

PERUBAHAN MAKNA PADA KOSAKATA SERAPAN (*GAIRAIGO*) DALAM MANGA *DR. STONE* VOLUME 1-5

Dimas Sultan Fareza

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

dimasfareza16020104063@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine S, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

yovinzabethvine@unesa.ac.id

Abstract

As the time by time, the language of communication has become more diverse. So that the loanwords (*Gairaigo*) becomes a necessity in Japanese communicating which always increases with the times and certain fields. *Dr. Stone* manga that has an animated version adaption lifts a science fiction story with a modern theme which certainly contains a lot of *gairaigo* terms, and of course many *gairaigo* that changed its original meaning lexically in this manga.

The formulation of the problem in this study are: (1) How does the change in the lexical meaning of *gairaigo* (外来語) in *Dr. Stone* Manga volumes 1-5? And (2) What are the factors that cause changes in lexical meaning in *gairaigo* (外来語) in *Dr. Stone* Manga volumes 1-5?. The first formulation of problem in this study uses the theory from Chaer (2013) and Sutedi (2011) about forms of meaning change in Japanese language. Whereas the second formulation of problem uses the theory from Chaer (2013) about factors that cause the meaning change. This study uses descriptive qualitative methods to describe the results of the analysis in detail. The data source used in this study is *Dr. Stone* Manga volumes 1-5 in Japanese.

The results of this study are: There are 38 data of loanwords (*gairaigo*) that changes in meaning lexically. (1) Based on the data collected shows that there are 8 forms of meaning change. Such as generalization, specialization, total change, change from concrete to abstract, change from space to time, the exchange of sense, change to positive value, change to negative value. (2) The factors that cause the loanwords (*gairaigo*) change its meaning are 9 factors, such as the development of science and technology, the development of socio-culture, the associations, the terms development, different fields of use, the exchange of senses, differences in responses, abbreviations, and gramatical processes.

Keywords: meaning change, lexical meaning, *gairaigo*, *Dr. Stone* Manga.

要旨

時代が進むとともに、コミュニケーションの言葉はより多様になっており、分野等によって常に増える日本語のコミュニケーションには、外来語という語彙が必要になる。『DR. STONE』という漫画は既にアニメ化にされ、現代的なテーマで SF ストーリーを用いる。したがって、多くの外来語も、勿論語彙的の意味の変化もある。

本研究における課題は次の通りである。

- (1) 『DR. STONE』漫画 VOL. 1-5において、外来語の意味はどのように変化するだろうか。
- (2) 『DR. STONE』漫画 VOL. 1-5において、外来語の意味が変化した理由は何だろうか。

一番目の課題は Chaer (2013: 140-145) と Sutedi (2011: 132) の理論で解き、次の課題は Chaer (2013: 131-140) の理論で解くのである。

この研究では質的記述的方法を使用し、日本語バージョンの『DR. STONE』漫画 VOL. 1-5をデータソースとして使用している。

結果は以下の通りである。

- (1) 『DR. STONE』漫画 VOL. 1-5において意味が変化する外来語は 38 データが見出され、8 種に分けられる。8 種は一般化・拡大の意味変化、特殊化・縮小の意味変化、全体の意味変化、具象的なものから抽象的な意味変化、空間から時間への意味変化、感覚の移行の意味変化、価値の上昇の意味変化、最後は価値の落下の意味変化である。
- (2) 外来語の意味変化の理由は 9 種に分けられる。その理由は、科学技術の発展、社会文化の発展、関連、用語の発達、様々な使用分野、感覚の交換、対応の違い、略語、文法形式。

キーワード: 意味の変化、語彙的意味、外来語、DR.STONE 漫画

PENDAHULUAN

Bahasa adalah simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan digunakan sebagai alat komunikasi oleh masyarakat (Keraf dalam Smarapradhipa, 2005). Bahasa juga bersifat dinamis, artinya bahasa dapat berkembang atau mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Tetapi, bahasa tetap memiliki dasar yang menjadi penanda bahwa bahasa itu merupakan perjanjian konvensional antara kelompok penggunanya. Hal yang mempengaruhi perkembangan bahasa salah satunya adalah perkembangan zaman. Seiring zaman berkembang, bahasa mengalami banyak perubahan karena mau tidak mau pengaruh eksternal terhadap berbagai aspek yang membutuhkan bahasa sebagai perantaranya akan terus bergerak maju dan dengan keadaan itu komunikasi harus tetap berlanjut. Sehingga bahasa yang juga memiliki sifat fleksibel harus menyesuaikan dengan keadaan tersebut.

Perubahan bahasa yang terjadi karena perkembangan zaman tersebut juga dapat dipengaruhi dari faktor eksternal atau bahasa asing. Bahasa yang tercipta oleh pengaruh eksternal tersebut disebut dengan bahasa atau kata serapan. Dalam bahasa Jepang bahasa atau kata serapan disebut *gairaigo* (外来語), yaitu bahasa atau kata yang diserap dari bahasa asing selain bahasa Cina (Soepardjo, 2012:101). Beberapa contoh kata serapan (*gairaigo*) adalah アルコール (*arukooru*) yang berasal dari kata *alcohol* (alkohol), ルール (*ruuru*) yang berasal dari kata *rule* (peraturan), dan masih banyak lagi. Penggunaan *gairaigo* sering ditemui pada percakapan di kalangan tua maupun kalangan muda di Jepang.

Dalam perkembangan kata serapan tersebut, makna sebuah kata serapan dapat berubah-ubah saat digunakan dalam konteks kalimat tertentu, sehingga seringkali pembelajar bahasa Jepang kebingungan saat mengartikan sebuah kata serapan dalam bahasa Jepang. Padahal tidak banyak pembelajar bahasa Jepang yang dapat mengetahui secara langsung sebuah makna dari kosakata serapan bahasa Jepang (Yuri, 2014), terlebih lagi perubahan makna *gairaigo*. Perubahan makna tersebut ada yang hampir mirip atau bergeser sedikit dari makna aslinya, ada pula yang mengalami perubahan makna secara total atau menyeluruh. Misalnya pada kata スマート (*sumaato*) pada kalimat 俺はこんなに健康的で、スマートで、セクシーになった. Kata *sumaato* berasal dari *smart* (Bahasa Inggris) yang berarti cerdas atau pintar. Namun dalam kalimat tersebut, kata *sumaato* berarti 'kurus'. Kata *sumaato* tersebut telah mengalami perubahan makna dari asalnya yang bermakna cerdas atau pintar berubah menjadi 'kurus'.

