

**KAJIAN KOLOKASI BERBASIS OLAHRAGA GOLF DALAM ANIME JEPANG STUDI KASUS BIRDIE WING:
GOLF GIRLS' STORY KARYA TAKAYUKI INAGAKI**

Aulia Rahma Putri Anwar

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Negeri Surabaya

aulia.22037@mhs.unesa.ac.id

Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd

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

yovinzabethvine@unesa.ac.id

ABSTRACT

Aulia Rahma Putri Anwar. A STUDY OF GOLF-BASED COLLOCATIONS IN JAPANESE ANIME: A CASE STUDY OF TAKAYUKI INAGAKI'S *BIRDIE WING: GOLF GIRLS' STORY*. Undergraduate Thesis. Surabaya, Faculty of Languages and Arts, 2026.

This research is motivated by the complexity of using *rengo* (collocations) in the Japanese language, particularly regarding technical terms or Language for Specific Purposes (LSP) in golf, which is dominated by *Gairaigo* (loanwords). This study aims to map the structure of N + V collocations and explain their functional and contextual meanings in depicting the dynamics of golf.

This study employs a qualitative approach with a descriptive method. The subject of the research is the anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story* (Season 1), while the object is the lingual unit of golf-related collocations. Data were collected using the **Note-taking method** through observation, transcription, identification, and codification. Data analysis was conducted by applying the **Mapping Collocations of Japanese Verbs** method (Sutiyarti & Takako, 2025) and referring to Machida and Momiyama's (1997) collocation theory to analyze the lexical interconnectedness between elements.

The results show 207 collocation data points classified into three narrative function categories: (1) Professional Technical Aspects (37%), (2) Strategic and Mental Aspects (21%), and (3) Aggression and the Underground World Aspects (42%). Significant findings indicate that technical collocations tend to use denotative meanings to maintain sports reality accuracy, as recognized by *WebNewtype* standards. However, in the context of underground golf, a shift in semantic transparency (Song et al., 2023) was found, where golf terms symbiosis with weaponry metaphors. The conclusion asserts that collocations in this anime serve as sociolinguistic instruments to differentiate character identities through arbitrary choices of accompanying verbs, while simultaneously animating a contrasting match atmosphere between professionalism and criminality.

Keywords: Collocation (*Rengo*), *Gairaigo*, Golf, Metaphor, *Birdie Wing*, Language for Specific Purposes.

要旨

アウリア・ラフマ・プトゥリ・アンワル。日本アニメにおけるゴルフ用語に基づいた連語の研究—稲垣隆行作『BIRDIE WING -Golf Girls' Story-』を事例として—。卒業論文。スラバヤ、言語芸術学部、2026 年。

本研究は、日本語における連語（コロケーション）の使用の複雑さ、特に外来語が主流であるゴルフの専門用語（LSP：特定の目的のための言語）に着目したものである。本研究の目的は、N + V 型の連語構造を明示し、ゴルフ競技のダイナミクスを描写する上での機能的・文脈的な意味を明らかにすることである。

本研究では、記述的分析による質的研究手法を用いた。研究対象はアニメ『BIRDIE WING -Golf Girls' Story-』（第1期）であり、分析対象はゴルフ用語に関する連語である。データ収集は、観察、書き起こし、同定、コード化の手順による「聴取・筆記法」を用いて行われた。データ分析には、町田・桃山（1997）の連語論に基づき、語彙素間の結合性を考察するとともに、Sutiyarti & Takako（2025）による「日本語動詞の連語マッピング」の手法を適用した。

