NIJI
eISSN: 2355-889X Vol 7, No 1, 2025, 39-47
https://doi.org/10.18510/jt.2024.xxx

VERBA *ASOBU* SEBAGAI POLISEMI DALAM KALIMAT BAHASA JEPANG (KAJIAN SEMANTIK)

Dede Permana
Institut Prima Bangsa
dedepermana698@gmail.com

Nunik Nur Rahmi Fauzah
Institut Prima Bangsa
nunikrahmi9@gmail.com

Yanti Hidayati
Institut Prima Bangsa
yantihidayati@gmail.com

Riwayat Artikel:
Diterima Desember 2024;
Direvisi Januari 2025;
Diterima Januari 2025.

Abstrak:

Penelitian ini membahas mengenai makna verba *asobu* sebagai polisemi dalam bahasa Jepang. Polisemi dalam bahasa Jepang disebut dengan *tagigo*. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan makna dasar, makna perluasan, penggunaan verba *asobu* dan hubungan antar makna dasar dan makna perluasan pada kalimat bahasa Jepang. Pada penelitian ini digunakan pendekatan deskriptif kualitatif menurut (Moleong, 2007), maksudnya bahwa penelitian ini akan menggambarkan makna dasar dan makna perluasan. Sumber data dari penelitian ini adalah https://nlb.ninjal.ac.jp/, https://mazii.net/ dan beberapa dari sumber lainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat (Sudaryanto, 1993). Setelah mengumpulkan data, penulis kemudian menganalisis data dengan cara Mengklasifikasikan makna polisemi verba *asobu*, mencari sinonim atau lawan kata, mencari makna dasar dan makna perluasan, mencari padanan kata dan melihat hubungan antar maknanya. Dari data yang ditemukan verba *asobu* dideskripsikan sebagai berikut: 1) Bersenang senang melakukan apa yang menurutnya menyenangkan. 2) Terlibat dalam perjudian, minum – minum, bermain wanita dll. 3) Suatu keadaan di mana seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal. 4) Tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan. 5) Pergi ke tempat yang jauh untuk belajar. 6) Bepergian tanpa memikirkan tujuan.

Kata kunci: *Asobu*, polisemi, semantik. ninjal, *tagigo*

PENDAHULUAN

Pemahaman makna pada ilmu linguistik bisa dipelajari dalam cabang ilmu yang disebut semantik. Semantik (*imiron*) adalah subdisiplin linguistik (*gengogaku*) yang mempelajari makna, menurut (Sutedi, 2011:127). Di dalamnya mempelajari bagaimana tanda atau lambang yang menandainya berhubungan satu sama lain dan bisa menghasilkan rangkaian makna seperti sinonim, antonim, polisemi, dan homonim.

Makna dalam kata (*Go no imi*), hubungan makna kaitan kata-kata (*Go no imi kankei*), makna dalam frasa (*ku no imi*), dan makna dalam kalimat adalah subjek penelitian semantik. Kemudian berdasarkan jenisnya makna dibagi menjadi: makna secara denotatif, makna secara konotatif, makna leksikal, makna dari gramatikal, makna secara kontekstual, makna perluasan dan lainnya.

Hal tersebut di atas sering menjadi sebuah kesulitan tersendiri bagi pembelajar bahasa Jepang pada saat menerjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia, atau sebaliknya, yaitu menerjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.

Berdasarkan pengalaman pribadi yang ditemukan peneliti pada saat memeriksa tugas beberapa siswa yang sedang belajar di LPK untuk program magang ke Jepang ditemukan kalimat "*sakkaa wo asobimasu*". Kemudian dilakukan pendekatan dengan cara menanyakan apa maksud dari kalimat tersebut. Beberapa siswa yang membuat kalimat tersebut menyampaikan maksudnya adalah: "Bermain sepak bola". Ketika itu peneliti berfikir bahwa memang kata kerja *asobimasu* atau bentuk kamusnya *asobu* apabila dilihat makna dasarnya adalah bermain, tetapi menurut pengetahuan peniliti apabila yang dimaksud "Bermain sepak bola" maka bahasa Jepangnya adalah; "*sakkaa wo shimasu*". Hal ini dapat menyebabkan kesalahan penerimaan informasi karena verba *asobu* mengalami perubahan makna. Di samping itu, kamus bahasa Jepang yang umumnya dipakai oleh pelajar bahasa Jepang tidak menjelaskan secara menyeluruh makna verba *asobu*.