Hal-hal tersebut di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memfokuskan pada bahasan kata serapan atau *gairaigo* yang mengalami perubahan

makna. Peneliti juga berharap jika hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi pembelajar bahasa Jepang terlebih yang mempelajari kata serapan atau *gairaigo*.

Penelitian ini mengambil Manga *Dr. Stone* volume 1-5 karya Riichirou sebagai sumber data, lebih tepatnya pada kata serapan atau *gairaigo* yang terdapat pada percakapan dalam manga tersebut. Manga *Dr. Stone* dipilih sebab manga ini memiliki tema fiksi ilmiah modern yang tentunya banyak terdapat kosakata serapan (*gairaigo*), manga ini juga telah memenangkan penghargaan "Best Shonen Manga of 2018" dalam "Penghargaan Manga Shogakukan ke 64" pada Januari 2019 lalu.

Dari latar belakang di atas, dapat ditemukan rumusan masalahnya, antara lain: (1) Bagaimana bentuk perubahan makna leksikal pada *gairaigo* (外来語) dalam Manga *Dr. Stone* volume 1-5?; (2) Bagaimana faktor penyebab perubahan makna leksikal pada *gairaigo* (外来語) dalam Manga *Dr. Stone* volume 1-5?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, antara lain: (1) Mendeskripsikan bentuk perubahan makna leksikal pada *gairaigo* (外来語) dalam Manga *Dr. Stone* volume 1-5; (2) Mendeskripsikan faktor penyebab perubahan makna leksikal pada *gairaigo* (外来語) dalam Manga *Dr. Stone* volume 1-5.

Menurut Sudjianto & Dahidi (2009: 104) *gairaigo* merupakan sebuah jenis kosakata bahasa Jepang yang asalnya dari bahasa asing yang kemudian disesuaikan dengan aturan-aturan kebahasaan yang ada di dalam bahasa Jepang. Menurut Soepardjo, *gairaigo* ialah kata-kata serapan yang diambil dari bahasa asing selain bahasa Cina. Akan tetapi, ada kata-kata yang berasal dari bahasa Cina modern seperti (*meifaazu*), (*mentsu*), (*maajan*), (*shumai*) dimasukkan ke dalam *gairaigo*.

Gairaigo yang paling banyak berasal dari bahasa Inggris. Selain bahasa Inggris terdapat juga *gairaigo* dari bahasa-bahasa lain seperti bahasa Korea, bahasa Ainu, bahasa Sanskerta, dan bahasa-bahasa lainnya.

Menurut Achmad & Abdullah (2012: 87), Semantik di dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris *semantics*, dari bahasa Yunani *sema* (nomina tanda) atau dari verba *samaino* (menandai, berarti) istilah inilah yang digunakan oleh para pakar bahasa untuk menyebutkan bagian ilmu bahasa yang mempelajari tentang makna. Salah satu sub cabang dari ilmu semantik adalah makna leksikal. Sutedi (2011: 132) mengatakan bahwa makna leksikal atau *jishoteki-imi* /*goiteki-imi* adalah makna kata yang sebenarnya sesuai dengan referensinya sebagai hasil dari pengamatan indra terlepas dari unsur gramatikalnya, juga dapat dinyatakan sebagai suatu makna asli dari sebuah kata. Contohnya misal: kata 犬 (*inu*) dan kata 猫 (*neko*)

yang masing-masing memiliki makna leksikal ‘anjing’ dan ‘kucing’.

Kadang kala sebuah kata dapat mengalami perubahan makna. Perubahan makna menurut Chaer (2013: 130) makna sebuah kata secara sinkronis tidak akan berubah, dengan kata lain pernyataan ini menyiratkan juga pengertian bahwa kalau secara sinkronis makna sebuah kata tidak akan berubah maka secara diakronis ada kemungkinan bisa berubah.

Menurut Sutedi (2011: 132) jenis-jenis perubahan makna dalam bahasa Jepang adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan makna dari yang konkret ke abstrak (具象 — 抽象)

Kata *atama* yang memiliki makna ‘kepala’ dan kata *ude* yang memiliki makna ‘lengan’ serta kata *michi* yang bermakna ‘jalan’ yang merupakan benda konkret, akan berubah menjadi abstrak jika digunakan seperti berikut:

Atama ga ii (kepandaian)

Ude ga agaru (kemampuan)

Nihongo kyoushi e no michi (cara/petunjuk)

- 2) Dari ruang ke waktu (空間 — 時間)

Kata *mae* yang memiliki makna ‘depan’ dan *nagai* yang memiliki makna ‘panjang’ keduanya sama-sama menyatakan ‘ruang’, namun maknanya berubah menjadi ‘waktu’ seperti berikut:

Sannen mae (yang lalu)

Nagai jikan (lama)

- 3) Perubahan penggunaan indra (感覚の移行)

Kata *ookii* yang memiliki makna ‘besar’ awalnya diamati dengan mata (indra penglihatan), namun dapat berubah ke telinga (indra pendengaran), seperti misalnya pada frase *ookii koe* yang bermakna ‘suara keras’; kata *amai* yang memiliki makna ‘manis’ dan dapat dirasakan lewat lidah (indra perasa), berubah maknanya menjadi karakter seperti pada frase *amai ko* (anak manja).

- 4) Perubahan makna dari yang khusus ke umum/generalisasi (一般化・拡大)

Kata *kimono* yang pada awalnya memiliki makna ‘pakaian tradisional Jepang’ kemudian berubah maknanya yaitu untuk menunjukkan pakaian secara umum (*fuku*) dan sebagainya.

- 5) Perubahan makna dari yang umum ke khusus/spesialisasi (特殊化・縮小)

Kata *hana* yang memiliki makna ‘bunga secara umum’ dan kata *tamago* yang memiliki makna ‘telur secara umum’ dapat berubah maknanya apabila digunakan untuk menunjukkan hal yang lebih khusus seperti berikut:

Hana-mi (bunga sakura)

Tamago wo taberu (telur ayam)

- 6) Perubahan nilai ke arah positif (価値の上昇)

Mulanya, kata *boku* yang memiliki makna ‘saya’ hanya digunakan untuk budak atau pelayan saja, namun sekarang sudah banyak ditemukan di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menunjukkan adanya perubahan suatu nilai, dari yang negatif menjadi positif.