分析の結果、207 個の連語データが抽出され、以下の3つのナラティブ機能に分類された。(1) 専門的な技術的側面 (37%)、(2) 戦略的・精神的側面 (21%)、(3) 攻撃性と裏社会の側面 (42%)。主な知見として、技術的な連語は「WebNewtype」の基準に認められるような競技の正確性を維持するために外延的意味（デノテーション）を用いる傾向があることが判明した。一方で、賭けゴルフ（裏ゴルフ）の文脈では、ゴルフ用語が武器の比喻と共生する「意味的な透明性」（Song 他、2023）の変容が見られた。結論として、本作における連語の使用は、恣意的な動詞の選択を通じてキャラクターのアイデンティティを区別する社会言語学的な装置として機能しており、同時にプロフェッショナルリズムと犯罪性が対比される試合の雰囲気を鮮明に描写している。

キーワード： 連語（コロケーション）、外来語、ゴルフ、比喻、BIRDIE WING、LSP（特定の目的のための言語）。

PENDAHULUAN

Penguasaan kolokasi (*rengo*) merupakan pilar utama untuk mencapai kefasihan berbahasa Jepang yang alami (*shizen*). Kompetensi kebahasaan tidak lagi sekadar diukur dari penguasaan kosakata secara mandiri, melainkan pada ketepatan penggabungan kata dengan pasangannya. Fenomena ini menjadi lebih kompleks dalam ranah *Language for Specific Purposes* (LSP), seperti terminologi olahraga golf yang didominasi oleh kata serapan (*gairaigo*) dengan pola kolokasi spesifik, misalnya pada frasa “アイアンを打つ” (*aian wo utsu*) atau “アイアンを使う” (*aian wo tsukau*). Namun, Suzuki (2014) mengungkapkan bahwa pembelajar bahasa kedua sering kali kesulitan membedakan penggunaan kata kerja fungsional yang bersanding dengan nomina tertentu, sehingga menghasilkan frasa yang tidak natural (*fushizen*) bagi penutur asli. Meskipun penelitian kolokasi pada verba umum sudah banyak dilakukan, analisis kolokasi teknis pada bidang olahraga

spesifik, khususnya dalam media anime, masih sangat terbatas.

Guna mengisi celah tersebut, penelitian ini memilih anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story* (Season 1) sebagai korpus data. Berdasarkan laporan WebNewtype (KADOKAWA) pada 17 Mei 2022, anime ini diakui mampu menyeimbangkan aspek naratif dengan akurasi teknis golf standar modern. Sutradara Takayuki Inagaki juga menegaskan bahwa dialog dalam karya ini dirancang secara presisi sekaligus aksesibel, sehingga merepresentasikan penggunaan bahasa Jepang kontemporer yang natural dalam domain khusus. Melalui kontras penggunaan istilah antara ranah amatir (*underground*) dan profesional (*elit*), anime ini menyediakan data yang valid untuk membedakan variasi register teknis, pola hubungan sintaksis Nomina (*Gairaigo*) - Verba, serta sifat arbitrer hubungan leksikal dalam istilah golf Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi kolokasi istilah olahraga golf dalam bahasa Jepang yang muncul dalam dialog anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story*, serta mendeskripsikan komponen makna kontekstual antara unsur-unsur pembentuk kolokasi tersebut agar dapat dipahami secara tepat sesuai konteks olahraga golf.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan linguistik Jepang (khususnya semantik dan leksikologi) serta menambah referensi studi register olahraga golf yang masih jarang dibahas di Indonesia. Secara praktis, hasil kajian ini diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang tingkat menengah ke atas dalam memahami ekspresi yang natural, menjadi panduan bagi penerjemah (*translator/subtiter*) untuk menghasilkan padanan istilah golf yang akurat, serta menjadi referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji bidang LSP pada media yang berbeda.

KAJIAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Kajian mengenai kolokasi (*rengo*) dalam bahasa Jepang telah dilakukan dari berbagai sudut pandang. Pratama dan Cahyani (2023) meneliti teknik penerjemahan kolokasi nomina-verba pada teks sastra klasik (novel). Berbeda dengan fokus tersebut, penelitian ini mengkaji fungsi dan makna kolokasi dalam media audiovisual (anime) yang merepresentasikan bahasa modern dan teknis. Dari aspek pedagogis, Firmansyah dkk. (2025) secara kuantitatif membuktikan adanya korelasi kuat antara penguasaan kolokasi dengan tingkat kefasihan, yang mendukung argumen Suzuki (2014) mengenai kerentanan pembelajar kedua dalam melakukan kesalahan pemilihan kolokasi.

