

## Majas Metonimi dalam Anime Haikyuu!! (ハイキュー!!!) Season 1 Karya Furudate Haruichi (古舘 春一)

Azzahlia Rifkah Utomo

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[azzahlia.18082@mhs.unesa.ac.id](mailto:azzahlia.18082@mhs.unesa.ac.id)

### Abstract

The use of language is a common tool for conversation and an important part of socializing. In communicating, language is needed to understand the meaning of what is spoken. Language is constantly changing from time to time, easy to pronounce and commensurate with this modern era, with the modern era changing language to make more sense with the same meaning and easy to understand. Where figure of speech is often used unconsciously, it becomes a figure of speech by giving figurative words to embellish a language. Not much different from the use of figure of speech in a Japanese animation or *anime*, where the language used is relevant to everyday life. Words or dialogues used in *anime* are manifestations from their original language and the classical manner that students or teenagers use. The purpose of this research is to describe the use of metonymy in anime Haikyuu season 1 by Furudate Haruichi with 25 episode and to describe the meaning of metonymy in anime Haikyuu season 1 by Furudate Haruichi with 25 episode. The research implemented a qualitative descriptive observe that containing descriptive information or the data from a conversation in a data source (*anime*), namely the anime Haikyuu season 1 by Furudate Haruichi. With the results discovered, there are 31 metonymy with the 4 categories used. The most common metonymy figure of speech most widely found in the fourth category with 16 data and rare category are *youki-nakami* with 4 data. The fourth category appear most frequently in anime due to the fact they form the vocabulary of the teenagers and had been the most extensively used mention of a person, while in the *youki-nakami* category there is not much in season 1.  
**Keyword:** Metonymy, Figure of Speech, Anime

### 要旨

言語の使用は会話のための一般的なツールであり、社交の重要な部分です。コミュニケーションにおいて、話されていることの意味を理解するために言語が必要です。言語は常に時代ごとに変化しており、発音しやすくこの現代に相応のであり、現代では現代世代の言語を同じ意味でより意味のあるものに変換し、理解しやすくします。比喩が無意識のうちに使われることが多い場合、それは言語を飾るために比喩的な言葉を与えることによって比喩になります。日本のアニメやアニメでの比喩的な表現の使用と大差ありません。使用される言語は日常生活に関連しています。アニメで使用される言葉や会話は、元の言語と、学生や10代の若者が使用する古典的な方法からの表現です。この研究の目的は、古舘春一のアニメハイキューシーズン1での換喩の使用を25話で説明し、古舘春一のアニメハイキューシーズン1での換喩の意味を25話で説明することです。研究では、説明情報または情報源内の会話からの情報源を含む定性的な記述的観察を実装しました、つまり、古舘春一のアニメ「ハイキューシーズン1」。発見された結果で、使用された4つのカテゴリーで31の換喩があります。16のデータを持つ4番目のカテゴリー（一般的な隣接関係と抽象のメトニミー）とまれなカテゴリーで最も広く見られる最も一般的な換喩の表現は、4つのデータを持つ「容器・中身」です。4番目のカテゴリーは、10代の若者の語彙を形成し、最も広く使用されている人物の言及であるため、アニメで最も頻繁に表示されますが、容器・中身のカテゴリーでは、シーズン1ではあまり使用されません。

**キーワード:** メトニミー、換喩、比喩、アニメ

### PENDAHULUAN

Bahasa sangat penting bagi kehidupan sosial dalam masyarakat. Di mana pun, untuk

berkomunikasi satu sama lain, bahasa diperlukan untuk menyampaikan makna. Era yang selalu berganti membuat bahasa mengikuti era tersebut, dengan bahasa yang lebih mudah dipahami oleh

sesama dengan makna atau dengan maksud yang sama. Nurgiyantoro (2017: 8) menjelaskan bahwa, bahasa merupakan bentuk identitas atau jatidiri seorang manusia, serta bahasa merupakan sebuah alat untuk berkomunikasi antar sesama. Terkadang mereka menambahkan kata yang tidak lazim atau menggunakan kata kiasan untuk memperindah kalimatnya. Penggunaan kata kiasan inilah yang dalam penelitian bahasa disebut dengan gaya bahasa.

Gaya bahasa banyak dijumpai pada puisi, lagu, maupun *anime*, serta sering kali digunakan oleh para peneliti untuk mendapatkan berbagai macam kosakata yang sesuai dan menyangkut keindahan. Gaya bahasa sendiri dapat disebut sebagai pemajasan, karena kata kiasan yang digunakan, dimana pemajasan yang merupakan bentuk jamak dari majas ialah bentuk lain dari bahasa kiasan, sehingga kata serapan bahasa Inggris berarti *figurative language; figure of thought*, yang mengacu pada teknik mengungkapkan bahasa, gaya bahasa, dan kata-kata yang tidak harfiah, tetapi memiliki makna yang ditambahkan atau makna tersirat (Nurgiyantoro, 2017: 215). Jelasnya, majas merupakan gaya bahasa dengan pembentukan makna yang menyimpang serta berbagai macam kosakata yang menyangkut estetika dan tidak harfiah.

Majas yang akan dikaji pada penelitian ini adalah majas metonimi. Dimana majas metonimi merupakan sebuah gaya bahasa yang menggunakan suatu kata atau beberapa kata untuk menyatakan suatu hal yang memiliki hubungan dekat satu sama lain (Keraf, 2009: 142). Majas metonimi ini secara tidak sadar banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memaksudkan hal atau benda yang dituju, peneliti yakin bahwa majas ini akan sesuai dengan sumber data, yaitu *anime* Haikyuu!!!.