- 7) Perubahan nilai ke arah negatif (価値の落下)

Mulanya, kata *kisama* yang memiliki makna ‘kamu’ sering digunakan untuk menunjukkan kata anata anda, namun sekarang berubah maknanya dan digunakan hanya kepada orang yang dianggap rendah saja. Hal tersebut menunjukkan adanya pergeseran nilai dari yang positif menjadi negatif.

Klasifikasi perubahan makna menurut Chaer (2013: 140-145) yakni ada 5 jenis perubahan makna, yaitu: (1) Perubahan makna meluas, (2) Perubahan makna menyempit, (3) Perubahan makna total, (4) Perubahan makna penghalusan, dan (5) Perubahan makna pengasaran. Berikut penjelasan lebih lengkapnya:

- 1) Perubahan makna meluas

Perubahan makna ini adalah di saat suatu kata atau leksem yang memiliki sebuah makna, karena adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya menjadi memiliki makna-makna lainnya. Misalnya pada kata ‘saudara; yang awalnya hanya bermakna ‘seperut atau sekandung’ yang sekarang berkembang menjadi ‘siapa saja yang sepertalian darah’.

- 2) Perubahan makna menyempit

Perubahan makna yang terjadi pada suatu kata atau leksem yang memiliki makna cakupan yang cukup luas, namun kemudian berubah menjadi terbatas hanya satu makna saja. Contohnya adalah pada kata ‘sarjana’ yang mulanya memiliki makna ‘cendekiawan’ atau ‘orang pandai’, kini berubah maknanya menjadi hanya ‘orang yang lulus dari perguruan tinggi’ saja.

- 3) Perubahan makna secara total

Perubahan ini adalah berubahnya suatu kata atau leksem secara utuh menyeluruh atau dapat dikatakan makna sesudah dan makna sebelumnya sama sekali berbeda. Misalnya pada kata ‘ceramah’ yang awalnya memiliki makna ‘cerewet atau banyak cakap’ kini berubah maknanya menjadi ‘pidati atau uraian mengenai suatu hal yang disampaikan di depan banyak orang’.

- 4) Perubahan makna penghalusan

Perubahan makna ini adalah konsep dari suatu kata itu tidak berubah, tetapi gejala yang ditampilkan atau kesannya dianggap memiliki makna yang lebih halus, atau lebih sopan daripada yang digantikan. Contohnya adalah pada kata ‘penjara’ yang kini

banyak digantikan dengan kata atau ungkapan yang maknanya lebih halus yaitu 'lembaga pemasyarakatan'.

5) Perubahan makna pengasaran

Perubahan ini merupakan usaha untuk menggantikan kata yang maknanya berkesan lebih halus atau biasa-biasa saja dengan makna yang kesannya lebih kasar. Misalnya pada kata 'bini' yang menggantikan kata 'istri'. Keduanya memiliki konsep yang sama, namun pada kata 'bini' ungkapannya lebih kasar daripada kata 'istri'.

Chaer (2013: 131-140) juga mengemukakan faktor-faktor penyebab terjadinya perubahan makna, yakni sebagai berikut:

a) Perkembangan dalam ilmu dan teknologi

Konsep makna yang dikandung mengalami perubahan akibat dari suatu pandangan yang baru atau teori baru dalam suatu bidang ilmu atau sebagai perkembangan dari teknologi. Misalnya pada perubahan makna kata 'sastra' dari makna 'tulisan' sampai pada 'karya imajinatif'. hal tersebut merupakan suatu contoh perkembangan di bidang keilmuan.

b) Perkembangan sosial budaya

Terjadi saat sebuah kata bentuknya tetap namun, konsep makna yang dikandungnya berubah. Misalnya, pada kata sarjana yang pada zaman dulu memiliki makna 'orang yang pandai' atau 'cendekiawan', kini kata sarjana berubah maknanya menjadi 'orang yang lulus dari perguruan tinggi' saja.

c) Adanya Asosiasi

Perubahan makna yang terjadi di mana makna baru yang muncul berkaitan dengan suatu hal atau peristiwa lain yang berkenaan dengan kata tersebut. Misalnya, pada kata amplop yang mulanya berasal dari bidang administrasi atau surat-menyurat, makna asalnya adalah 'sampul surat'. Biasanya amplop dimasukkan surat, namun dalam keadaan tertentu juga dapat dimasukkan benda lain, misalnya uang. Dalam kalimat 'beri saja amplop maka urusan pasti beres', kata amplop yang dimaksud di sini bukan bermakna 'sampul surat' yang tidak berisikan apa-apa, namun memiliki makna sogokan yang diberikan untuk memperlancar suatu urusan.

d) Pengembangan istilah

Pengembangan istilah merupakan suatu upaya dalam pengembangan atau pembentukan istilah baru yaitu dengan cara memanfaatkan kosakata bahasa Indonesia yang ada dengan metode memberi makna baru, entah menyempitkan suatu makna meluaskan, ataupun dengan memberi arti yang baru. Misalnya kata papan yang mulanya bermakna 'lempengan kayu

tipis', kini diangkat menjadi istilah untuk makna 'perumahan'.

e) Adanya perbedaan bidang pemakaian

Terjadi di saat kata-kata yang menjadi kosakata yang digunakan pada bidang tertentu dalam kehidupan sehari-hari dapat digunakan pada bidang yang lain atau dapat menjadi kosakata umum. Misalnya kata jurusan yang berasal dari bidang lalu lintas dengan makna 'arah', kini digunakan juga dalam pendidikan dengan makna 'seksi' atau 'bagian bidang ilmu'.

f) Pertukaran tanggapan indra (sinestesia)

Dalam penggunaan bahasa di kehidupan sehari-hari, banyak terjadi kasus pertukaran tanggapan indra yang satu dengan yang lain. Misalnya kata pedas yang seharusnya ditanggap dengan alat indra perasa lidah, tertukar menjadi ditanggap oleh alat indra pendengar seperti tampak dalam ujaran 'kata-katanya sangat pedas'.