Selanjutnya, kajian makna kontekstual satu leksikon spesifik dilakukan oleh Anwar dan Dewi (2024) pada istilah anatomi tubuh umum (*Kao*) yang bermakna idiomatik. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada istilah teknis *Language for Specific Purposes* (LSP) olahraga golf yang memiliki makna prosedural yang lebih presisi. Untuk pemetaan struktur kata kerja, Sutiyarti dan Takako (2025) memetakan perubahan dan kelompok verba secara umum, sedangkan penelitian ini menyelidik penggunaan verba yang terikat secara spesifik pada aktivitas olahraga golf. Terakhir, pendekatan

psikolinguistik oleh Song, Fei, & Matsumi (2023) mengukur pemrosesan kognitif kolokasi berdasarkan transparansi semantiknya melalui eksperimen waktu reaksi. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menggunakan pendekatan linguistik terapan dan sosiolinguistik melalui analisis naskah anime.

2. Landasan Teoretis

A. Kolokasi dalam Bahasa Jepang (*Rengo*)

Secara konseptual, penelitian ini mengadopsi definisi dasar J.R. Firth mengenai hubungan antarkata yang dipersempit ke dalam sistem kebahasaan Jepang melalui teori Machida dan Momiyama (1997). *Rengo* didefinisikan sebagai gabungan kata yang maknanya dapat dipahami dari unsur pembentuknya, namun memiliki keterikatan leksikal yang kuat dan tidak dapat disubstitusi secara sembarangan. Karakteristik utama *rengo* adalah sifatnya yang arbitrer (*manasuka*), di mana pemilihan verba pendamping didasarkan pada konvensi atau kelaziman penutur asli, bukan sekadar logika semantik murni.

B. Pemetaan dan Klasifikasi Kolokasi Leksikal

Mengacu pada taksonomi Newmark (1988) dan Pratama (2023), klasifikasi kolokasi leksikal dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu:

1. *Noun + Verb* (Nomina + Verba), contoh: アイアンを打つ (*aian o utsu*).
2. *Adjective + Noun* (Adjektiva + Nomina), contoh: 深いラフ (*fukai rafu*).
3. *Noun + Noun* (Nomina + Nomina), contoh: コースマネージャー (*kooso maneejaa*).

Penelitian ini menitikberatkan analisis pada struktur Nomina + Verba dengan mengadopsi teori Sutiyarti & Takako (2025). Dalam konteks ini, istilah golf (*gairaigo*) diposisikan sebagai unit nomina yang berpasangan secara tetap dengan verba bahasa Jepang untuk membentuk satu kesatuan makna fungsional.

C. Kolokasi dalam *Language for Specific Purposes* (LSP)

Karakteristik kata serapan (*gairaigo*) dalam ranah olahraga golf memerlukan perhatian khusus. Merujuk pada pemikiran Suzuki (2014),

istilah-istilah teknis serapan dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Jepang kerap kali membutuhkan verba fungsional spesifik (seperti *suru*, *utsu*, atau *tsukau*) untuk merepresentasikan tindakan teknis secara akurat.

D. Analisis Semantik dan Kontekstual

Kajian makna dalam penelitian ini dibagi menjadi dua aspek. Pertama, analisis makna denotatif dan konotatif menggunakan pendekatan Anwar & Dewi (2024) untuk melihat bagaimana dinamika situasi (formal vs kasual) memengaruhi pemilihan leksikon dan produk makna yang dihasilkan. Kedua, analisis tingkat transparansi semantik didasarkan pada teori Song dkk. (2023) untuk mengukur tingkat kemudahan pembelajar dalam menginterpretasikan makna kolokasi berdasarkan kelaziman teknis atau kemiripannya dengan bahasa sumber.

