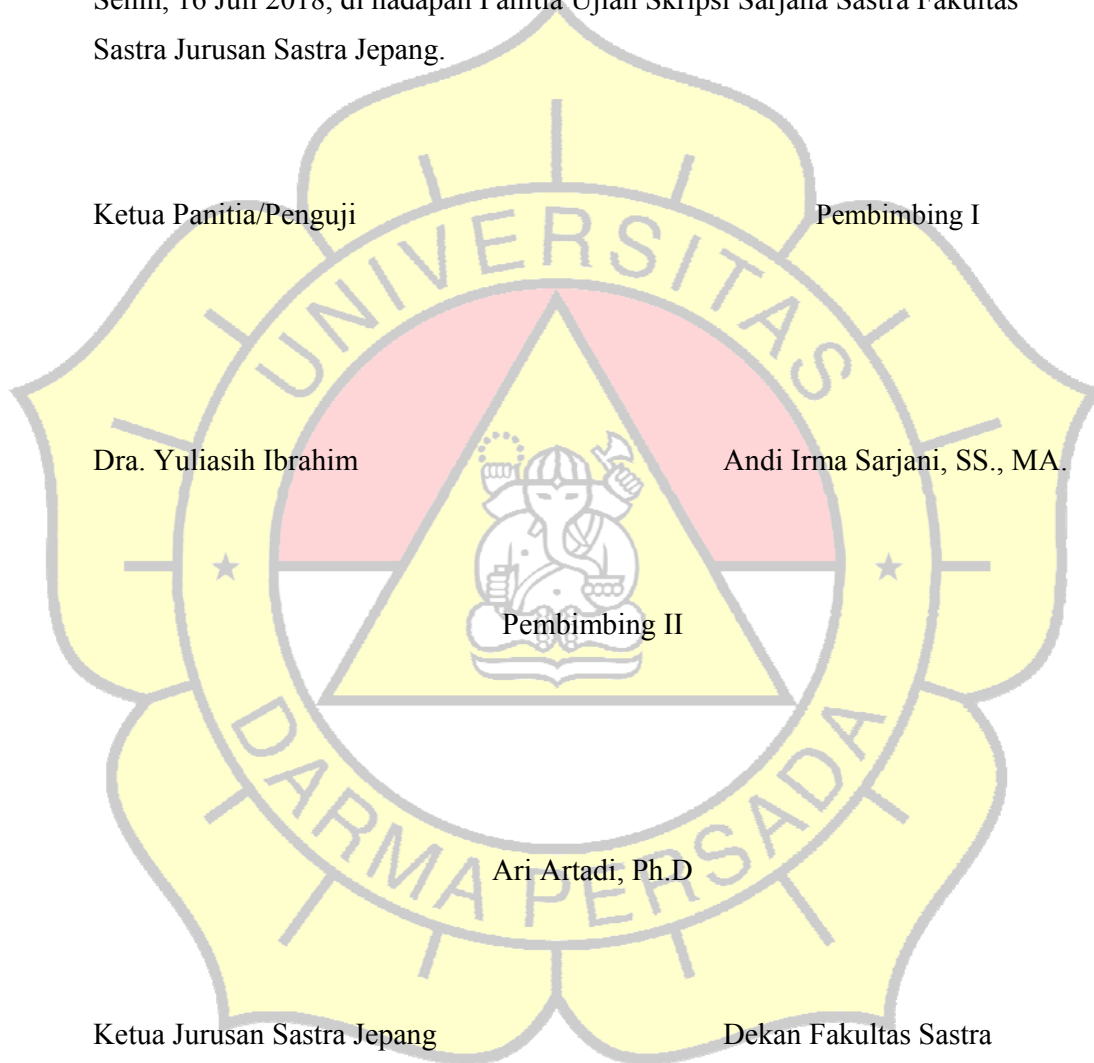
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

Analisis Verba *Kakeru* Sebagai Polisemi Dalam Novel Detective Conan

Skripsi ini telah diuji dan diterima dengan baik pada:

Senin, 16 Juli 2018, di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra Jurusan Sastra Jepang.



Ari Artadi, Ph.D

Dr. Eko Cahyono

HALAMAN PERNYATAAN

Skripsi sarjana yang berjudul:

Analisis Verba Kakeru Sebagai Polisemi Dalam Novel Detective Conan

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Andi Irma Sarjani, SS., MA, selaku dosen pembimbing dan Bapak Dr. Ari Artadi, M.si, MA, selaku dosen pembaca. Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, dan isi seluruhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri sebagai penulis.