g) Perbedaan tanggapan

Terjadi di saat suatu kata leksikal (kata sebenarnya) mendapat tanggapan yang berbeda-beda dari masyarakat yang disebabkan karena pandangan hidup dan ukuran dalam norma kehidupan di masyarakat. Kata-kata tersebut banyak yang memiliki kesan atau rasa yang rendah (kurang mengesankan) dan adapula yang memiliki kesan atau rasa yang tinggi (yang mengesankan). Misalnya kata bini dianggap kata yang bernilai rendah, sedangkan kata istri dianggap memiliki nilai rasa yang tinggi.

h) Adanya penyingkatan

Dalam bahasa Indonesia ada beberapa kata atau ungkapan yang sering digunakan yang kemudian meskipun tidak diucapkan maupun ditulis secara menyeluruh, orang-orang sudah mengetahui maksud dari makna kata tersebut. Misalnya kata meninggal dalam kalimat 'ayahnya meninggal', maksudnya adalah ayahnya meninggal dunia.

i) Proses gramatikal

Perubahan makna yang melalui proses gramatikal ini meliputi afiksasi, reduplikasi, dan komposisi (penggabungan kata).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa Manga *Dr. Stone* volume 1-5. Data yang digunakan berupa kata/frase serapan bahasa Jepang (*gairaigo*) yang mengalami perubahan makna.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode telaah pustaka, yaitu dengan menggunakan sumber-sumber pustaka sebagai acuan dalam penelitian (Moleong, 2005: 124).

Sumber data yang dimaksud adalah Manga *Dr. Stone* volume 1-5.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan Fossey dalam Yusuf (2014: 400), yaitu me-review dan memeriksa data, menyintesis, dan menginterpretasikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data keseluruhan yang ditemukan dalam manga ini ada 38 data. Dari data tersebut ditemukan jenis perubahan yang dimasukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perubahan Makna

No	Jenis perubahan	Jumlah data yang ditemukan	Contoh
1	Meluas	12	チート
2	Menyempit	4	グラウンド
3	Perubahan total	16	お転婆
4	Konkret ke abstrak	2	ドライ
5	Dari ruang ke waktu	1	タッチ
6	Perubahan penggunaan indra	1	カモフラージュ
7	Negatif ke positif	1	テンション
8	Positif ke negatif	1	ハーレム
		38	

Pada bagian ini data-data tersebut dijabarkan dan dianalisis. Analisis yang dilakukan pada data penelitian berupa kata ataupun berupa frase serapan (*gairaigo*) dengan memperhatikan teori tentang jenis perubahan makna guna menjawab rumusan masalah yang pertama dan memperhatikan teori tentang faktor-faktor penyebab terjadinya perubahan makna guna menjawab rumusan masalah yang kedua.

1. Bentuk Perubahan Makna Leksikal pada Kata Serapan (*Gairaigo*) dalam Manga *Dr. Stone* Volume 1-5

Bentuk perubahan makna pada pembahasan ini digabungkan antara teori dari Chaer dan teori milik Sutedi. Sebagai hasilnya, bentuk perubahan makna yang menjadi fokus pada pembahasan ini ada 8 bentuk perubahan makna, yakni (1) perubahan makna meluas (*generalisasi*), (2) perubahan makna menyempit (*spesialisasi*), (3) perubahan makna secara total, (4) perubahan makna dari konkret ke abstrak, (5) perubahan makna dari ruang ke waktu, (6) perubahan penggunaan indra, (7) perubahan nilai ke positif (*penghalusan*), dan (8) perubahan nilai ke negatif (*pengasaran*). Berikut ini penjelasan dari analisis data dari masing-masing bentuk.

a) Perubahan Makna Meluas (*Generalisasi*)

Data 4

すげえな量だけは、どんなチート体力してやがんだ大樹テメー。

(Setidaknya tangkapanmu banyak sekali, *cheat* kekuatan fisik macam apa yang kau gunakan?)

(DRS_V1_p60)



Gambar 1 Cheat

Pada data 1, ditunjukkan oleh kata bergaris bawah berupa *チート* (*cheat*). Penggunaan kata *チート* dalam frase *チート体力* oleh karakter bernama Senku digunakan untuk mengungkapkan terkesan kaget terhadap karakter bernama Taiju setelah Taiju mengumpulkan banyak sekali bahan makanan.

Kata *cheat* sendiri menurut kamus Inggris Cambridge online memiliki makna leksikal yaitu sebuah perbuatan yang tidak jujur untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Dalam hal lain, kata *cheat* berarti perbuatan curang. Selain memiliki makna sebuah perbuatan curang, kata *cheat* juga dapat bermakna suatu kumpulan informasi khusus yang dapat digunakan saat bermain *game* agar lebih mudah dimainkan.

Pada konteks dalam data 4 tersebut, kata *cheat* yang dimaksudkan bukanlah menunjukkan suatu perbuatan yang curang, namun bentuk takjub karakter Senku yang melihat banyak sekali jumlah bahan makanan yang diperoleh karakter Taiju yang menganggapnya memakai *cheat* seperti di dalam *game*. Sehingga kata *cheat* pada data 4 mengalami perluasan makna.

b) Perubahan Makna Menyempit (*Spesialisasi*)

Data 10

ああ、その雑アタマでも分かる言い方で言うとそれな。グラウンドの白線引きだ。

(Yaa, biarkan aku menjelaskannya dengan cara yang bahkan si otak otot itu pun dapat memahaminya. Benda yang digunakan untuk membuat garis putih di lapangan olahraga.)

(DRS_V1_p117)



Gambar 2 Ground

Pada data 10 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa *グラウンド* (*ground*). Kata *グラウンド* oleh karakter bernama Senku yang menyatakan bahwa kapur adalah bahan yang dibuat untuk membuat garis di lapangan olahraga.

Menurut kamus Inggris Cambridge online, kata *ground* memiliki makna leksikal yaitu permukaan dari bumi atau tanah. Selain itu juga memiliki makna sebuah area yang digunakan untuk tujuan atau kegiatan tertentu (misal *dumping ground* atau area pembuangan). Sedangkan menurut kamus *kojien* online, kata *グラウンド* memiliki 2 makna, salah satunya adalah lapangan olahraga.