Kemudian, peneliti menyadari bahwa pentingnya bagi pembelajar bahasa Jepang untuk menguasai bahasa dengan baik, membuat kalimat atau pun ketika berbicara dengan orang Jepang supaya tidak terjadi kesalahan dalam berkomunikasi. (Sutedi, 2011:2) menyatakan bahwa bahasa ialah alat komunikasi untuk mengungkapkan pikiran, sesuatu ide, keinginan, dan hasrat – hasrat. Oleh sebab itu, ide dan pemikiran yang akan disampaikan harus tepat tanpa terjadi kesalahan dalam berkomunikasi.

Kata kerja 遊ぶ (*Asobu*) memiliki penggunaan dan arti atau makna lebih dari satu, (Chaer, 2012,301) menjelaskan bahwa jika satu kata memiliki lebih banyak makna maka kata atau sebuah ujaran tersebut disebut polisemi. Oleh karena itu, verba *Asobu* bisa disebut polisemi verba karena memiliki berbagai padanan makna dalam bahasa Indonesia, kita dapat melihatnya sebagai berikut.

1) 私たちは昨日砂浜で**遊びました**。
   Watashitachi wa kinou sunahama de ***asobimashita****.*
   'Kemarin, kami **bermain** di pantai.'
   https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/

2) ゲームを**遊んでいる**。
   Ge-mu o ***asonde iru****.*
   '**Sedang bermain** *game.*'
   https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/

3) 私はもっと外で**遊びたい**！
*Watashi wa motto soto de **asobitai**!*
'Saya ingin lebih sering **main** di luar!' (Bertamasya/plesiran)
https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/

4) 昨日は一日**遊んでしまいました**。
*Kinou wa ichi nichi **asonde shimaimashita**.*
'Kemarin saya **bermalas – malasan** sepanjang hari.'

Kata yang digarisbawahi adalah polisemi dari verba *asobu* karena memiliki beberapa makna yang berbeda - beda. Makna tersebut muncul apabila kita sediakan sinonim atau persamaan katanya. Contoh kalimat (1) memiliki makna bermain atau bersenang - senang sinonim dari verba *asobu* pada kalimat (1) yaitu *tanoshimu*.

Sementara itu, contoh kalimat (2), (3) dan (4) memiliki makna perluasan karena sinonimnya berbeda dengan kalimat (1) yang dianggap sebagai makna dasar. Contoh kalimat (2) walaupun bermakna 'bermain' tetapi sinonim dalam bahasa Jepangnya bukan *tanoshimu* melainkan *suru*. Contoh kalimat (3) bermakna 'bertamasya' atau sinonim dalam bahasa Jepangnya yaitu *kenbutsu suru*. Kemudian, kalimat (4) bermakna 'bermalas – malasan' yang apabila kita carikan padanan katanya adalah *nonbiri suru*.

Penelitian terkait polisemi telah dikerjakan oleh Penida (2020) yang berjudul "Analisis Verba *Dasu* Dalam Kalimat Bahasa Jepang". Pada hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa verba *dasu* memiliki 1 makna dasar, dan perluasan makna sebanyak 17. Verba *dasu* memiliki makna dasar 'perpindahan dari dalam menuju keluar' Dari klasifikasi makna tersebut ada yang menghasilkan beberapa makna, dan penulis hanya mengambil sebagian dari makna yang dihasilkan dalam analisis data. Berikut adalah makna yang didapatkan, yaitu: 1) mengeluarkan; 2) membayar, 3) memberi perintah, 4) memberi kelezatan, 5) mengungkapkan, 6) memberi contoh, 7) menyimpulkan, dan 8) menunjukkan kemampuan, 9) mengakibatkan korban, 10) mengirim, 11) merilis, 12) mencetak rekor, 13) menyerahkan, 14) menghidangkan, 15) membuka toko, 16) menghadiri, 17) menyajikan, 18) mengadopsi, 19) tampil (di depan umum), 20) mengoperasikan (kendaraan), 21) menjulurkan, 22) mengakibatkan (gejala fisiologis), 23) memasang (reklame), 24) berlayar, dan 25) menyuruh (orang untuk pergi). Adapunmakna perluasan yang tidak ditemukan, yaitu: 1) memunculkan, mengulurkan; 2) mengajukan; 3) menikahkan; 4) mengatakan, memperlihatkan; 5) mengkilap, menciptakan; 6) meluncur; 7) menerbitkan; 8) memilih (delegasi); 9) memasang, memamerkan; 10) membandingkan, menggunakan (perumpamaan); 11) menjawab; 12) menunjukkan (perasaan); 13) mekar (tumbuhan).Kemudian, peneliti menjelaskan bahwa mengenai hubungan makna yang dipengaruhi oleh tiga macam majas yaitu: metafora, metonimi dan sinekdoke pada penelitian verba *dasu* kali ini hanya didapatkan hubungan metafora sebanyak 7 data dan majas metonimi sebanyak 17 data. Tetapi, hubungan majas sinekdoke tidak ditemukan sama sekali.