Haikyuu!!! karya Furudate Haruichi pada awalnya hanya merupakan sebuah *manga oneshot* yang diterbitkan dalam majalah *Shonen Jump Next!* Sheisha sejak musim dingin 2011 (Hodgkins, 2015). Manga tersebut telah meraih Penghargaan Manga Shogakukan ke-61 pada kategori manga *shounen* pada tahun 2016 (Loo, 2016). Dengan dirilisnya volume ke-30 manga Haikyuu!! pada 2018, telah mencapai total 28 juta cetak (Sherman, 2018). Besarnya popularitas yang didapat oleh *manga* ini, menjadikan Production I.G tertarik mengadaptasinya menjadi *anime*. Musim pertama dari *anime* dengan *genre* olahraga dan remaja laki-laki (*shounen*) bola voli ini resmi disiarkan mulai April 2014 hingga September 2014 dengan jumlah episode sebanyak 25 episode (2020). *Anime* ini bercerita tentang perjuangan Hinata Shoyo, sebagai pemain voli berbadan kecil di sekolah menengah atas yang berjuang untuk menjadi juara dunia. Alasan peneliti tertarik menjadikan *anime* ini sebagai sumber data, yaitu karena *anime* ini menggunakan latar kehidupan anak sekolah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga

peneliti percaya ada banyak penggunaan majas metonimi yang dapat dikaji dalam *anime* ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis diatas berhubungan dengan salah satu majas, maka peneliti mendapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan majas metonimi dalam *anime* Haikyuu Season 1 karya Furudate Haruichi?
2. Bagaimana makna dari majas metonimi yang digunakan dalam *anime* Haikyuu Season 1 karya Furudate Haruichi?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka didapatkan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penggunaan majas metonimi dalam *anime* Haikyuu Season 1 karya Furudate Haruichi.
2. Mendeskripsikan makna dari majas metonimi yang digunakan dalam *anime* Haikyuu Season 1 karya Furudate Haruichi.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman yang lebih mengenai gaya bahasa pada bahasa Jepang dalam hal pemajasan dengan segi keragaman bahasa stilistika dan manfaat praktis hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat lebih memperdalam pengetahuan yang berkaitan dengan stilistika dalam penggabangan bahasa khususnya pada majas metonimi.

### Stilistika

Bidang kajian stilistika merupakan penelitian tentang bahasa yang mengkaji dalam karya sastra, seperti puisi dan lainnya berdasarkan keindahan (Nurgiyantoro, 2017: 72). Pradopo (2021: 2) menyatakan berdasarkan dari Kridalaksana (1983: 15) bahwa stilistika berupa ilmu yang mengkaji bahasa dalam sebuah karya sastra ataupun kesusastraan, serta pengkajian menuju linguistik dalam gaya bahasa. Leech & Short (2007: 11) mengartikan stilistika sebagai studi yang menganalisis ragam bahasa untuk menjelaskan fungsi dari keindahan bahasa tersebut (Nurgiyantoro, 2017: 75).

### Gaya Bahasa atau Majas

Pada kebahasaan, penggunaan gaya sangat dibutuhkan untuk menciptakan keindahan. Gaya bahasa itu sendiri sering kita jumpai pada lirik lagu ataupun puisi, itu merupakan penggunaan yang umum. Jika dalam Keraf (2009: 112), gaya bahasa termasuk kedalam bentuk retorika dan memiliki istilah *style*. *Style* Tarigan (2013: 4), gaya bahasa merupakan meng-indehkan bahasa yang digunakan untuk memberikan efek dan membandingkan beberapa hal dengan yang lainnya (Dale [et al], 1971: 220). Penggabangan bahasa dapat mencakup penggunaan nada, frasa, ataupun kalimat yang digunakan dapat merupakan gaya bahasa.

Selain itu Leech & Short (2007: 9) dalam Nurgiyantoro (2017: 40) bahwa stile cara menggunakan bahasa oleh beberapa pencipta untuk tujuan tertentu dan lainnya. Gaya bahasa sering dianggap sebagai sinonim dari majas, nyatanya majas merupakan bagian dari gaya bahasa. Dalam Keraf (2009: 112), gaya bahasa atau majas merupakan cangkupan yang luas dengan kemampuan serta keahlian menulis menggunakan kata-kata yang indah. Pendapat Tarigan (2013: 5) yang sejalan dengan Keraf (2009: 113), menyebutkan “bahwa majas merupakan cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa kepribadian penulis (pemakai bahasa)”. Dalam kebahasaan, majas sendiri merupakan bentuk penyimpangan makna (Nurgiyantoro, 2017: 216).

Majas dalam bahasa Jepang dikenal dengan 比喩/*hiyu*. Jika dalam bahasa Jepang, Morita (2000: 105) dalam Nurhadi (2010) menyatakan bahwa, 「比喩は、その対象の特徴や状況を、意味の違うほかの語を持って連想や類推させる表現法である。」

“Majas merupakan bentuk ungkapan yang maknanya didapat dari analogi, hubungan pikiran untuk menunjukkan karakter, keadaan atas penggunaan kata lain yang berbeda makna.”

Tarigan (2013: 5) membaginya menjadi empat kelompok, yaitu gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa pertautan, dan gaya bahasa perulangan; diantara empat kelompok gaya bahasa tersebut penelitian ini mengkaji pada gaya bahasa pertautan. Gaya bahasa pertautan oleh Tarigan (2013: 121) dibagi menjadi beberapa ragam, yaitu metonimi, sinekdok, alusi, eufimisme, eponim, paralelisme, gradasi dan lainnya dengan total 13 ragam. Nurgiyantoro (2017: 243) menyatakan bahwa majas pertautan adalah majas yang di dalamnya terdapat unsur pertautan, pertalian, penggantian, atau kedekatan antara maksud sebenarnya dan apa yang dimaksud oleh penutur secara khusus. Makna yang sebenarnya juga bukan yang disebut makna harfiah, melainkan ditemukan dalam keterkaitannya. Nurgiyantoro (2017: 243) membagi majas atau gaya bahasa menjadi dua dengan mengambil yang umum, yaitu metonimi dan sinekdok.

Berdasarkan kelompok gaya bahasa atau majas yang akan kaji, gaya bahasa pertautan menurut Tarigan terdapat 13 jenis, dan lain halnya dengan Nurgiyantoro yang mengelompokkan majas pertautan menjadi dua jenis. Gaya bahasa atau majas pertautan yang beragam tersebut oleh Tarigan dan Nurgiyantoro, memiliki dua ragam yang sama, yaitu metonimi dan sinekdok. Dari kedua itu peneliti memutuskan untuk mengkaji gaya bahasa pertautan jenis metonimi.

## Metonimi

Metonimi merupakan salah satu jenis gaya bahasa atau majas. Zaimar (2002: 53) menyatakan, metonimi bukanlah komponen makna, melainkan perubahan acuan yang didasarkan pada relasi keadaan, yang menyiratkan relasi luas yang mencakup atau semua bagian makna yang dimiliki bersama (kepemilikan). Majas ini sering kali disandingkan dengan metafora sebagai perbedaan, tapi metonimi muncul pada kata yang saling terhubung (Ullman, 2012: 270).