Nama : Fahmi Akhriana Awaludin
NIM : 2013110121
Program Studi : S1/Sastra Jepang
Fakultas : Sastra

Jakarta, 2018

Yang Membuat Pernyataan,

Fahmi Akhriana Awaludin

概要

言語機能の一つは人間のコミュニケーションである。コミュニケーションでは、お互いに意味を理解するのが大事である。もし、会話のときや、読書のときなど、分からない単語があったら、言語の意味が理解できなくなってしまう。すると、誤解する可能性があるでしょう。それに、言語では多義語と言うことがある。多義語と言うのは、二つ以上の意味を持っている単語だと言われている。例えば、掛けるという単語は、インドネシア語では様々な意味を持っている。なぜ「掛ける」はインドネシア語で様々な意味を持っているのでしょうか。そして、なぜ多義語の単語は基本的の意味は他の意味に変わるのでしょうかだと思っている学生がたくさんいると思っている。こういうのは日本語を勉強している学生たちは日本語の意味が理解できるのが難しい。と言うわけで、掛けるの動詞は多義語として、どれぐらい意味を持っているか、基本的な意味と他の意味には関係があるか、そして、意味を変える要因を調べるために、この卒論は多義語について書くことにした。

— この卒論で使われた叙述的な定性分析の方法であり、データ資料としては名探偵コナン純黒の悪魔の小説（2016）である。その小説からこの卒論に関する例文は全部で21個が見つかった。Spradley とひろぞの理論に基づいて、その21個の例文では「かける」の多義語はインドネシア語の単語ではで18個の意味を持っている。その18個の意味は：1) menggantungkan, 2) mengaitkan, 3) duduk, 4) menelepon, 5) memakai, 6) dihalangii, 7) membenturkan, 8) mengerem, 9) meletakkan, 10) menyentuh, 11) bersentuhan, 12) memanggil, 13) menggunakan, 14) menempel, 15) diborgol, 16) menyalakan, 17) mengenakan, dan 18) mengganggu である。そして、「掛ける」の基本的な意味と他の意味の関係はメタファーとメトニミーに影響されている。多義語は対象次第意味が変われる。しかし、多義語の意味関係はメタファーとメトニミーに結ばれているので、対象が限る。

キーワード：意味論、多義語、掛ける

ABSTRAK

Salah satu fungsi dari bahasa adalah untuk berkomunikasi. Dalam berkomunikasi, saling memahami makna dalam bahasa adalah suatu hal yang penting. Apabila dalam percakapan, dan membaca, ada makna kata yang tidak dimengerti, maka kita dapat salah paham dalam memaknai sebuah bahasa.

Di dalam pembahasan makna ada istilah yang disebut dengan polisemi. Polisemi adalah kata yang memiliki dua makna atau lebih. Misalkan, verba *kakeru* dalam bahasa Jepang, mempunyai banyak sekali makna dalam bahasa Indonesia. Mengapa verba *kakeru* memiliki banyak makna dalam bahasa Indonesia? Menurut saya ada banyak pelajar berpikir mengapa makna dasar pada verba *kakeru* dapat berubah menjadi makna yang lain. Apabila menemukan kata berpolisemi, maka pelajar akan sulit untuk memahaminya. Oleh karena itu, untuk mengetahui apa saja makna yang terkandung dalam verba *kakeru*, apakah ada hubungannya antara makna dasar dan makna lainnya, dan faktor apa yang menyebabkan makna dapat berubah, penulis memutuskan untuk menulis skripsi tentang verba *kakeru* sebagai objek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sebagai sumber data, penulis menggunakan novel Detective Conan Junko No Akuma. Dari novel tersebut, penulis menemukan 21 contoh kalimat sebagai data. Dengan menggunakan teori analisis domain yang dikemukakan oleh Spradley (1990) dan majas yang mempengaruhi polisemi yang dikemukakan oleh Hirozo (2017), penulis menemukan 18 arti kata dalam bahasa Indonesia dari verba *kakeru*. ke 18 makna tersebut adalah: 1) menggantungkan, 2) mengaitkan, 3) duduk, 4) menelepon, 5) memakai, 6) dihalangii, 7) membenturkan, 8) mengerem, 9) meletakkan, 10) menyentuh, 11) bersentuhan, 12) memanggil, 13) menggunakan, 14) menempel, 15) diborgol, 16) menyalakan, 17) mengenakan, dan 18) mengganggu. Hubungan makna dasar dan makna lainnya dari verba *kakeru* dipengaruhi oleh majas metafora dan metonimi. Kata berpolisemi dapat berubah maknanya tergantung dengan objek di depannya. Tetapi, karena hubungan antar makna verba berpolisemi diikat oleh majas metafora dan metonimi, tidak semua objek dapat digunakan.