Kemudian, penelitian tentang polisemi dalam kalimat bahasa Jepang juga telah dilakukan Tranika Rahma dkk (2017) berjudul "Analisis Makna Verba Tomeru sebagai

Polisemi Dalam Bahasa Jepang". Pada hasil penelitiannya penulis menyimpulkan makna verba *tomeru* sebagai berikut.

1. 「止める」 Memberhentikan (biasanya menggunakan subjek berupa orang) (Menghentikan motor, mobil, dan bisa juga digunakan untuk menghentikan suatu kejadian, dsb)
2. 「止める」Menghilangkan (sesuatu atau situasi yang mulanya ada menjadi hilang atau tidak ada)
3. 「止める」Menahan (menahan untuk menghentikan kejadian tersebut supaya tidak terjadi lagi)
4. 「止める」Melarang (peraturan atau kalimat perintah larangan atau tidak boleh melakukan sesuatu)
5. 「止める」Mencegah (hal yang harus dicegah atau tidak perlu untuk dilakukan)
6. 「留める」Menyematkan (untuk menyematkan barang, yakni barang tajam)
7. 「留める」Memakukan (memiliki makna menyematkan)
8. 「留める」Mencatat (dilakukan untuk mengingat)
9. 「泊める」Menginap (bermalam) (bermalam di penginapan atau rumah orang lain)
10. 「泊める」Memberi tempat menginap (memberikan tempat menginap atau bermalam)

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah penulis membahas tentang makna dasar verba, makna perluasan dan hubungan makna dasar dan makna perluasan verba, sedangkan perbedaanya adalah penelitian sebelumnya membahas tentang verba *dasu* dan *tomeru* sebagai polisemi sedangkan dalam penelitian ini penulis akan menjelaskan verba *asobu* (遊ぶ) sebagai polisemi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif, maksudnya bahwa penelitian ini akan menggambarkan makna dasar dan perluasan yang muncul pada verba atau kata kerja *asobu* karena dipengaruhi oleh majas - majas. (Sutedi, 2011) menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan proses ilmiah bertujuan untuk memecahkan permasalahan dunia nyata secara aktual disebut penelitian deskriptif. Sementara itu, Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007) menyatakan bahwa metode kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk lisan dan tulisan dari berbagai macam orang dan perilaku yang diamati. Penelitian dengan metode kualitatif bersifat penemuan dan dilakukan dalam kondisi alami. Instrumen kunci dalam penelitian dengan metode kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Atas dasar itu, supaya bisa bertanya, mengkonstruksi, dan menganalisis objek penelitian menjadi lebih jelas, peneliti harus mempunyai wawasan yang luas dan bekal teori yang cukup. Atas dasar beberapa hal tersebut, maka objek penelitian ini dibatasi pada makna verba *asobu* secara makna dasar dan perluasan.