Penyempitan makna yang terjadi pada kata *ground* tersebut adalah makna kata *グラウンド* yang makna awalnya adalah permukaan tanah pada bumi atau suatu area yang digunakan untuk tujuan atau aktivitas tertentu, pada data 10 merujuk hanya kepada suatu permukaan tanah atau lapangan yang dipakai khusus untuk kegiatan berolahraga saja.

c) **Perubahan Makna Secara Total**

Data 37

コハクちゃんのお転婆はホントは姉妹の血筋なんじゃの

(Sepertinya sifat **tomboi** Kohaku memang sudah mendarah daging di dalam tubuh keluarganya ya)

(DRS_V5_p149)



Gambar 3 Ontembaar

Pada data 38 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa *お転婆* (*ontembaar*) yang diucapkan karakter Kakek Kaseki ketika melihat putri Kohaku yang berlarian layaknya seorang laki-laki. Kakek Kaseki beranggapan bahwa karena saudara perempuan dari putri Kohaku memiliki sifat tomboi, putri Kohaku pun juga memiliki sifat tersebut sebagai sesama keluarga.

Menurut Entzinger dalam situs webnya,, kata *お転婆* berasal dari bahasa Belanda yaitu *ontembaar*

yang memiliki makna leksikal yaitu sifat gigih atau sukar dikekang, susah diatur atau susah dijinakkan. Berbeda dengan kamus *kojien* online, *お転婆* memiliki makna yaitu tomboi atau perempuan yang memiliki sikap seperti laki-laki.

Kata *ontembaar* di sini mengalami perubahan makna secara total dalam bahasa Jepang, yakni yang awalnya kata *ontembaar* ini memiliki arti susah diatur berubah maknanya menjadi tomboi atau perempuan dengan sikap kekelakian.

d) **Perubahan Makna dari Konkret ke Abstrak**

Data 20

なんかすごいアッサリ、男同士は**ドライ**ですな。(Kalian berpisah begitu cepat dan mudahnya, sesama laki-laki memang **tak terbawa perasaan** ya?)

(DRS_V1_p166)



Gambar 4 Dry

Pada data 20 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa *ドライ* yang diucapkan karakter bernama Yuzuriha kepada Taiju setelah berpisah dengan kawan mereka yaitu Senku. Mereka berpisah mengambil jalan dan tujuannya masing-masing tanpa mengucapkan satu patah kata pun, sehingga Yuzuriha menganggap bahwa sesama laki-laki memang tak terbawa perasaan.

Menurut kamus Inggris Cambridge online Kata *dry* memiliki makna leksikal yang mendeskripsikan sesuatu yang tidak mengandung air atau cairan di dalamnya atau dapat dikatakan sesuatu yang kering. Dalam kamus *kojien* online, kata *ドライ* juga memiliki arti 'tak terbawa perasaan, tak berperasaan'.

Perubahan makna dari konkret ke abstrak pada kata *ドライ* yaitu pada umumnya kata ini merujuk pada sesuatu yang kering yang berwujud konkret dan bisa divisualisasikan lewat indra penglihatan secara nyata, kemudian berubah merujuk pada suatu hal yang bersifat abstrak berupa sikap yang tidak terlalu terbawa perasaan.

e) **Perubahan Makna dari Ruang ke Waktu**

Data 33

コハク、クッソ**タッチ**の差で間に合わなかった...!

(Kohaku! Sial, kamu hanya terlambat **beberapa saat!**)

(DRS_V5_p39)



Gambar 5 Touch

Pada data 33 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa タッチ (*touch*) dalam frase タッチの差 oleh karakter bernama Chrome yang kesal karena Kohaku didiskualifikasi dari turnamen karena telat masuk pertandingan hanya beberapa saat.

Menurut kamus Inggris Inggris Cambridge online, kata *touch* dalam bahasa Inggris memiliki makna leksikal meletakkan tangan atau bagian tubuh lainnya terhadap sesuatu atau seseorang atau dua benda/lebih yang sangat dekat sampai tidak ada jarak di antaranya. Dalam kamus *kojien* online, kata タッチ juga memiliki arti yang sama pula, yaitu menyentuh.

Pada konteks dalam data 33, kata タッチ yang diikuti の差 memiliki artian perbedaan yang sangat kecil (terutama waktu). Maka, perubahan makna dari ruang ke waktu ditunjukkan pada kata タッチ yang mulanya berarti menyentuh sesuatu yang sifatnya tiga dimensi (ruang) berubah menjadi sedikit/kecil (dalam hal waktu).

f) **Perubahan Penggunaan Indra**

Data 19

カモフラージュになった雷雨の音が消えたんだ。もう大声で叫ぶんじゃねえぞ！司に聞こえたら一発アウトだ。

(Suara hujan petir yang **menyembunyikan** kita sudah hilang. Jangan berteriak lagi loh! Jika Tsukasa mendengarnya, kita bisa celaka.

(DRS_V2_p153)



Gambar 6 Camouflage

Pada data 20 ditunjukkan pada kata yang bergaris bawah berupa カモフラージュ (*camouflage*) oleh karakter bernama Senku yang

mengatakan kepada kedua temannya untuk tidak membuat suara keras lagi, karena hujan yang menyembunyikan keberadaan mereka dari musuh sudah reda.

Menurut kamus Inggris Inggris Cambridge online, kata *camouflage* dalam bahasa Inggris memiliki makna leksikal ‘menggunakan dedaunan, batang-batangan, cat, atau baju untuk menyembunyikan tentara atau pun peralatan militernya agar tidak terlihat di area di sekitarnya’. Dapat dikatakan, *camouflage* ini adalah sebuah upaya menyembunyikan sesuatu agar tidak diketahui (secara visual) oleh musuh. Dalam kamus *kojien* online, istilah カモフラージュ juga memiliki makna suatu cara untuk menipu pandangan musuh.

Pada konteks dalam data 20, dikatakan bahwa 「カモフラージュになった雷雨の音が消えた」 Kata カモフラージュ di sini kesannya menyembunyikan sesuatu dengan memanfaatkan bunyi di sekitar (hujan petir) agar tidak diketahui oleh musuh. Sehingga kata カモフラージュ di sini bukan menyembunyikan sesuatu agar tidak tampak oleh musuh, melainkan menyembunyikan sesuatu agar tidak terdengar oleh musuh.