Kata kunci: Semantik, Polisemi, *Kakeru*.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, penulis memuji Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Atas rahmat dan karunia-Nyalah penulis diberikan kemudahan untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan judul 'Analisis Verba *Kakeru* Sebagai Polisemi Dalam Novel Detective Conan' sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra, Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada tahun akademik 2017/2018. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa sallam*, sosok teladan yang paling mengagumkan bagi penulis.

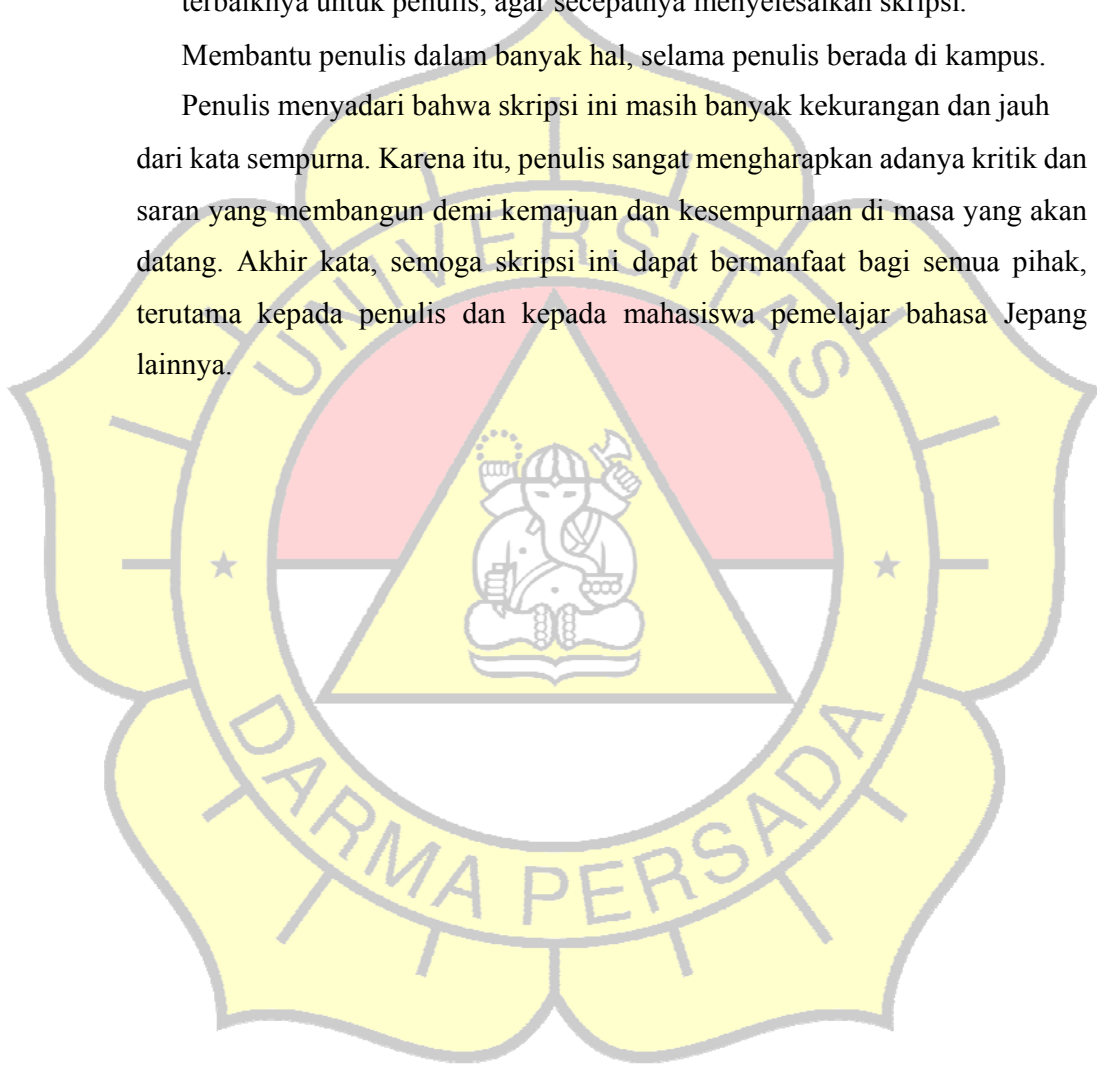
Dalam penyusunan skripsi saat penulis mengalami banyak kendala, mendapatkan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak baik dalam bentuk bimbingan, motivasi, arahan, maupun kritik dan saran yang sangat berharga. Berkat hal tersebut, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Andi Irma Sarjani, SS., MA., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi;
2. Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku dosen pembaca dan Ketua Jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan banyak nasihat selama penyusunan skripsi serta informasi dan arahan selama perkuliahan;
3. Dra.Yuliasih Ibrahim selaku Ketua Sidang yang telah memberikan banyak informasi dalam bidang akademis;
4. Bapak Dr. Eko Cahyono selaku Dekan Fakultas Sastra yang telah memberikan banyak informasi dan membantu penulis baik dalam bidang akademis maupun organisasi;
5. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak nasihat, bimbingan, dan dukungan selama empat tahun perkuliahan;
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat, nasihat, bimbingan, dan dukungan selama empat tahun perkuliahan;