Metonimi yang berasal dari bahasa Yunani *meta* yang berarti bertukar dan *onym* yang berarti nama (Keraf, 2009: 142). Metonimi merupakan salah satu penggayabahasa kosakata untuk menyebutkan sesuatu dengan menggunakan nama ciri, orang, hal atau merek barang yang diasosiasikan dengan berkaitan sebagai gantinya (Tarigan, 2013: 121; Keraf, 2009: 142). Menurut Nurgiyantoro dan Tarigan, majas metonimi termasuk kedalam kelompok gaya bahasa pertautan. Metonimi merupakan ungkapan yang menunjukkan kosakata yang saling tertaut dekat antara kata yang diucapkan dan makna sebenarnya (Nurgiyantoro, 2017: 243). Maksudnya, makna yang muncul atau dijelaskan bukan makna yang sebenarnya tetapi berkaitan dengan pertautannya.

Metonimi dalam bahasa Jepang disebut sebagai 換喩 (*kan'yu*) yang merupakan gaya bahasa mengungkapkan sesuatu antara hal A dan hal B, makna keterkaitan antara ruang dan waktu yang terikat erat. Kedekatan makna yang dimaksudkan dapat berupa makna yang dekat atau tidak ada jarak kedekatan sama sekali (Sutedi, 2019: 88). Kobayashi (2007: 7) menyatakan bahwa, メトニミー（換喩）は内容や産物、作品を指示するために、それらを端的に代表しうる要素ないし部分（つまり、それが容器や産地、作家である）を活用する場合である。野内はこれを「差異的=異質なものの集合(全体)のなかから最も目立つ要素(部分)が抽出されて全体に取って代わることになる。。。。。換喩のこの働きは、カメラの動きでいう『クローズ・アップ』にたとえることができる」と説明している。

“Metonimi (*kanyu*) merupakan penggunaan elemen atau bagian yang dapat mewakili suatu benda (seperti, tempat, tempat asal, penulis) untuk menunjukkan informasi, produk ataupun karya. Nouchi menyatakan “Elemen (bagian) yang paling terlihat diringkas dari keseluruhan yang berbeda = bentuk lain yang menyatakan keseluruhan. .... Fungsi dari metonimi adalah seperti cara kerja kamera, yang dapat disamakan dengan cara kerja *close-up*”.”

Sutedi (2019: 89-91) sendiri mengelompokkan majas metonimi berdasarkan:

- 1) Tempat sesuatu dan isinya (*youki-nakami*/ 器・中身) adalah hubungan antara isi benda yang ditulis dengan sebuah maksud atau sebuah tempat yang saling berdekatan secara ruang. Kalimat berikut memiliki unsur tempat sesuatu dan isinya:  
 今度お酒で持っています。－武田先生  
*Kondo osake de motteikimasu.*  
 Lain kali akan kubawakan sake.  
 (E14:14.25)

Metonimi yang dapat diambil dari kalimat diatas adalah frasa *お酒 (osake)* yang memiliki arti alkohol atau bir. Kata tersebut dapat berartikan bersama dengan sake (isinya), tidak memungkinkan seseorang membawa air tanpa menggunakan apapun, seperti wadah atau yang lainnya. Sehingga untuk membawa air atau bir tersebut menggunakan botol, jadi yang dibawa olehnya adalah sebuah botol berisi bir. Frasa tersebut memiliki hubungan antara sebuah tempat yang mewakili isinya dan kedekatan ini dari segi ruang

- 2) Bagian dan keseluruhan (*zentai-bubun*/ 全体・部分) adalah dengan menyebutkan secara garis besar tetapi yang dimaksud bagian kecilnya saja. Benda yang disebutkan merupakan hanya sebuah bagian tetapi pendengar tidak akan salah mengartikan maksudnya. Untuk menyatakan kelompok ini dibutuhkan hanya sebagian dari benda atau hal yang dimaksud dan juga merupakan berdekatan segi ruang. Kalimat berikut memiliki unsur bagian dan keseluruhan:  
 君らの言うヒョロヒョロのチビとは 俺たち音駒の背骨で脳で心臓です。－黒尾 鉄朗  
*Kimi ra no iu hyorohyoro no chibi to wa oretachi, nekoma no sebone de nou de shinzou desu.*  
 Si kecil lemas-lemas yang kalian bicarakan itu bagi kami, Nekoma, adalah tulang belakang, otak, dan hati kami.  
 (E11:13.02)

Metonimi dari dialog tersebut adalah terdapat dalam frasa *背骨 (sebone)*, *脳 (nou)*, dan *心臓 (shinzou)* yang memiliki arti tulang belakang, otak, dan hati. Arti frasa tersebut juga merupakan organ-organ manusia. Frasa tersebut bukan berarti si [チビ] atau “orang yang dimaksud” berbentuk tiga frasa tersebut, tetapi orang tersebut adalah perwujudan dari frasa tersebut secara keseluruhan bagi tim mereka. Orang tersebut dapat menyatukan tulang belakang, otak, dan hati tim mereka. Hubungan

yang didasarkan oleh “sebagian yang mewakili keseluruhan” membuat frasa tersebut metonimi dari segi ruang.

- 3) Sebab dan akibat (*gen'in-kekka*/ 原因・結果) adalah menyebutkan benda atau hal yang dilakukan menjadi maksud lain atau arti lainnya yang berdekatan. Kelompok ini berdekatan dari segi waktu. Berikut adalah contoh kalimat yang memiliki unsur sebab dan akibat:  
 笑顔だぞ。－西谷 → 楽しい・うれしい・親しみやすい  
*Egao dazo.* → *tanoshii / ureshii / shitashimiyasui*  
 Tersenyum → senang / gembira / ramah  
 (E22:00.29)

Dialog ini merupakan metonimi pada frasa *笑顔 (egao)* yang berarti ‘tersenyum’ yang sering digunakan untuk menyatakan perasaan senang atau gembira. Lewat senyuman yang diberikan seseorang akan tahu perasaan yang ada padanya, tetapi jika menggunakan kalimat yang utuh dari dialog diatas menyatakan bahwa seseorang yang dituju mencoba ramah dan bersahabat dengan sekitarnya, mungkin akan terasa aneh untuk seseorang yang jarang tersenyum tiba-tiba menjadi ramah dan memberikan senyuman, tetapi dia telah berusaha untuk menjadi lebih baik dan ramah dengan sekitarnya. Memberikan senyuman setelah apa yang terjadi seperti dalam ‘sebab-proses-akibat’ sehingga memiliki hubungan dari segi waktu.