E. Media Anime sebagai Korpus Linguistik

Penggunaan anime sebagai korpus data linguistik didasarkan pada validitas bahasa dalam media populer. Data kebahasaan dalam anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story* telah mendapatkan rekognisi dari WebNewtype (KADOKAWA) atas akurasi teknisnya terhadap standar golf modern. Selain itu, secara sosiolinguistik, anime ini menyediakan variasi register teknis yang kaya melalui kontras penggunaan bahasa antara situasi turnamen resmi (formal/sopan) dan situasi *underground* (kasual/kasar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Identifikasi Fungsi Kolokasi Istilah Golf

Berdasarkan hasil analisis data pada tuturan karakter dalam anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story* (Episode 1–13), ditemukan sebanyak 207 data kolokasi berbentuk gabungan Nomina dan Verba ($N + V$). Data tersebut diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama berdasarkan konteks penggunaan dan sifat teknisnya sebagaimana tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Kategori Kolokasi Istilah Golf ($N + V$)

No	Kategori Kolokasi	Jumlah Data	Persentase
1	Kolokasi Teknis Golf (<i>Standard/Professional</i>)	77	37%
2	Kolokasi <i>Gairaigo</i> + Verba Spesifik	43	21%
3	Kolokasi Metaforis/ <i>Underground</i> (Gaya Eve)	87	42%
Total		207	100%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa kolokasi Metaforis/*Underground* mendominasi korpus data sebesar 42%, disusul oleh Kolokasi Teknis standar (37%), dan Kolokasi *Gairaigo* dengan verba spesifik (21%). Integrasi ketiga kategori ini di dalam dialog termanifestasi secara kontekstual melalui representasi situasi permainan yang berbeda, mulai dari ranah profesional yang informatif hingga dramatisasi dunia judi bawah tanah (*kake-golf*).

2. Pembahasan

A. Kolokasi Teknis Golf (*Standard/Professional*): Penggambaran Informatif-Teknis

Kategori ini merujuk pada gabungan kata yang menggunakan terminologi golf sesuai standar regulasi organisasi profesional untuk mendeskripsikan mekanika permainan, aturan lapangan, dan penggunaan alat secara presisi. Sebanyak 77 data dalam kategori ini membuktikan bahwa anime ini mempertahankan fondasi olahraga golf yang realistis. Kolokasi jenis ini umumnya muncul pada dua situasi utama:

laporan hasil pertandingan oleh komentator pada papan skor (*leaderboard*) dan dialog formal antar-atlet profesional (seperti tokoh Aoi dan Amane) saat membahas kualifikasi turnamen resmi.

- **Data 1: バーディー(で)スコアを上げる**
(*Baadii de sukoa wo ageru*)
[Menikmati/Menaikkan skor dengan birdie]

Kutipan dialog “6 連続バーディーでスコアを上げ” (*6-renzoku baadii de sukoa o age*) pada menit 00:17 menunjukkan kolokasi teknis antara nomina *gairaigo baadii* (バーディー)—yang merujuk pada pencapaian skor satu pukulan di bawah *par*—dengan verba *ageru* (上げる; menaikkan). Dalam semantik olahraga golf, kolokasi ini bermakna memperbaiki atau menaikkan posisi pemain pada papan skor (*leaderboard*), bukan sekadar penambahan nilai numerik murni. Penggunaan istilah ini mencerminkan akurasi terminologi standar yang dipahami secara global dalam industri golf profesional.