NIJI
eISSN: 2355-889X Vol 7, No 1, 2025, 39-47
https://doi.org/10.18510/jt.2024.xxx

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

No	Makna	Hubungan antar makna	Sinonim
1	Bersenang – senang	makna dasar	*Tanoshimu*
2	Terlibat dalam perjudian, minum – minum, bermain wanita dll	makna Perluasan	*Tanoshimu, shimasu*
3	Suatu keadaan di mana seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal	makna Perluasan	*Shiyousuru, jamasuru, meiwakusuru, gorogorosuru*
4	Tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan	makna Perluasan	*Gorogorosuru, tanoshimu.*
5	Pergi ke tempat yang jauh untuk belajar	makna Perluasan	*Sanposuru, noboru.*
6	Bepergian tanpa memikirkan tujuan	makna Perluasan	*Tabisuru, kenbutsusuru*

B. PEMBAHASAN

Verba *asobu* memiliki bermacam makna yang berbeda, beberapa sudah dipaparkan pada bab – bab sebelumnya. Keberagaman makna ini tidak banyak diketahui oleh para pembelajar bahasa Jepang sehingga dapat menyulitkan untuk menentukan padanan kata yang sesuai pada saat menerjemahkan konteks sebuah kalimat. Pada pokok pembahasan ini, penulis mengklasifikasikan dan melakukan analisis makna kerja *asobu* sebagai polisemi bahasa Jepang dengan cara mencari antonim atau sinonimnya dan mencari hubungan makna verba *asobu* pada contoh kalimat bahasa Jepang.

Penulis melakukan metode simak dan catat kalimat yang memakai verba *asobu* yang bersumber pada korpus nlb.ninjal.ac.jp, mazii.net dan beberapa dari sumber lainnya. Dari data – data yang dikumpulkan, berikut penulis paparkan makna makna dasar pada verba *asobu*. Seperti yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya penulis menentukan makna dasar verba *asobu* yaitu dengan mencari sinonimnya. Berikut penulis paparkan kembali pengklasifikaian makna verba *asobu* dengan cara mencari sinonimnya.

(1) 公園で**遊んでいます** = 楽しむ Makna ①
*Kouen de **asonde imasu*** *tanoshimu*
(2) **ゲームを遊んでいる** = する Makna ②
*Ge-mu o **asonde iru*** *suru*
(3) もっと外で**遊びたい** = 見物する Makna ③
*Motto sodo de **asobitai*** *kenbutsu suru*

(4) 一日**遊んでしまいました** = のんびりする Makna ④
*Ichi nichi **asonde shimaimashita*** *nonbiri suru*

Kemudian, penulis menentukan makna dasar dari verba *asobu* adalah makna satu yang memiliki sinonim *tanoshimu* atau padanan kata dalam bahasa Indonesianya adalah bersenang - senang.

Bersenang – senang (makna dasar)
楽しいこと思うことをして楽しむこと。
Tanoshii to omou koto wo shite tanoshimu koto.
'Bersenang senang melakukan apa yang menurutnya menyenangkan.'

1. Data (1)
子供たちは**公園で遊んでいます**。
*Kodomotachi wa **kouen de asonde imasu**.*
'Anak – anak **sedang bermain di taman**.'
(*https://nlb.ninjal.ac.jp/, 11 Februari 2024*)

Pada data (1) verba *asobu* memiliki arti 'bermain'. Pada data (1) menjelaskan bahwa anak – anak dalam kalimat sedang bermain di taman. Tidak dijelaskan secara rinci permainan apa yang sedang dilakukan oleh anak. Pada umumnya, anak – anak yang sedang bermain akan merasa senang dengan apa yang dilakukannya. Oleh karen itu, verba *asosbu* pada data (1) bisa dipadankan dengan kata 'bersenang – senang' atau *tanoshimu* dalam kata bahasa Jepang lainnya. Sehingga data (1) masuk ke dalam makna pertama yaitu, *tanoshii to omou koto wo shite tanoshimu koto*.

2. Data (2)
子供が**鳩と遊んでました**。
*Kodomo ga **hato to asondemashita**.*
'Seorang anak **sedang bermain dengan merpati**.'
(*https://nlb.ninjal.ac.jp/, 11 Februari 2024*)

Pada data (2) verba *asobu* memiliki arti 'bermain'. Pada data (2) menjelaskan bahwa sedang bermain bersama burung merpati. Pada data (2) juga tidak dijelaskan secara rinci permainan apa yang sedang dilakukan oleh anak bersama burung merpati tersebut. Bermain bersama merpati adalah hal yang menyenangkan. Oleh karen itu, verba *asosbu* pada data (2) juga bisa dipadankan dengan kata 'bersenang – senang', sehingga data (2) juga masuk ke dalam makna pertama yaitu, *tanoshii to omou koto wo shite tanoshimu koto*.