- 4) Bentuk lainnya/benda mewakili penggunaannya, dalam pengelompokan ini menurut Sutedi, yaitu sebuah panggilan seseorang atau merek suatu benda, serta berupa menunjukkan arti dari pembuat suatu benda atau karya (dapat dikatakan sebuah pencipta). Panggilan dan merek memiliki hubungan yang berdekatan segi ruang. Kalimat berikut berdasarkan metonimi bentuk lain dengan merek.  
 a. エアー サロンパスのにおい。... このにおいって大会って感じすんだよー日向  
*Eaa saronpasu no nioi. ... kono ni oitte taikaitte kanji sundayo.*  
 Eaa bau Salonpas. Bau ini adalah bau turnamen.  
 (E15:07.48)

Dari kalimat diatas majas metonimi terdapat pada kata *サロンパスのにおい*. Majas metonimi dengan menyebutkan merek dari benda yang dimaksud. “Salonpas” sendiri merupakan merek dari sebuah produk pereda rasa nyeri, produk yang sering digunakan oleh para atlet untuk menghindari

cedera dan melemaskan otot. Sebenarnya benda tersebut dapat disebut dengan ‘krim pereda nyeri’, dan lain sebagainya, tetapi lebih memilih untuk menyebutkan merek tersebut agar lebih mudah diingat, walaupun mungkin ada yang menggunakan krim pereda nyeri merek lainnya. Hubungan antara merek atau namanya memiliki bentuk kedekatan umum dengan berdekatan secara ruang.

- b. お前、チビの1番! 一田中

*Omae, chibi no 1 ban!*

Kau, si pendek nomer 1!

(E2:04.32)

Dialog tersebut termasuk kedalam majas metonimi dalam kelompok bentuk lainnya dengan cabang kata panggilan. Kata panggilan yang digunakan adalah *チビの1番* (*chibi no ichi ban*) yang berarti ‘si super nomer 1’. Diberikan panggilan itu dikarenakan dia (orang yang ditunjuk) memiliki badan yang pendek (paling pendek). Frasa tersebut mewakili apa yang dilihat dan apa yang membentuk, bentuk dari hubungan ini adalah kedekatan umum secara ruang.

Selain itu, dalam Takahashi juga mengategorikan majas metonimi dengan berdasarkan sebagai berikut (2003: 36).

- 1) Metonimi ruang (*kuukan no metonimii / 空間のメトニミー*) yang berdasarkan atas kedekatan atau hubungan antar benda, dimana berupa keseluruhan dan bagian; wadah dan isinya; serta yang tidak termasuk dari kedua itu adalah kedekatan umum. Berdasarkan hubungan tersebut maka dijelaskan sebagai berikut.

- a) Seluruh dan sebagian (*zentai to bubun / 全体と部分*) merupakan hubungan kedekatan antar benda dengan tingkat tertinggi dalam pola metonimi dan terdapat dua jenis, yaitu (i) keseluruhan yang mewakili sebagian (*zentai de bubun wo arawasu mono to / 全体で部分を表すものと*) metonimi ini merujuk kepada keseluruhan dengan menyampaikan secara intim penyertaan bahagian, tetapi masih merujuk kepada keseluruhan, sedangkan (ii) sebagian yang mewakili keseluruhan (*bubun de zentai wo arawasu mono to / 部分で全体を表すものと*) seperti menilai seseorang hanya berdasarkan wajahnya, dimana dari wajahnya tersebut seakan tau secara keseluruhan, bagaimana tingkah lakunya dan lain-lainnya.

- b) Wadah dan isinya (*iremono to nakami / 入れ物と中身*) memiliki dua jenis, yaitu (i) wadah yang mewakili isinya (*iremono de nakami wo arawasu mono to / 入れ物で中身を表すものと*) dimana sebuah ‘wadah’ akan memberi bentuk pada ‘isinya’ atau didalamnya, sedangkan (ii) isi yang mewakili wadah, isinya memberikan bentuk pada wadahnya.

- c) Kedekatan umum (*ippantekina rinsetsu kankei / 一般的な隣接関係*) jenis ini berdasarkan hubungan kedekatan umum yang bukan bagian dari dua jenis lainnya, seperti mewakili apa yang dilihat, dipakai atau sebuah kebiasaan. Nama panggilan dari seseorang untuk apa yang dilihat atau apa yang dikenakan juga merupakan bagian dari metonimi dengan tipe kedekatan umum.

- 2) Metonimi waktu (*jikan no metonimii / 時間のメトニミー*) berdasarkan hubungan antar hal yang berdekatan secara waktu. Dua peristiwa yang berdekatan pada garis waktu atau peristiwa sebelumnya merupakan peristiwa berikutnya, seperti mewakili proses yang dilalui.
- 3) Metonimi abstrak (*chuushou no metonimii / 抽象のメトニミー*), kategori ini berhubungan dengan "sesuatu/benda" yang dapat dikatakan abstrak dan objek yang ‘diekspresikan’ oleh benda tersebut. Sebuah fitur yang menonjol adalah atribut yang paling mencirikan suatu objek. Objek dan karakteristik berdiri dalam hubungan dekat, seperti karakteristik mewakili sebuah urutan target/objek.

Pendapat dari Sutedi serta Takahashi memiliki kesamaan satu sama lain dalam kategori majas metonimi, jika diletakkan dalam tabel akan menjadi sebagai berikut.