- **Data 2: シード権(を)獲得する**
(*Shiido-ken wo kakutoku suru*)
[Mendapatkan hak unggulan]

Kutipan “10 年連続のシード権はほぼ確実か” (*10-nen renzoku no shiido-ken wa hobo kakujitsu ka*) pada menit 00:57 menampilkan nomina *shiido-ken* (シード権) yang berarti hak partisipasi otomatis dalam turnamen tanpa kualifikasi. Meskipun verbanya bersifat implisit (*elipsis*), secara kontekstual struktur ini membentuk kolokasi dengan verba *kakutoku suru* (獲得する; memperoleh) yang merujuk pada pencapaian status teknis seorang atlet berdasarkan regulasi kualifikasi turnamen resmi.

B. Kolokasi *Gairaigo* + Verba Spesifik: Dramatisasi Strategi dan Mental

Kategori ini memperlihatkan bagaimana kosakata serapan (*gairaigo*) dari bahasa Barat diadaptasi ke dalam struktur sintaksis bahasa Jepang melalui pasangan verba fungsional tertentu untuk membentuk makna tindakan

teknis atau strategi lapangan. Kehadiran 43 data dalam kategori ini berfungsi meningkatkan intensitas aksi dan ketegangan psikologis karakter di tengah jalannya permainan.

- **Data 1: 猛チャージ(を)かける**
(*Mouchaaji wo kakeru*) [Melakukan serangan balik hebat]

Ditemukan dalam tuturan “リーに入って猛チャージ” (*Rii ni haitte mouchaaji*) pada menit 00:08. Kolokasi antara nomina *gairaigo mouchaaji* (猛チャージ; akselerasi/serangan hebat) dengan verba *kakeru* (かける) tidak sekadar bermakna literal “mengisi daya”. Secara kontekstual, kolokasi ini menggambarkan situasi psikologis dan teknis di mana seorang pemain meningkatkan agresivitas permainannya secara drastis untuk mengejar ketertinggalan poin. Verba *kakeru* berfungsi memberikan penekanan bahwa aksi tersebut dilakukan dengan sengaja penuh tekanan demi menciptakan kesan dramatis khas genre olahraga.

- **Data 2: ワンホールマッチ(をする)**
(*Wan hooru matchi wo suru*) [Tanding satu lubang]

Muncul pada kutipan “ワンホールマッチ。六千ユーロだ” (*Wan hooru matchi. Roku sen yūro da*) pada menit 04:40. Istilah *wan hooru matchi* (pertandingan satu lubang) berkolokasi dengan verba fungsional *suru* (する; melakukan). Penghilangan verba *suru* pada dialog asli merupakan bentuk elipsis yang umum dalam percakapan kasual. Secara semantis, kolokasi ini berfungsi menetapkan format aturan main atau kesepakatan taruhan berisiko tinggi sebelum kompetisi di dunia bawah tanah dimulai.

C. Kolokasi Metaforis/*Underground* (Gaya Eve): Penggambaran Aspek Agresi dan Identitas

Kategori ini merupakan temuan paling dominan dengan 87 data (42%). Fenomena ini menunjukkan adanya penggunaan register khusus (*slang*) yang meminjam metafora “senjata” dan “kekerasan” untuk merepresentasikan aktivitas permainan golf.

Karakteristik ini menjadi ciri khas dari tokoh utama, Eve, yang merefleksikan latar belakang kelamnya sebagai pelaku judi golf ilegal (*kake-golf*). Melalui kategori ini, golf tidak lagi diposisikan sebagai olahraga prestasi, melainkan instrumen agresi untuk bertahan hidup.

- **Data 1: 街角(に)立たせる (*Machikado ni tataseru*) [Membiarkan turun ke jalan]**

Kutipan dialog “稼がなきゃ、あの子たちを街角には立たせない” (*Kaseganakya, ano ko-tachi o machikado ni wa tata senai*) pada menit 03:42 secara leksikal berarti "berdiri di sudut jalan". Namun, secara kontekstual, kolokasi ini memiliki makna metaforis yang mendalam yang merujuk pada prostitusi atau kehidupan gelandangan. Struktur ini mengekspresikan motivasi intrinsik Eve dalam memenangkan judi golf: ia bertaruh demi melindungi adik-adik asuhnya dari kemiskinan jalanan. Pola ini menegaskan bahwa setiap pukulan bagi Eve memiliki konsekuensi hidup dan mati (sosial).

