

ANALISIS MAKNA KIASAN IDIOM ANGGOTA TUBUH DALAM ANIME SAIKI KUSUO SEASON 1 KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF

Moch. Fitriyanto Putra Wicaksono

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
mochwicaksono.19026@mhs.unesa.ac.id

Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
didiknurhadi@unesa.ac.id

Abstract

This study aims to analyse the figurative meaning of body members in idioms contained in the anime Saiki Kusuo Sai-nan season 1. Idioms that are the focus of this study are idioms that contain head, face, eyes, nose, and mouth. Analysis of the figurative meaning of limbs in idioms uses the technique of expanding meaning in cognitive linguistics proposed by Sutedi (2016: 44) through stylistic studies namely metaphor, metonymy, and synecdoche. The approach in this research uses descriptive qualitative. Data collection uses free listening and note-taking techniques. The data that has been collected will be presented using two methods of data presentation, namely formally and informally. The results of the study can be concluded that in 17 data there are 10 figurative meanings, 3 of which are included in the expansion of the meaning of metaphor, 6 are included in the expansion of the meaning of metonymy, and 1 figurative meaning is included in the expansion of the meaning of synecdoche.

Keyword : Limb idioms, Limb idioms, Classification of idioms, Cognitive linguistics, Language style, figurative meaning Cognitive linguistics, Language style, figurative meaning

Abstract

本研究は、アニメ『斉木楠雄のΨ難』シーズン 1 に含まれる慣用句における身体部位の比喩的意味を分析することを目的とする。本研究の対象とする慣用句は、頭、顔、目、鼻、口を含む慣用句である。慣用句に含まれる手足の比喩的意味の分析には、Sutedi (2016: 44)が文体研究を通じて提唱した認知言語学における意味拡張技法、すなわち隠喩、換喩、提喩を用いる。本研究では記述的質的アプローチを用いる。データ収集は自由聴取とノートテイキングの技法を用いる。収集されたデータは、形式的、非公式という2つのデータ提示方法を用いて提示される。研究の結果、17のデータには10個の比喩的意味があり、そのうち3個は隠喩的の意味の拡張に含まれ、6個は換喩的の意味の拡張に含まれ、1個は提喩的の意味の拡張に含まれると結論づけられる。

キーワード : 身体語の慣用句、認知言語学、言語様式、比喩的意味

PENDAHULUAN

Sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup seorang diri, manusia memerlukan bahasa sebagai alat untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan manusia lainnya, sehingga bahasa merupakan suatu media yang sangat krusial sebagai alat untuk bersosialisasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bahasa juga memiliki fungsi lain seperti untuk sarana menyampaikan ide, hasrat, dan keinginan pada orang lain meskipun kalimat yang diucapkan hanya berupa satu kata, akan tetapi didalamnya pasti mengandung makna yang ingin disampaikan oleh penutur (Sutedi, 2019:2)

Idiom atau 慣用句 (kanyouku) adalah satuan-satuan bahasa (bisa berupa kata, frasa, maupun kalimat) yang maknanya tidak dapat “diramalkan” dari makna leksikal

ataupun dari makna gramatikal pada satuan-satuannya. walaupun makna idiom ini tidak lagi berkaitan dengan makna leksikal atau makna gramatika tetapi ditemukan juga bentuk-bentuk idiom yang menyebutkan sebagian satuan-satuan leksikal tersendiri yang maknanya juga merupakan makna leksikal dari satuan tersebut (Chaer, 2013:74). Hal ini juga sejalan dengan Sutedi (2019:172) bahwa dalam frasa/klausa kanyouku dilihat dari makna yang terkandung didalamnya frasa ada dua macam, yaitu memiliki makna sebagai makna idiomatik saja, dan memiliki makna secara leksikal sekaligus memiliki makna idiomatik.

Dari pemaparan tentang idiom di atas walaupun terdapat sedikit perbedaan dalam menjelaskan ciri dari idiom tetapi inti dari penjelasan yang dikemukakan oleh Abdul Chaer dan Dedi Sutedi memiliki poin yang sama

yakni makna dari idiom tidak dapat diprediksi secara umum berdasar pada makna leksikalnya saja. Idiom dapat diartikan hanya sebagai ekspresi dalam berbahasa yang bertujuan untuk memperkaya bahasa pada penulisan maupun pada saat melakukan percakapan.