Penulis menemukan makna perluasan dari kata kerja atau verba *asobu* ialah selain makna (1) yang memiliki sinonim *tanoshimu* atau padanan kata dalam bahasa Indonesia berarti 'bersenang - senang'. Makna perluasan dalam verba *asobu* memiliki sinonim misalnya, *suru, kenbutsu suru, nonbiri suru* dan lain-lainnya. Sementara, padanan kata dalam bahasa Indonesianya yaitu bermalas-malasan dan lain-lain.

1 Terlibat dalam perjudian, minum – minum, bermain wanita dll
賭け事や飲酒、女遊びなどに夢中になること。
Kakegoto ya inshu onna asobi nadoni muchuu ni naru koto.
'Terlibat dalam perjudian, minum – minum, bermain wanita dll'.

NIJI
eISSN: 2355-889X Vol 7, No 1, 2025, 39-47
https://doi.org/10.18510/jt.2024.xxx

Data (3)

パチンコで1日遊ぶのにどれぐらいのお金が必要ですか？

Pachinko de ichi nichi asobu *no ni dore gurai no okane ga hitsuyou desuka?*

‘Berapa uang yang anda perlukan untuk **bermain pachinko sehari**?’

(https://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp)

Pada data (3) verba *asobu* memiliki arti ‘bermain’. Pada data (3) menjelaskan bahwa Berapa uang yang anda perlukan untuk bermain *pachinko* sehari? Verba *asobu* pada data (3) menjelaskan bermain pachinko atau bermain di tempat yang memainkan *pachinko*, sementara *pachinko* juga identik dengan perjudian, maka makna verba *asobu* termasuk ke dalam makna hal yang terlibat dalam perjudian dll.

2 Suatu keadaan di mana seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal.

人や物などの働きが十分に発揮していない状態。
Hito ya mono nado no hatarakiga juubun ni hakki shite inai joutai.
‘Suatu keadaan di mana seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal.’

Data (4)

ホテルは宮古東急がベストです。ブリーズベイはプールが小さく子どもが遊ぶ程度です。町まで遠く不便です。

Hoteruwa miyako toukyuu. Buri-zubeiwa pu-ru ga chiisaku ***kodomo ga asobu teido desu****. Machi made tooku fuben desu.*
‘Miyako Tokyu adalah hotel terbaik. *Breeze Bay* memiliki kolam kecil **sebatas untuk bermain anak – anak**. Kurang nyaman karena jauh dari kota.’

(*https://nlb.ninjal.ac.jp/, 11 Februari 2024*)

Pada data (4) verba *asobu* memiliki arti ‘bermain’. Pada data (12) menjelaskan bahwa, sebatas untuk bermain anak – anak dijelaskan dengan kata *teido* atau batas tertentu – tentu. Batasannya adalah anak – anak, berarti kolam renang tersebut hanya bisa digunakan oleh anak – anak. Sementara itu, penulis kemungkian harapan pembuat kalimat adalah kolam renangnya juga bisa digunakan oleh orang dewasa, maka data (4) dapat dimasukkan ke dalam makna seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal. Pada data (4) apabila dipadankan dengan kata lain maka kata yang tepat adalah *shiyousuru*.

3 Tidak bekerja atau tidak memiliki pekerjaan

仕事をしていないこと。または、仕事がないこと。
Shigoto wo shite inai koto. Mata wa, shigoto ga nai koto.
‘Tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan.’

Data (5)

昨日は一日遊んでしまいました。
Kinou wa ***ichi nichi asonde shimaimashita****.*
‘Kemarin **saya bermalas – malasan sepanjang hari**.’

Pada data (5) verba *asobu* memiliki arti ‘bermalas – malasan’. Pada data (5) menjelaskan bahwa, saya bermalas – malasan sepanjang hari. Pada data (17) bisa dimasukkan ke dalam makna tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan. Pada data (5) apabila dipadankan dengan kata lain maka kata yang tepat adalah *gorogoro suru*.

4 Pergi ke tempat yang jauh untuk belajar

遠い場所へ行って学ぶ。
Tooi basho e itte manabu.
‘Pergi ke tempat yang jauh untuk belajar.’