- **Data 2: レインボーバレット (*Reinboo baretto*) [Peluru Pelangi]**

Kutipan “レインボーバレットなんて呼ばれてるくせに” (*Reinboo baretto nante yobarete rukuse ni*) pada menit 04:51 merupakan istilah khusus (*proprietary term*) yang menggabungkan nomina *Reinboo* (Pelangi) dan *Baretto* (Peluru). Penggantian leksikon "bola" atau "pukulan" menjadi "peluru" secara radikal mengukuhkan identitas *underground* Eve. Kolokasi ini berfungsi sebagai pembentuk estetika visual sekaligus pengakuan pihak musuh terhadap daya hancur pukulan Eve yang sangat cepat layaknya peluru, namun memiliki lintasan warna-warni yang indah.

3. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengidentifikasi beberapa keterbatasan akademik yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil analisis ini:

1. **Sifat Representasi Korpus:** Sumber data utama terbatas pada anime *Birdie Wing* episode 1–13. Meskipun tervalidasi akurat oleh

KADOKAWA/WebNewtype, bahasa dalam anime merupakan konstruksi naratif media populer (*yakuwarigo*), sehingga belum tentu merefleksikan frekuensi penggunaan kolokasi nyata pada situasi non-dramatis di lapangan golf dunia nyata.

2. **Kompleksitas Batas Leksikal:** Merujuk pada teori Machida dan Momiyama (1997), batas antara kolokasi (*rengo*) dan kata majemuk (*fukugougo*) dalam bahasa Jepang sangat tipis. Penelitian ini menghadapi tantangan dalam menentukan tingkat kelaziman "keterikatan kuat" pada istilah-istilah *gairaigo* baru yang belum tercatat dalam kamus kolokasi standar.
3. **Subjektivitas Transparansi Semantik:** Penentuan tingkat transparansi makna pada kategori Kolokasi Metaforis (Gaya Eve) memiliki unsur subjektivitas peneliti karena sifat maknanya yang sangat konotatif. Analisis ini belum melibatkan konfirmasi penutur jati (*native speaker*) dalam skala besar untuk menguji tingkat opasitas makna tersebut.
4. **Dinamika Verba Fungsional vs Gaya Bicara:** Analisis belum memisahkan secara mendalam apakah pemilihan verba fungsional (seperti *suru* atau *utsu*) murni didorong oleh kebutuhan teknis golf (sesuai teori Suzuki, 2014) atau dipengaruhi oleh variasi sosiolinguistik personal karakter, seperti kontras gaya bicara formal Aoi dan gaya kasual/kasar Eve.
5. **Ketiadaan Verifikasi Lapangan:** Pendekatan makna kontekstual dibatasi oleh analisis teks dan visual di dalam layar. Peneliti tidak melakukan observasi lapangan atau wawancara dengan praktisi golf profesional di Jepang untuk memvalidasi apakah kolokasi metaforis ekstrem (seperti *dangan wo souten suru*) dipahami dalam komunitas golf nyata atau murni kreasi artistik penulis naskah.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Kajian linguistik terhadap diskursus olahraga dalam anime *Birdie Wing: Golf Girls' Story* menunjukkan bahwa kolokasi bahasa Jepang dibentuk melalui hibridasi intensif antara *gairaigo* (kata serapan), *kango*, dan *wago* dengan pola sintaksis dominan Nomina + Verba (*N + V*). Ketergantungan yang tinggi terhadap *gairaigo* menegaskan bahwa terminologi golf di Jepang sangat bersandar pada adopsi istilah asing demi mempertahankan akurasi prosedural permainan. Temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah dominasi kolokasi metaforis (gaya Eve) yang mencapai 42% (87 data). Berbeda dengan kolokasi konvensional, kategori ini secara konsisten memanfaatkan diksi "persenjataan" dan "agresi" (seperti leksikon "peluru" untuk menggantikan "bola"). Fenomena kebahasaan ini membuktikan bahwa kolokasi dalam media populer tidak sekadar berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan instrumen naratif untuk mengonstruksi identitas *anti-hero* pada tokoh utama sekaligus menegaskan atmosfer sosiolinguistik dunia judi bawah tanah (*underground golf*) yang keras.