Maka kata カモフラージュ mengalami perubahan makna yang mulanya menyembunyikan sesuatu agar tidak terlihat (indra penglihatan) menjadi menyembunyikan sesuatu supaya tidak terdengar (indra pendengaran).

g) **Perubahan Nilai ke Positif (Penghalusan)**

Data 34

カフェイン初体験で、テンション上がりまくってんだろ。

(Dia jadi **bersemangat** karena ini pertama kalinya dia dalam pengaruh kafein)

(DRS_V5_p47)



Gambar 7 Tension

Pada data 34 ditunjukkan pada kata yang bergaris bawah berupa テンション (*tension*) oleh karakter bernama Senku yang mengatakan bahwa si Ginro menjadi bersemangat setelah mengonsumsi kafein untuk yang pertama kalinya.

Kata *tension* dalam kamus Inggris Cambridge online memiliki makna leksikal suatu perasaan gugup dan atau tegang sebelum menghadapi suatu kegiatan yang penting atau sulit, perasaan gelisah atau khawatir yang mendeskripsikan kesan negatif.

Dalam kamus *kojien* online, テンション juga memiliki arti yang sama yaitu gelisah, gugup, dan juga memiliki kesan negatif.

Pada konteks dalam data 34, kata テンション atau 'ketegangan' di sini lebih bermakna positif, yaitu semangat. Sehingga perubahan makna 'ketegangan' yang berkesan negatif berubah atau diperhalus menjadi 'ketegangan' yang memiliki kesan positif.

h) Perubahan Nilai ke Negatif (Pengasaran)

Data 26

アイドルとか復活させまくれば夢のハーレム!!
(Jika aku bisa membangkitkan *Idol* dan semacamnya, **Harem** impianku akan terwujud!!)

(DRS_V3_p158)



Gambar 8 Harem

Pada data 27 ditunjukkan pada kata yang bergaris bawah berupa ハーレム (*harem*) yang menggambarkan sebuah gambar di mana seorang pria dikelilingi gadis-gadis di dalam pemandian.

Menurut *kojien* online, kata *Harem* berasal dari bahasa Arab '*haram*' yang merujuk pada sebuah tempat atau rumah yang pada zaman kerajaan Islam dahulu yang dikhususkan untuk tempat tinggal ibu, istri, selir, dan wanita-wanita pilihan sultan. Tempat tersebut dijaga sangat ketat dan siapa pun tidak boleh memasuki tempat atau kamar tersebut kecuali sang sultan sendiri.

Pada umumnya, sekarang kata ハーレム dikenal sebagai sebuah genre (biasanya novel, manga, dan sebagainya) yaitu genre yang mengisahkan hubungan poligami atau cinta segitiga yang mana tokoh protagonisnya dikelilingi oleh tiga orang atau lebih dari jenis kelamin yang berlawanan dan atau yang sama.

Oleh karena itu, kata ハーレム di sini mengalami perubahan makna yang mulanya kesannya positif (kamar pribadi sultan) menjadi kesan yang negatif (hubungan poligami).

Berdasarkan analisis bentuk perubahan makna di atas, terdapat 8 bentuk perubahan makna pada kosakata serapan (*gairaigo*) yang memadukan antara teori Chaer dan Sutedi. Bentuk perubahan makna pada *gairaigo* yang paling sering ditemui dalam Manga ini adalah bentuk

perubahan makna secara total yakni 16 data seperti kata チート yang makna awalnya 'perbuatan curang' menjadi sebuah 'informasi khusus yang dapat digunakan saat bermain *game* agar lebih mudah dimainkan', アウト yang makna awalnya 'keluar' menjadi 'tidak layak', 'カード' yang makna awalnya 'kartu' menjadi 'kelebihan/bakat', ワープ yang makna awalnya 'melengkung/lengkungan' menjadi 'perjalanan waktu', バーゲンセール, ハーフ yang makna awalnya 'jual murah/cuci gudang' menjadi 'gratis/ambil sepuasnya', dan lainnya.

2. Faktor Penyebab Terjadinya Perubahan Makna pada Kata Serapan (*Gairaigo*) dalam Manga *Dr. Stone* Volume 1-5

a) Perkembangan dalam Ilmu dan Teknologi

Data 4

すげえな量だけは、どんなチート体力してやがんだ大樹テメー。

(Setidaknya tangkapanmu banyak sekali, **cheat** kekuatan fisik macam apa yang kau gunakan?)

(DRS_V1_p60)

Kata yang bergaris bawah berupa チート telah dibahas sebelumnya dalam subbab perubahan makna meluas (generalisasi). Dalam subbab tersebut dijelaskan bahwa kata チート mengalami perluasan makna, di mana チート tersebut merujuk kepada sebuah koleksi instruksi atau informasi khusus yang dapat digunakan saat bermain *game* (komputer atau konsol) agar lebih mudah dimainkan.

Seiring perkembangan dalam ilmu dan teknologi, makna dari kata *cheat* ini mengalami perubahan dan dalam kalangan masyarakat terutama kaum lelaki yang suka memakai istilah *cheat* ini di saat mereka main *game*.

b) Perkembangan Sosial Budaya

Data 21

青い目... ハーフの女子高校生?

(Mata yang berwarna biru... Gadis SMA blasteran?)

(DRS_V2_p173)



Gambar 9 half

Data 21 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa ハーフ (*half*). Dalam gambar tersebut dapat diketahui bahwa karakter tersebut menjumpai seorang gadis tidak dikenal seumuran anak SMA yang memiliki keturunan dari ras campuran atau blasteran.

Kata *ハーフ* dalam kamus Inggris Cambridge online memiliki makna leksikal berupa dua bagian yang sama atau hampir sama yang jika digabungkan akan menjadi satu keutuhan, singkatnya adalah setengah atau separuh. Kata *half* pada umumnya menunjukkan kuantitas suatu benda.

Dalam kamus *kojien* online, kata *ハーフ* juga dapat berarti *混血児 (konketsuji)* yang memiliki arti ‘anak dari darah campuran atau ras campuran’. Oleh sebab itu karena perkembangan sosial budaya di Jepang, pada konteks dalam data 2 tersebut, kata *ハーフ* mengalami perubahan makna yang maknanya ‘setengah’ menjadi ‘keturunan dari ayah dan ibu yang memiliki ras yang berbeda’ atau ‘keturunan blasteran’.

c) **Adanya Asosiasi**

Data 27

*バックパーム*とかいう技だ。

(kalau tidak salah namanya trik *back palm*)

(DRS_V3_p169)



Gambar 10 *Back palm*

Pada data 27 ditunjukkan oleh kata bergaris bawah berupa *バックパーム* yang diucapkan oleh karakter bernama Senku yang menjelaskan trik yang biasanya dilakukan pesulap yaitu ‘*back palm*’.