**Tabel 1** Persamaan Pengkategorian Majas Metonimi

	Teori Takahashi	Teori Sutedi
Metonimi Ruang ( <i>kuukan no metonimii / 空間のメトニミー</i> )	Wadah dan isinya ( <i>iremono to nakami / 入れ物と中身</i> )	Tempat sesuatu dan isinya ( <i>youki-nakami / 容器・中身</i> )
	Seluruh dan sebagian <i>Zentai to bubun / 全体と部分</i>	Bagian dan keseluruhan ( <i>zentai-bubun / 全体・部分</i> )
	Kedekatan umum - ( <i>ippantekina rinsetsu kankei</i> )	Bentuk lainnya

	/ 一般的な隣 接関係)	
Metonimi abstrak ( <i>chuushou no metonimii</i> / 抽象のメトニミー)		
Metonimi Waktu ( <i>jikan no metonimii</i> / 時間のメトニミー)	Sebab dan akibat <i>Gen'in-kekka</i> (原因・結果)	

**METODE**

Ketika meneliti sebuah bahasa terdapat dua proses yang dapat dilalui, yang pertama adalah perumusan masalah dan yang kedua adalah pemecahan masalah (Sudaryanto, 2015: 3). Kemudian muncul solusi pemecahan persoalan tersebut, dimana metode merupakan cara yang harus diimplementasikan dan diterapkan (Sudaryanto, 2015:9). Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan penelitian yang menghasilkan data-data berbentuk deskriptif dari sumber data yang diambil. Menurut Moleong (2014: 11) kajian deskriptif, data dikumpulkan dalam bentuk perkataan atau gambar, bukan angka. Menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif untuk mendeskripsikan dan memahami sebuah percakapan, dialog, hal, ataupun sebuah peristiwa yang diambil dari sumber data, majas kemudian dideskripsikan dari data deskriptif yang dikumpulkan untuk penelitian.

Sumber data yang digunakan berasal dari sebuah frasa ataupun kalimat dalam *anime* Haikyuu!! *Season 1* karya Furudate Haruichi yang memiliki banyak kosakata yang termasuk kedalam majas metonimi untuk mengkiaskan sebuah benda atau hal. Berdasarkan sumber data yang telah diperoleh berupa frasa ataupun kalimat dalam sebuah *anime*, maka metode yang digunakan adalah metode simak. Metode simak merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data berdasarkan bahasa yang dipilih. Penulis menggunakan metode simak karena penelitian dilakukan bersumber dari bahasa atau teks yang diucapkan dalam sumber data. Dalam Sudaryanto (2015: 203-206) metode simak dapat dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu teknik sadap merupakan teknik dasar dari metode simak. Menyadap percakapan yang berhubungan dengan

majas metonimi dengan bahasa Jepang dalam *anime* Haikyuu!! *Season 1* karya Furudate Haruichi. Dilanjutkan dengan teknik simak bebas libat cakap dimana peneliti tidak ikut campur dalam percakapan ataupun dialognya, dengan sebagai pendengar saja dalam percakapan tersebut dan memperhatikan dialog yang digunakan. Teknik ini membuat peneliti dapat lebih cermat dalam mengumpulkan percakapan atau kosakata yang berhubungan dengan majas metonimi. Hingga langkah yang terakhir, teknik catat merupakan teknik untuk mencatat data-data yang dibutuhkan, mengklasifikasikan majas-majas.

Dengan data yang telah dikumpulkan, maka analisis metode yang digunakan adalah metode agih yang menurut Sudaryanto (2015: 18), metode ini dengan alat penentunya berupa bagian dari bahasa yang bersangkutan. Berdasarkan metode ini, teknik dasar yang digunakan adalah Teknik Bagi Unsur Langsung (BUL). Dengan teknik ini, data yang telah dikumpulkan akan dibagi menjadi beberapa bagian dan bagian itu akan digunakan langsung membentuk satuan lingual yang sesuai. Setelahnya peneliti akan membagi berdasarkan klasifikasi atau kelompok majas metonimi yang sesuai.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini akan membahas mengenai hasil dari penelitian yang dilakukan, sesuai dengan rumusan masalah yaitu mengidentifikasi majas metonimi yang terdapat pada *anime* Haikyuu!! *Season 1* karya Furudate Haruichi, ditemukan dengan jumlah 31 majas metonimi yang dibagi menjadi empat bagian yaitu *youki-nakami* terdapat 4 majas, *zentai-bubun* terdapat 6 majas, *gen'in-kekka* terdapat 5 majas dan *bentuk lainnya* terdapat 16 majas. Majas metonimi yang dikategorikan berdasarkan dengan teori oleh Sutedi (2018: 89-92) serta Takahashi dalam penelitiannya (2003: 36). Pengkategorian memiliki kesamaan dalam ciri dan penggunaan, walaupun terdapat perbedaan penyebutan dan pembagiannya, tapi memiliki maksud yang sama. Peneliti menggunakan penyebutan kategori seperti penjabaran ringkas pada kolom dibawah ini.

**Tabel 2** Jenis metonimi dalam *anime* Haikyuu!! *Season 1* karya Furudate Haruichi

Jenis Metonimi		Jumlah
<i>Youki-nakami</i>		4
<i>Zentai-bubun</i>		6
<i>Gen'in-kekka</i>		5
<i>Bentuk lainnya</i>	<i>Ippantekina rinsetsu kankei</i>	13
	<i>Chuushou no metonimii</i>	3
Total		31

Setelah melakukan pencarian data dengan menggunakan kualitatif deskriptif dan pengumpulan data menggunakan metode simak telah didapatkan data majas metonimi pada *anime* Haikyuu!! Season 1 karya Furudate Haruichi, serta berikut merupakan pembahasan dari data yang didapatkan.

### Tempat sesuatu dan isinya (*youki-nakami* / 容器・中身)

Data 1

田中、水 水! あと あと...—菅原

*Tanaka, mizu mizu! Ato ato ...*

Tanaka, air air! Lalu lalu ...

(E3:21.23)

Analisis dari data diatas adalah mengambil dari frasa 水 (*mizu*) yang berarti air. Dialog di atas menunjukkan bahwa meminta seseorang untuk membawakan wadah yang berisi air, dengan air sebagai isinya dan tanpa sebuah wadah air tidak akan bisa bawa atau diberikan. Sehingga dibutuhkan sebuah wadah atau tempat untuk membawa air tersebut. Frasa tersebut memiliki hubungan antara tempat yang mewakili isinya. Oleh karena itu dialog diatas memiliki hubungan kedekatan dalam segi ruang.

Data 4

足りない頭使うと 頭痛くなるよ。—及川

*Tarinai atama tsukau to, atama itakunaru yo.*

Jika kau menggunakan kepala terlalu memaksa, kau akan sakit kepala, loh.