Secara kontekstual, kolokasi dalam anime ini menjalankan fungsi ganda yang seimbang. Di satu sisi, kehadiran kolokasi teknis standar memberikan legitimasi realisme pada situasi pertandingan resmi. Di sisi lain, penggunaan kolokasi metaforis dan strategis bertindak sebagai dramatisasi naratif yang mengubah citra golf dari olahraga elit yang tenang menjadi sebuah pertarungan hidup-mati. Kontras penggunaan kolokasi antara ranah profesional dan *underground* ini berhasil memanifestasikan dualitas konflik yang menjadi tema sentral dalam cerita.

2. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan keterbatasan dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran akademis bagi pengembangan studi selanjutnya. Bagi mahasiswa linguistik dan pembelajar bahasa Jepang, kajian ini diharapkan menjadi referensi dalam mengamati bagaimana latar belakang sosial penutur memengaruhi pemilihan kolokasi (*N + V*). Pembelajar juga disarankan

untuk lebih kritis terhadap penggunaan *gairaigo* dalam bidang olahraga khusus (*Language for Specific Purposes*), karena kerap kali berpasangan dengan verba spesifik yang tidak terekam dalam kamus umum. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, karena penelitian ini terbatas pada Season 1 (Episode 1–13), sangat disarankan untuk memperluas cakupan data ke Season 2 guna mengamati evolusi register bahasa karakter seiring perubahan orientasi konfliknya, atau melakukan studi komparatif sosiolinguistik antara anime olahraga *mainstream* dengan anime olahraga bertema judi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. K., & Dewi, R. S. (2024). Kolokasi leksikon 顔 (Kao) dalam bahasa Jepang: Analisis semantik dan kontekstual. *Jurnal Lingua Japonica*, 12(1), 45-60.
- Inagaki, T. (Director). (2022). *Birdie Wing: Golf Girls' Story* [Anime Series]. Bandai Namco Pictures.
- Firth, J. R. (1957). *Papers in linguistics 1934-1951*. Oxford University Press.
- Firmansyah, A., dkk. (2025). *Exploring the correlation between collocational mastery and proficiency in foreign language learners*. Jakarta: Lingua Press.
- Machida, K., & Momiyama, Y. (1997). *Rengo no kiso: Nihongo kyoiku no tameno korokeshon* [Dasar-dasar kolokasi: Kolokasi untuk pendidikan bahasa Jepang]. Tokyo: Hitsuji Shobo.
- Newmark, P. (1988). *A textbook of translation*. Prentice Hall.
- Pratama, M. R., & Cahyani, I. (2023). Analisis teknik penerjemahan kolokasi pada novel Kokoro karya Natsume Soseki. *Jurnal Sastra dan Linguistik Jepang*, 15(2), 112-128.
- Song, X., Fei, Y., & Matsumi, N. (2023). The lexical processing of Japanese collocations: Semantic transparency and proficiency effects. *Journal of Psycholinguistic Research*, 52(4), 1341-1358.
- Sutiarti, S., & Takako, S. (2025). *Mapping collocations of Japanese verbs: A functional approach to language teaching*. Surabaya: State University of Surabaya Press.

Suzuki, T. (2014). *Language for specific purposes: Technical terms in sports journalism*. Oxford University Press.

WebNewtype. (2022). *Birdie Wing: Golf Girls' Story - Technical accuracy in modern sports animation*. KADOKAWA. Diakses dari <https://webnewtype.com/>.