Data (6)
角間山へ遊ぶ。
Kakumayama e asobu.
‘**Mengunjungi Gunung Kakuma**.’

(https://nlb.ninjal.ac.jp/, *11 Februari 2024*)

Pada data (6) verba *asobu* memiliki arti ‘mengunjungi’. Pada data (6) menjelaskan bahwa mengunjungi gunung Kakuma, biasanya jika seseorang ingin mengunjungi sebuah gunung, maka ada maksud atau tujuan tertentu. Salah satunya mempelajari tentang alam. Oleh karena itu, data (6) bisa dimasukkan ke dalam makna pergi ke suatu tempat dan mempelajari sesuatu. Pada data (6) jika dipadankan maka sinonimnya yaitu *noboru*.

5 Bepergian tanpa memikirkan tujuan

目的地を決めずに旅をする。
Mokutekichi wo kimezuni tabi wo suru.
‘Bepergian tanpa memikirkan tujuan’.
Data (7)
一日冒険遊び場自分の責任で自由に遊ぶ。
*Ichinichi bouken asobiba jibun no sekinin de **jiyuu ni asobu**.*
‘Taman bermain pertualangan sehari penuh, anda dapat **bermain dengan bebas** dan resiko ditanggung sendiri.’

(https://nlb.ninjal.ac.jp/, *11 Februari 2024*)

Pada data (7) verba *asobu* memiliki arti ‘bermain’. Pada data (7) menjelaskan bahwa bermain dengan bebas (berpetualang). Oleh karena itu, data (7) bisa dimasukkan ke dalam makna pergi tanpa memikirkan tujuan. Pada data (7) jika dipadankan maka sinonimnya yaitu *tabisuru*.

KESIMPULAN

Ditemukan bahwa makna dasar verba *asobu* (遊ぶ) adalah bermain atau senang-senang. Kemudian, Makna Perluasan Verba *asobu* (遊ぶ) ada 5 yaitu; 1) Terlibat dalam perjudian, minum - minum, bermain wanita dll. 2) Suatu keadaan di mana seseorang atau sesuatu tidak berfungsi secara maksimal. 3) Tidak bekerja atau tidak mempunyai pekerjaan. 4) Pergi ke tempat yang jauh untuk belajar. 5) Bepergian tanpa memikirkan tujuan.

REFRENSI

Agustin, C. M. (2013). ANALISIS VERBA TSUKERU SEBAGAI POLISEMI DALAM BAHASA JEPANG (日本語の多義語として動詞 [つける] の分析). *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, *2*(1).

Chaer, A. (2014). *Linguistik umum*.

Fauzah, N. N. R., Anwar, A. A., & Herliana, D. (2021). Makna verba noru dalam kalimat bahasa Jepang (kajian semantik). *NIJI: Jurnal Kajian Sastra, Budaya, Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, *3*(2), 94–107.

Fauzah, N. N. R., & Erika, E. (2019). Polisemi Verba Nobiru dalam Kalimat Bahasa Jepang (Kajian Semantik). *NIJI: Jurnal Kajian Sastra, Budaya, Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, *1*(2), 151–160.

Moloeng, L.J. (2017). Metode Penelitian Kualitatif, cetakan ke-36. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 6.

Penida, T. (2020). "AnalisisVerba *Dasu* Dalam Kalimat Bahasa Jepang". STBA JIA BEKASI

R. Tranika, dkk. (2017). "Analisis Makna Verba Tomeru sebagai Polisemi Dalam Bahasa Jepang" Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudaryanto, S. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Pengantar Penelitian Wahana dan Budaya*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Sudaryanto, S. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa, Pengantar Penelitian Wahana dan Budaya*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.

Sudjianto, D. A., & Dahidi, A. (2004). Pengantar linguistik bahasa jepang. *Jakarta: Kesaint Blanc*, *250*.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sutedi, D. (2003). *Dasar-dasar linguistik bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora Utama Press.

Widiastika, I. W. W. C., & Meidariani, N. W. (2022). Makna dan Penggunaan Verba Ochiru Dalam Polisemi Bahasa Jepang Sehari-hari Tinjauan Semantik. *SPHOTA: Jurnal Linguistik Dan Sastra*, *14*(1), 34–44.

https://mazii.net/

https://nlb.ninjal.ac.jp/