(E21:10.44)

Metonimi dari dialog diatas diambil pada frasa 頭 (*atama*) yang berarti kepala. Secara umum kepala terdiri atas wajah yang dibentuk oleh tengkorak. Frasa tersebut bukan berarti kepala yang merupakan bagian dari tubuh atas secara keseluruhan, tetapi isi didalamnya yang dapat diartikan sebagai organ dalam, yaitu otak. Kepala merupakan bagian yang paling rawan jika terkena sesuatu, karena semua saraf tubuh menyambung kepada otak. Otak juga merupakan sebagai tempat berfikir, semua orang pasti mengatakan untuk berfikir menggunakan otak karena perlakuan, ide, ataupun sifat berasal dari sana. Dari dialog yang digunakan, ‘menggunakan kepala’ menyatakan arti ‘menggunakan otak’, dengan bercanda jika menggunakan otak berlebihan akan membuat kepala termasuk otak sakit. Hubungan yang diberikan dari segi ruang.

### Bagian dan keseluruhan (*zentai-bubun* / 全体・部分)

Data 6

あちこち練習試合のお願いに行ってたから、  
全然東風に顔出せなくて...—武田先生

*Achi kochi renshuu-shiai onegai ni ittetakara, zenzen kochi ni kao dasenakute.*

Aku pergi kesana kemari untuk membuat latihan tanding, jadi tidak bisa menampakkan wajahku.

(E5: 9.42)

Metonimi dari dialog yang diambil diatas adalah 顔出せなくて (*kao dasenakute*) yang berarti ‘tidak bisa menampakkan wajahku’. ‘Wajah’ yang memiliki bagian atas yaitu mata, hidung, mulut, serta bagian tubuh dari leher hingga keatas. Frasa tersebut bukan hanya mengartikan sebagian tubuh atau hanya muka (mata, hidung, dan mulut), namun keseluruhan tubuh atau badan yang menampakkannya. Berarti frasa ‘wajah’ merupakan perwujudan dari keseluruhan tubuh, seperti jiwa dan raganya untuk hadir datang mengunjungi seseorang yang dimaksud. Oleh karena itu, hubungan ini didasarkan pada ‘sebagian yang mewakili keseluruhan’. Hubungan ini termasuk kedalam segi ruang.

Data 7

上の次は下か 忙しいヤツだなあ。—田中

*Ue no tsugi wa shita ka, ishogashii yatsu da naa.*

(Tadi) yang atas, selanjutnya yang bawah? Anak yang sibuk yaa.

(E6: 00.34)

Metonimi yang diambil dari dialog diatas adalah pada frasa 上 (*ue*) yang berarti atas dan 下 (*shita*) yang berarti bawah. Ungkapan yang dimaksud bukanlah pengertian umum atas dan bawah, tetapi mengartikan sebagai ‘atas’ dan ‘bawah’ dari ‘tubuh’. Tubuh bagian atas terdiri dari seluruh kepala hingga pinggang atau perut, jika tubuh bagian bawah terdiri dari seluruh pinggang hingga ujung jari kaki atau telapak kaki. Majas metonimi bagian, dalam dialog yang ditujukan kepada Hinata memaksudkan sebagian tubuh atas adalah mulut, Hinata yang terlalu berfikir keras dan gugup membuat perutnya bergejolak sehingga mengeluarkan muntahan. Sedangkan tubuh bagian bawah mengacu pada buang air kecil, karena gugup membuat Hinata tidak tahan untuk ke kamar mandi. Hubungan antar atas-mulut dan bawah-buang air kecil memiliki hubungan berdekatan segi ruang.

### Sebab dan akibat (*gen'in-kekka* / 原因・結果)

Data 12

泣く —工事 → 悲しい、感動、感情

*Naku* → *kanashii, kandou, kanjyou*

Menangis → sedih, terharu, emosional

(E1: 04.06)

Dialog diatas merupakan metonimi pada frasa 泣く (*naku*) yang berarti ‘menangis’. Frasa tersebut digunakan untuk mengungkapkan perasaan sedih, terharu, ataupun perasaan emosional. Setelah berlatih sekian lama dengan waktu serta tenaga yang telah dihabiskan untuk dapat mengikuti kejuaraan nasional lomba bola voli, tim mereka akhirnya mendapat kesempatan untuk mengikuti turnamen tersebut di tahun terakhir sekolah menengah. Tim yang terbentuk dengan hanya satu orang yang mengerti tentang bola voli dan lainnya merupakan hanya permintaan dari Hinata untuk memenuhi kursi pemain. Teman-teman Hinata juga sangat menghargai dan ikut senang karena Hinata dapat mewujudkan mimpinya untuk mengikuti turnamen. Tetapi dengan hanya sebuah tim tersebut dan mengikuti turnamen, Hinata sangat senang telah mendapatkan kesempatan tersebut hingga terharu dan menjadi emosional, sehingga ingin menangis. Hubungan antara menangis dengan sedih, terharu, dan emosional merupakan hubungan dalam segi waktu.

Data 15

うれしい。—菅原 → 落ち着いた、楽しい、快然、満足

*Ureshii.* → *ochitsuita, tanoshii, kaizen, manzoku*  
*Bahagia* → tenang, gembira, suasana hati yang baik, puas

(E22:03.07)

Metonimi dalam dialog tersebut pada frasa うれしい (*ureshii*) yang berarti bahagia untuk menyatakan ungkapan tenang, gembira, suasana hati yang baik, dan puas. Dalam sebuah perlombaan pasti ada kalanya merasa frustrasi karena tekanan dari diri sendiri, lawan, ataupun penonton. Kageyama merasakan tekanan karena tekanan dari lawan membuat permainannya terganggu dan digantikan oleh pemain yang lainnya. Tidak lama setelah Kageyama melihat gaya bermain timnya dari bangku cadangan membuat semangat Kageyama menggebu-gebu dan akhirnya turun lagi ke lapangan. Kageyama merasa senang dan tenang dengan memegang bola voli dan turun kelapangan. Hubungan dari frasa bahagia dengan tenang dan gembira berdekatan dengan segi waktu.