Dalam bahasa Inggris, kata *back* memiliki makna leksikal ‘belakang atau punggung’ dan ‘*palm*’ yang memiliki makna leksikal ‘telapak tangan’. Jika digabungkan maka secara harfiah berarti punggung telapak tangan/ bagian belakang dari telapak tangan.

Pada konteks yang dimaksud pada data 3 tersebut bukan ‘punggung telapak tangan’ yang dimaksud, melainkan sebuah trik yang biasa dilakukan oleh pesulap dengan menyembunyikan benda (biasanya kartu) di balik tangannya/ di punggung telapak tangannya. Jadi, faktor yang mempengaruhi perubahan makna pada data 3 tersebut yaitu makna baru yang muncul adalah berkaitan dengan hal atau peristiwa lain yang berkenaan dengan kata tersebut.

d) **Pengembangan Istilah**

Data 25

*アイドル*とか復活させまくれば夢のハーレム!!

(Jika aku bisa membangkitkan *Idol* dan semacamnya, *Harem* impianku akan terwujud!!)

(DRS_V3_p158)

Pada data 25 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa *アイドル*. Pada konteks kalimat tersebut, karakter bernama *Gen* berkata kalau

ia bisa membangkitkan para *Idol* dan semacamnya, maka impian *harem*-nya akan terwujud.

Kata *Idol* dalam kamus Inggris Cambridge online, memiliki makna leksikal ‘patung atau berhala’, apa pun yang disembah. Seiring berkembangnya zaman, kata *idol* juga dapat berarti idola. Di Negara Jepang, kata *idol* ini mengalami pengembangan istilah lagi yaitu artis-artis pop muda. Sehingga kata *idol* yang sebelumnya memiliki makna leksikal ‘patung atau berhala’, ‘idola’, kini istilahnya berkembang lagi menjadi artis pop khususnya yang masih muda.

e) **Adanya Perbedaan Bidang Pemakaian**

Data 8

俺と千空の*タッグ*なら保存食は心配ないね。

(Jika aku dan Senku bekerja sama, kita tak perlu khawatir lagi soal makanan).

(DRS_V1_p116)



Gambar 11 *Tag*

Pada data 8 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa *タッグ* (*tag*) yang dikatakan oleh karakter Tsukasa pada Senku setelah mengumpulkan bahan-bahan makanan.

Dalam kamus Inggris Cambridge kata *tag* memiliki beberapa makna tergantung pada bidangnya. Misal pada bidang ekonomi, *tag* dalam frase *price tag* memiliki makna label harga, dalam bidang seni, *tag* memiliki makna sebuah lukisan grafiti (lukisan pada tembok), dalam bidang teknologi informasi terutama penggunaan media sosial seperti sekarang, kata *tag* memiliki makna mengubungkan atau menandai profil seseorang dalam foto, video, post, komen, dan lainnya pada Instagram, Facebook, dan sebagainya.

Sedangkan pada data 8 tersebut, menurut kamus *kojien* online, kata *タッグ* memiliki makna dua orang yang saling bekerja sama. Sehingga, kata *tag* tersebut memiliki makna yang berbeda dari bidang-bidang yang lain.

f) **Pertukaran Tanggapan Indra (Sinestesia)**

Data 19

カモフラージュになった雷雨の音が消えたんだ。もう大声で叫ぶんじゃねえぞ！ 司に聞こえたら一発アウトだ。

(Suara hujan petir yang menyembunyikan kita sudah hilang. Jangan berteriak lagi loh! Jika Tsukasa mendengarnya, kita bisa celaka.

(DRS_V2_p153)

Kata yang bergaris bawah berupa カモフラージュ (*camouflage*) sudah dibahas sebelumnya pada data 19 dalam subbab perubahan penggunaan indra. Dalam subbab tersebut dijelaskan bahwa hujan yang ‘menyembunyikan’ mereka sudah hilang, maka jangan membuat suara yang keras, membuktikan bahwa yang ‘menyembunyikan’ tersebut dominan ke indra pendengaran.

Sebenarnya kata カモフラージュ secara leksikal adalah menyembunyikan sesuatu supaya tidak terlihat (indra penglihatan) di area tersebut. Namun, dalam konteks pada data 19 tersebut adalah menyembunyikan diri sendiri atau sesuatu menggunakan bunyi di alam sekitar (hujan badai) agar tidak terdengar (indra pendengaran) oleh musuh. Sehingga, terdapat pertukaran tanggapan indra pada kata カモフラージュ yakni pertukaran antara indra penglihatan dengan indra pendengaran.

g) **Perbedaan Tanggapan**

Data 34

カフェイン初体験で、テンション上がりまくってんだろ。

(Dia jadi bersemangat karena ini pertama kalinya dia dalam pengaruh kafein)

(DRS_V5_p47)

Pada kata bergaris bawah berupa テンション sudah dibahas sebelumnya pada data 34 dalam subbab perubahan nilai ke positif (penghalusan). Dalam subbab tersebut dijelaskan bahwa kata テンション di sini mengalami penghalusan makna, yang awalnya secara leksikal memiliki arti ‘ketegangan’ yang kesannya negatif, kemudian berubah nilainya ke positif menjadi ‘bersemangat’ karena dalam efek kafein yang pertama kali dirasakan.

Sehingga faktor yang mempengaruhi perubahan makna tersebut terjadi karena adanya perbedaan tanggapan yang di mana harusnya makna leksikal sebuah kata ‘*tension*’ berkesan negatif malah menjadi berkesan positif.

h) **Adanya penyingkatan**

Data 38

これ地上は？ネット？ともかく生だよな！？

(Ini sedang *on air*? Siaran online (internet)? Pokoknya sedang siaran langsung kan?)

(DRS_V5_p167)



Gambar 12 Internet

Pada data 38 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa ネット (internet) yang dikatakan seorang karakter bernama Byakuya ketika ada kru stasiun TV yang mendokumentasikan keberangkatan para astronot ke luar angkasa.