7. Para Staf Fakultas Sastra yang telah memberikan banyak bantuan baik dalam kepengurusan akademik maupun organisasi;
8. Kedua orang tua serta adik-adik penulis, Fauzi Fachry Fadlillah, dan Muhammad Fazil, yang telah memberikan banyak doa dan kasih sayang, serta dukungan baik secara moril maupun materil, menghibur dikala sedih, sehingga penulis dapat sampai kejenjang saat ini;
9. Bapak Juweni Zainudin SS., yang selalu memberikan motivasi-motivasi terbaiknya untuk penulis, agar secepatnya menyelesaikan skripsi.

Membantu penulis dalam banyak hal, selama penulis berada di kampus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi kemajuan dan kesempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama kepada penulis dan kepada mahasiswa pemelajar bahasa Jepang lainnya.



Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
概要.....	iv
KATA PENGANTAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Metode Penelitian.....	7
1.8 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Semantik	11
2.2 Relasi Makna	13
2.2.1 Polisemi	13
2.2.2 Perkembangan Makna	14
2.2.3 Perubahan Makna	15
2.2.4 Jenis Makna	16
2.2.5 Majas yang Mempengaruhi Polisemi	19
BAB III ANALISIS DATA.	22
3.1 Analisis Makna Verba Kakeru Novel Detective Conan	22
3.1.1. Membuat keadaan sebuah benda berkait ke benda lain	22
3.1.2. Membuat Keadaan Satu Benda Berbenturan Dengan Benda Lain	23

3.1.3. Memfungsikan Suatu Benda.....	24
3.1.4. Membuat Keadaan Dua Benda Menjadi Bersentuhan	25
3.1.5. Memanggil Orang	26
3.1.6. Membuat Keadaan Benda Menggantung Dengan Benda Lain	26
3.1.7. Menempelkan Dua Benda Supaya Dapat berfungsi	28
3.1.8. Menduduki Sesuatu	29
3.1.9. Membuat Kedua Benda Terikat.....	29
3.1.10. Memfungsikan Mesin Kendaraan.....	30
3.1.11. Menggunakan Sebuah Metode	30
3.1.12. Mengenakan Suatu Benda ke Tubuh	31
3.1.13. Menimbulkan Suatu Masalah ke Orang Lain	31
Tabel Hasil Analisis Makna Verba Kakeru	32
3.2 Analisis Majas yang Mempengaruhi Makna Verba Kakeru	41
3.2.1. Membuat Keadaan Sebuah Benda Berkait ke Benda Lain	41
3.2.2 Membuat Keadaan Satu Benda Berbenturan Dengan Benda Lain	43
3.2.3. Memfungsikan Suatu Benda.....	44
3.2.4. Membuat Keadaan Dua Benda Menjadi Bersentuhan	45
3.2.5. Memanggil Orang	47
3.2.6. Membuat Keadaan Benda Menggantung Dengan Benda Lain	48
3.2.7. Menempelkan Dua Benda Supaya Dapat Berfungsi.....	50
3.2.8. Menduduki Sesuatu	52
3.2.9. Membuat Kedua Benda Terikat.....	53
3.2.10. Memfungsikan Mesin Kendaraan.....	54
3.2.11. Menggunakan Sebuah Metode	54
3.2.12. Mengenakan Suatu Benda ke Tubuh	55
3.2.13. Menimbulkan Suatu Masalah ke Orang Lain	56
Tabel Majas yang Mempengaruhi Hubungan Makna Verba Kakeru	57

BAB IV KESIMPULAN	67
5.1 Kesimpulan.....	67
Grafik Hasil Penelitian	68
Tabel Hasil Penelitian.....	69
5.2 Keberlanjutan.....	80