### Bentuk lainnya

#### 1. Kedekatan umum (*ippantekina rinsetsu kankei* / 一般的な隣接関係)

Data 23

あのデカツンツンが後衛に下がるとー こっちのトサカヘッドが前衛。—日向

Ano *deka tsun-tsun ga kouei ni sagaruto- kocchino tosaka-heddo ga zen'ei.*

Saat laki-laki kurus besar itu mundur kebarisan belakang, dan kepala ayam ini jadi maju kedepan.

(E13:05.14)

Metonimi yang berada pada dialog diatas adalah pada frasa yang di berikan garis bawah *deka tsun-tsun dan tosaka-heddo* digunakan untuk menyatakan sebuah panggilan dari Hinata berdasarkan apa yang dilihat. Dialog ini muncul pada saat Hinata dan timnya berlatih-tanding melawan Nekoma. Pada tim Nekoma terdapat pemain laki-laki yang badannya kurus besar (tinggi) dan seseorang dengan rambut yang mirip dengan bulu di kepala ayam (yang kaku berdiri). Hinata yang masih belum mengetahui nama mereka sehingga memanggilnya dari apa yang dilihat. Dari hubungan ini berdasarkan pada segi ruang

Data 26

おそらく、あのプリン頭だ。—繫心

*Osoraku, ano purin-atama da.*

Kemungkinan, (si) kepala puding itu.

(E17:10.06)

Metonimi dari dialog diatas adalah mengacu pada frasa プリン頭 (*purin-atama*) yang berarti ‘kepala puding’, diberikan kata itu karena berdasarkan pada apa yang dilihat dan masih belum mengetahui namanya. Kepala seseorang yang dimaksud memiliki rambut yang mirip dengan puding dengan dua warna, yaitu hitam (coklat) di pucuk atas kepala dan kuning pada bagian bawah rambutnya, yang dimaksud adalah karakter bernama Kenma dari sekolah Nekoma, Tokyo, Karasuno dan Nekoma merupakan rival dan teman bertanding. Membicarakannya dengan menggunakan kata ‘kepala puding’ lawan bicara akan langsung mengetahui bahwa yang dibicarakan adalah Kenma karena hanya satu orang yang memiliki rambut dua warna seperti puding. Frasa プリン頭 (*purin-atama*) memiliki hubungan kedekatan berdasarkan segi ruang.

#### 2. Metonimi abstrak (*chuushou no metonimii* / 抽象のメトニミー)

Data 30

烏野の10番が前衛にいない間、伊達工の7番といかに戦うかも問題だ。—正常監督

*Karasuno no 10-ban ga zen'ei ni inai aida, Datekou no 7-ban to ikani tatakau kamo mondai da.*

Nomer 10 Karasuno ketika di barisan depan harus mencari cara untuk melawan nomer 7 Datekou.

(E18:7.48)

Metonimi dari dialog tersebut diambil pada 烏野の10番 (*Karasuno no 10-ban*) dan 伊達工の

7番 (*Datekou no 7-ban*). Dialog tersebut mengacu pada seseorang dengan spesifikasi dan secara harfiah, dengan melihat dari sebuah benda yang menempel pada seseorang tersebut, dan benda tersebut adalah baju pertandingan yang digunakan oleh kedua sekolah yang saling bertanding. Nomor punggung dan warna baju adalah properti yang paling menonjol dari pemain. Nomor punggung yang diberikan pada baju tiap pemain berurutan berdasarkan pada posisi kapten, senior, dan waktu masuk ke dalam tim. Karasuno yang identik dengan baju berwarna hitam-oranye dan Datekou yang identik dengan baju berwarna putih-hijau. Nomer 10 Karasuno berarti berasal dari tim Karasuno dengan nomor punggung 10, dan nomer 7 Datekou berarti berasal dari tim Datekou dengan nomor punggung 7.

Data 31

なんか黒い方、元気になった。—観客

*Nan ka kuroi kata, genki ni natta.*

Kelihatannya, yang hitam, menjadi membaik.

(E23:18.58)

Metonimi yang diambil dari dialog oleh penonton diatas 黒い方 (*kuroi kata*) yang berarti yang hitam. Dia menggunakan kata tersebut karena melihat dari apa yang kenakan dan tidak mengetahui nama atau asal sekolah yang dimaksud, sehingga dengan menyebutkan ‘yang hitam’ akan lebih mudah dan orang yang mendengar paham dengan apa yang dimaksud. Seragam atau kostum yang digunakan pada pemain akan berlawanan, menggunakan dasar hitam dan putih untuk membedakannya. Saat itu Karasuno menggunakan seragam dengan dasar hitam, jadi yang dimaksud olehnya adalah tim Karasuno, walaupun yang menggunakan seragam berwarna hitam tidak hanya satu tim tetapi perespon faham pada tim yang dimaksud. Jadi frasa 黒い方 (*kuroi kata*) merupakan kedekatan berdasarkan segi ruang.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Majas metonimi memiliki empat macam kategori yang mengacu pada teori milik Sutedi, serta teori Takahasi juga memiliki empat kategori namun menggunakan susunan yang berbeda. Berdasarkan dari hasil dan pembahasan pada penelitian yang berjudul “Majas Metonimi dalam *Anime Haikyuu!!* Season 1 Karya Furudate Haruichi” dengan menggunakan empat kategori oleh teori analisis milik Sutedi, yaitu *zentai-bubun*, *youki-nakami*, *gen'in-kekka*, dan bentuk lainnya. Pada kategori terakhir, peneliti membagi menggunakan dua-sub jenis berdasarkan teori analisis milik Takahasi, yaitu *ippantekina rinsetsu kankei* dan *chuusou-no-metonimi*. Dalam *anime Haikyuu!!* Season 1 karya Furudate Haruichi ditemukan data sebanyak 31

majas yang dijabarkan menjadi, *youki-nakami* terdapat 4 majas, *zentai-bubun* terdapat 6 majas, *gen'in-kekka* terdapat 5 majas dan *bentuk lainnya* terdapat 16 majas. Kategori bentuk lainnya merupakan kategori dengan jumlah terbanyak yang ditemukan dan kategori *youki-nakami* merupakan kategori dengan data yang paling sedikit dari pada kategori lainnya.