Bagi penutur bahasa Jepang yang sudah terbiasa menggunakan idiom bahasa Jepang (kanyouku) dalam percakapan sehari-hari mungkin tidak akan mengalami kesulitan untuk memahami suatu idiom baru maupun yang sudah sering didengarnya, karena memiliki intuitif dalam berbahasa Jepang terutama dalam pemahaman idiom itu sendiri. Akan tetapi, bagi orang asing yang mempelajari bahasa Jepang, ketika mendengar suatu idiom yang baru didengarnya beberapa diantaranya cenderung menerjemahkan secara harfiah atau memahami makna leksikalnya terlebih dahulu. Oleh sebab itu, diperlukan cara untuk memberikan penguatan secara kognitif dengan mendeskripsikan keterkaitan antara makna leksikal dan makna idiomatikal pada kanyouku, yang bertujuan untuk membentuk skema dalam otaknya. Untuk mempermudah mengingat mencari makna idiom dapat dilakukan dengan menghubungkan antara makna leksikal dengan makna idiomatikal melalui pendekatan linguistik kognitif yakni gaya bahasa atau majas yang meliputi metafora, metonimi dan sinekdoko (Sutedi, 2016:86).

Dalam penelitian ini analisis akan condong pada kajian semantik karena pembahasan idiom atau kanyouku sangat berhubungan erat dengan pemaknaan. Berikut uraian yang digunakan dalam penelitian ini.

Makna

Makna dalam linguistik masuk dalam lingkup studi semantik. Semantik (意味論) merupakan cabang Linguistik (言語学) yang mengkaji tentang makna. Pada cabang linguistik tersebut objek kajiannya antara lain makna kata (語の意味), relasi makna antar satu kata dengan kata yang lainnya (語の関係), makna frase (句の意味), dan makna kalimat (文の意味) (Momiyama dalam Sutedi, 2019:122)

Dalam kajian makna terdapat berbagai pemaknaan yang dikemukakan oleh Chaer (2013), yakni sebagai berikut ini ;

- 1) Makna leksikal dan makna gramatikal
- 2) Makna referensial dan makna nonreferensial
- 3) Makna denotatif dan makna konotatif
- 4) Makna kata dan makna istilah
- 5) Makna konseptual dan makna asosiatif
- 6) Makna idiomatikal dan makna peribahasa
- 7) Makna kiasan
- 8) Makna lokusi, ilokusi dan perlokusiatikal

Dari jenis makna yang dikemukakan di atas, peneliti akan menggunakan makna idiomatikal, makna leksikal, dan makna kiasan. Pemilihan penggunaan 3 makna tersebut

dianggap tepat untuk menganalisa makna idiom pada anime Saiki Kusuo Sai-nan season 1.

Makna Idiomatikal

Makna idiomatikal merupakan makna yang tidak berkaitan dengan makna leksikalnya tetapi ada bentuk idiom yang juga menyebutkan satuan-satuan leksikal tersendiri yang maknanya merupakan makna leksikal dari satuan idiom tersebut (Chaer, 2013:74). Dari pendapat tersebut dipahami bahwa makna idiomatikal merupakan makna dari sebuah idiom yang mengabaikan makna dengan makna leksikal yang ada pada unsur pembentuk idiom tersebut, tetapi ada juga idiom yang memiliki makna leksikal tetapi juga memiliki makna idiomatikal.

Makna Leksikal

Makna leksikal adalah makna yang bersifat leksikon, bersifat leksem, atau bersifat kata yang sesuai dengan referensinya dan makna yang sesuai dengan hasil observasi indra (Chaer, 2013:60). Makna leksikal adalah makna kata sesungguhnya sesuai dengan referensi sebagai hasil pengamatan indra dan terlepas dari gramatikalnya atau bisa juga dikatakan sebagai makna asli suatu kata (Sutedi, 2019:126).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa makna leksikal merupakan makna sesungguhnya yang belum mengalami perubahan dari sebuah kata berdasarkan dari observasi indra dan referensi kata tersebut.