Kata ネット di sini bukan bermakna leksikal ‘jaring net’, melainkan bermakna leksikal ‘internet’. Kata ネット berasal dari pemendekan kata インターネット yang penggunaannya terlalu panjang, maka dari itu mengalami penyingkatan menjadi ネット.

i) **Proses Gramatikal**

Data 24

もーググってくれ〜

(Duh, cari di google lah~)

(DRS_V3_p94)



Gambar 13 Google

Pada data 24 ditunjukkan oleh kata yang bergaris bawah berupa ググって (google) yang berasal dari kata ググる. Menurut Manshon Rabo (online), ググ dari ググる tersebut berasal dari nomina グーグル (Google), dan ditambahkan ーる di akhir yang kemudian menjadi sebuah kata kerja, yang memiliki makna mencari sesuatu dengan google.

Kata Google sudah umum diketahui masyarakat di dunia. Kita sering sekali menggunakan google di kehidupan sehari-hari kita. Google adalah salah satu mesin pencarian terbaik dan pengguna terbesar saat

ini. Google tersebut dijalankan oleh perusahaan besar di Amerika Serikat yang bernama sama, yaitu Google.

Pada konteks data 24, kata *ググる* mengalami proses gramatikal dengan dijadikannya kata kerja bentuk kamus *-る* ke bentuk *-て (くれ)* menjadi *ググってくれ* yang awalnya maknanya mencari suatu di google, menjadi bentuk kalimat perintah “carilah di google!”. Sehingga proses gramatikal di sini mempengaruhi perubahan makna.

Berdasarkan faktor-faktor perubahan makna di atas, di antara 9 jenis perubahan makna, jenis yang paling sering ditemui ditemui dalam Manga ini adalah pengembangan istilah, yakni 20 data seperti pada kata *カバー* yang semula bermakna hanya ‘menutupi suatu benda’, menjadi ‘menutupi kekurangan dengan kerja keras’, *ドライ* yang semula bermakna ‘kering’ menjadi ‘humor yang kering’ atau ‘orang yang tak punya perasaan’, *アイドル* yang semula bermakna ‘berhala atau sesuatu yang dipuja’ menjadi ‘artis pop muda yang dipuja’, *ガッツ* yang semula bermakna ‘tekad keras’ menjadi ‘seluruh kemampuan’, dan lainnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan makna leksikal pada 38 kosakata *gairaigo* dalam Manga *Dr. Stone* Volume 1-5 yang terbagi sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis bentuk perubahan makna, terdapat 8 bentuk perubahan makna pada kosakata serapan (*gairaigo*) dalam Manga ini. Bentuk perubahan makna pada *gairaigo* yang paling sering ditemui dalam Manga ini adalah bentuk perubahan makna secara total yakni 16 data seperti kata *チート* yang makna awalnya ‘perbuatan curang’ menjadi sebuah ‘informasi khusus yang dapat digunakan saat bermain game agar lebih mudah dimainkan’, *アウト* yang makna awalnya ‘keluar’ menjadi ‘tidak layak’, *カード* yang makna awalnya ‘kartu’ menjadi ‘kelebihan/bakat’, *ワープ* yang makna awalnya ‘melengkung/lengkungan’ menjadi ‘perjalanan waktu’, *バーゲンセール*, *ハーフ* yang makna awalnya ‘jual murah/cuci gudang’ menjadi ‘gratis/ambil sepuasnya’, dan lainnya.
2. Kemudian berdasarkan faktor-faktor penyebab perubahan makna, di antara 9 jenis perubahan makna, jenis yang paling sering ditemui ditemui dalam Manga ini adalah pengembangan istilah, yakni 20 data seperti pada kata *カバー* yang semula bermakna hanya ‘menutupi suatu benda’, menjadi ‘menutupi kekurangan dengan kerja keras’, *ドライ* yang semula bermakna ‘kering’ menjadi ‘humor yang

kering’ atau ‘orang yang tak punya perasaan’, *アイドル* yang semula bermakna ‘berhala atau sesuatu yang dipuja’ menjadi ‘artis pop muda yang dipuja’, *ガッツ* yang semula bermakna ‘tekad keras’ menjadi ‘seluruh kemampuan’, dan lainnya

Saran

Saran dan implikasi terkait dengan penelitian di atas adalah sebagai berikut.

1. Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu bagi pembelajar bahasa Jepang dalam hal linguistis, khususnya tentang perubahan makna dalam bahasa Jepang. Selain itu juga dapat lebih mengenal dengan kata serapan bahasa Jepang (*gairaigo*).
2. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat mengkaji perubahan makna *gairaigo* dari sumber data selain manga, seperti novel, koran, media sosial, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad dan Abdullah A. 2012. *Linguistik Umum*. Jakarta: Erlangga
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Inggris Cambridge Dictionary. (Online). (<https://dictionary.inggris.cambridge.org/>). Diakses 30 April.
- Chaer, Abdul. 2013. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djajasudarma, Fatimah. 2016. *Semantik 1 Makna Leksikal dan Gramatikal*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Entzinger, Jorg O. *Japanese words originating from Dutch*. (Online). (<http://www.entzinger.nl/jorg/Japan/DutchWordsInJapanese.shtml>). Diakses pada 21 Mei 2020.
- Keraf, Samapra. 2005. *Kadhipta*. Jakarta: Balai Pustaka
- Manshon Lab. *ググるってどういう意味ですか? (第6回)*. (Online). (https://www.mlab.ne.jp/internet/onayami_20140417/). Diakses pada 21 Mei 2020
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Sora. 2018. *広辞苑無料検査*. (Online). (<https://sakura-paris.org/dict/>). Diakses pada 30 April.
- Sudaryanto. 1993. *Metode Dan Aneka Teknik Analisis Data*. Jakarta: Duta Wacana University Press.

- Sudaryat, Yayat. 2008. *Makna dalam Wacana Prinsip-Prinsip Semantik dan Pragmatik*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Sudjianto dan Dahidi, Ahmad. 2012. *Pengantar Linguistik Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaint Blanc.
- Sutedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Edisi Revisi. Bandung: Humaniora.
- Yuri. 2014. *What Is Gairaigo And Why Do We Use It?*. (Online). (<https://www.italki.com/article/172/What-Is-Gairaigo-And-Why-Do-We-Use-It?hl=en-us>). Diakses pada 23 Mei 2020
- Yusuf, Muri. 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