Penggunaan majas metonimi dalam *Haikyuu!!* Season 1 karya Furudate Haruichi paling banyak berasal dari kategori bentuk lainnya, walaupun dibagi menjadi dua-sub. *Ippantekina rinsetsu kankei* lebih banyak digunakan untuk pemanggilan atau penyebutan seseorang berdasarkan apa yang dilihat karena sebagian besar dialog diucapkan oleh para anak sekolah sehingga sangat umum untuk percakapan seperti itu, sedangkan *chuusou-no-metonimi* digunakan berdasarkan objek yang mencirikan suatu benda. Kedua sub-kategori tersebut memang hampir mirip karena berada dalam satu kategori, tetapi jika dilihat dari sebuah data akan terlihat perbedaannya. Dimana *chuusou-no-metonimi* berdasarkan sebuah benda dengan salah satu bagian yang menonjol merupakan cirinya.

Kata-kata yang digunakan dalam dialog sebenarnya banyak sekali yang menggunakan kata kiasan, terutama majas metonimi untuk mengungkapkan makna yang dimaksud serta memberikan warna yang menarik bagi pendengar ataupun pembaca, sehingga banyak yang mengetahui ragam jenis bahasa yang digunakan. Majas metonimi pada umumnya sangat banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Secara tidak sengaja atau sadar, kita banyak menggunakannya, seperti dalam kategori *zentai-bubun*. Berdasarkan sumber data yang diambil dari sebuah *anime Haikyuu!!* Season 1 karya Furudate Haruichi merupakan sebuah animasi yang berfokus pada kehidupan para anak sekolah, lebih tepatnya para remaja laki-laki sehingga bahasa yang digunakan lebih apa adanya dengan gaya remaja laki-laki. Oleh karena itu majas metonimi dari *anime* tersebut banyak ditemukan dalam kategori bentuk lainnya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang mengambil dengan sumber data dari sebuah *anime* yang berjudul “*Haikyuu!!* Season 1 Karya Furudate Haruichi” dapat dijadikan sebuah rujukan bagi peneliti yang akan meneliti sebuah majas, khususnya dari majas pertautan. Dimana majas pertautan jenis metonimi masih belum banyak yang mengetahuinya dan teori serta contoh yang ada masih sedikit. Sehingga diharapkan bagi para peneliti yang akan meneliti majas metonimi untuk mencari informasi yang lebih banyak dan bervariasi untuk mendapatkan informasi terpercaya dan benar adanya. Begitupula bagi para pengajar khususnya bahasa Jepang untuk memberikan informasi lanjutan

mengenai majas-majas, khususnya pada majas pertautan.

Majas metonimi memang memiliki kemiripan dengan majas metafora tetapi terdapat poin pembedanya, maka bagi para peneliti harap mencermati perbedaan yang ada sehingga data yang didapatkan tidak *overlapping*. Sumber data yang dapat digunakan juga tidak melulu mengenai *anime* ataupun lagu, tetapi juga didapatkan dari cerita-cerita tulis ataupun berita.

Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang berkaitan dengan *anime* Haikyuu!! Season 1 Karya Furudate Haruichi sebagai sumber data, diharapkan untuk menggunakan teori yang lebih luas dari pada teori Sutedi dalam buku pada tahun 2018 dengan judul Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang ataupun Takahasi dalam penelitiannya pada tahun 2003. Terdapat banyak sekali teori yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi ataupun data lebih banyak. Penelitian ini dapat lebih dikerucutkan untuk meneliti dari salah satu kategori dengan data yang paling banyak, seperti majas metonimi berdasarkan metonimi umum atau bentuk lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2016. 小学館漫画賞：「ハイキュー!!」「俺物語!!」 集英社の作品が2部門受賞. MantanWeb. <https://mantan-web.jp/article/20160121dog00m200023000c.html>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- \_\_\_\_\_. 2020. ハイキュー!!!：累計5000万部突破 「ジャンプ」の人気バレーボールマンガ. MantanWeb. <https://mantan-web.jp/article/20201102dog00m200004000c.html>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- Hodgkins, Crystalyn. 2015. *Viz Media Adds Kuroko's Basketball, Haikyuu!!, Yona of the Dawn Manga*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-10-09/viz-media-adds-kuroko-basketball-haikyu-yona-of-the-dawn-manga/.93970>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Loo, Egan. 2016. *Haikyuu!!, My Love Story!!, Sunny Win Shogakukan Manga Awards*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-01-21/haikyuu-my-love-story-sunny-win-shogakukan-manga-awards/.97818>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2017. *Stilistika*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi, D., 2010. *Kontribusi Pemahaman Budaya dalam Penafsiran Majas Metafora Bahasa Jepang*. Jurnal Invoasi, 16(22), pp.43-48.
- Pradopo, R.D., 2021. *Stilistika*. Yogyakarta: UGM PRESS. (*e-book Stilistika - Rachmat Djoko Pradopo - Google Books*)
- Sherman, Jennifer. 2018. *Haikyuu!! Manga Has 28 Million Copies in Print*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2018-01-26/haikyuu-manga-has-28-million-copies-in-print/.126973>. Diakses pada 21 Januari 2022.
- Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Sutedi, Dedi. 2018. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang (cetakan ketiga)*. Edisi Revisi. Penelaah Riswanda Setiadi. Bandung: UPI Press dengan Humaniora Utama Press.
- Taringan, Henry Guntur. 2015. *Pengajaran Semantik*. Bandung: CV Angkasa.
- Ullmann, Stephen. 2012. *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar (adaptasi Sumarsono). 1977. Judul asli: *Semantics, An Introduction to the Science of Meaning*. Oxford.
- Zaimar, O.K.S., 2002. *Majas dan Pembentukannya*. Makara Human Behavior Studies in Asia, 6(2), pp.45-57.
- 小林修一 (Kobayashi Shuuichi). 2007, メトニミーと日本的形象の論理. 東洋大学社会学部紀要. 44(2), pp. 5-21. <http://toyo.repo.nii.ac.jp/http://id.nii.ac.jp/1060/00003026/>.
- 高橋伸光 (Takahashi Nobumitsu). 2003. ビジネス英語表現とメトニミー (*Business English Expressions and Metonymy*). 関西大学商学論集. 48(3-4), pp. 337-353. [kansai-u.repo.nii.ac.jp/http://hdl.handle.net/10112/12136](http://kansai-u.repo.nii.ac.jp/http://hdl.handle.net/10112/12136).