Makna Kiasan

Makna kiasan merupakan makna pada bentuk bahasa yang tidak merujuk pada arti sebenarnya (arti leksikal, arti konseptual, atau arti denotatif). Makna kiasan berasal dari perbandingan atau persamaan antara kata satu dengan yang lain misalnya cantik di disamakan dengan kata bunga atau matahari yang menyinari bumi disamakan dengan raja atau sebagainya (Chaer, 2013:77). Makna kiasan ini juga terdapat dalam sebuah idiom seperti kata kuchi (mulut) pada idiom kuchi ga ooi (banyak bicara) yang memiliki makna kiasan bicara.

Idiom/Kanyouku

Sutedi (2019:172) berpendapat bahwa bahwa dalam frasa/klausa kanyouku dilihat dari makna yang terkandung didalamnya frasa ada dua macam, yaitu memiliki makna sebagai makna idiomatik saja, dan memiliki makna secara leksikal sekaligus memiliki makna idiomatik. Adapun pengertian idiom menurut ahli linguistik Jepang dan berikut paparannya :

Menurut Tanaka dalam Wahyuningtias dkk. (Wahyuningtias dkk., 2015) yang menyatakan bahwa:

慣用句は日常会話や文章の中でよく使われています。たいてい短い言葉ですが、てきとうな所で適切に使うことによって、日常の会話や文章の表現が豊かに生き生きとした物になります。

“Idiom sering kali digunakan dalam percakapan dan tulisan sehari-hari. Idiom

Biasanya terdiri dari kata-kata pendek, tetapi digunakan dalam konteks dan keadaan yang sesuai serta dengan cara yang benar. Percakapan dengan menggunakan idiom dapat menjadikan kalimat yang diucapkan menjadi lebih hidup.” Selain itu menurut kamus besar berjudul Kokugogaku Daijiten dalam Wahyuningtias dkk. (2015) juga memaparkan bahwa.

“いつも二つ以上の単語が一続きに、または相応じて用いられ、その結合が全体として、ある固定した意味を表現を表すものをさす。”

“Dua kalimat atau lebih yang digunakan secara bersamaan, dan gabungan kata tersebut menunjukkan arti yang tetap sebagai suatu kesatuan”

Dengan Demikian, pengertian idiom yang dikemukakan oleh para ahli memiliki kesamaan yakni idiom merupakan sebuah klausa atau frase terdiri dari dua kata atau lebih yang makna idiomatikalnya tidak saling keterikatan dengan makna leksikal yang terkandung pada setiap satuannya. Sebab itu, idiom tidak dapat diartikan secara langsung atau harfiah.

Linguistik Kognitif

Istilah kognitif dalam linguistik kognitif identik dengan kata kognisi yang dapat diartikan sebagai cara manusia dalam berpikir. Dalam kajian ilmu psikologi cabang ilmu psikologi kognitif merupakan disiplin ilmu yang mengkaji tentang pengaruh aktivitas mental dan pikiran manusia saat menerima, mempresentasikan, dan menyimpan sebuah informasi ke dalam memory sebagai sebuah ilmu/pengetahuan, yang suatu saat dalam kondisi tertentu pengetahuan terhadap informasi tersebut akan dimunculkan kembali apa bila diperlukan (Sutedi, 2016:2).

Kemampuan kognitif dasar yaitu adanya Perbandingan, Generalisasi dan Asosiasi. Perbandingan di sini merupakan dua subjek (lebih) yang diobservasi dan dianalisis berdasarkan sudut pandang tertentu yang kemudian diklarifikasi persamaan dan perbedaannya (Momiyama, 2010:1)

Jadi dapat disimpulkan bahwa linguistik kognitif merupakan cabang ilmu linguistik yang mengkaji tentang bagaimana reaksi mental dan pikiran manusia dalam menerima, kemudian menguraikan sebuah stimulus (informasi) mengenai kebahasaan, dan mengingat unsur kebahasaan dalam sebuah skema tertentu berdasarkan perbandingan, generalisasi, dan asosiasi.

Gaya Bahasa

Dalam semua bahasa baik Indonesia dan Jepang dapat dipastikan bahwa ditemukan suatu kata yang memiliki makna lebih dari satu yang ditemukan pada tingkat frasa klausa, atau kalimat. Oleh sebab itu, dalam kajian linguistik kognitif menggunakan majas atau gaya bahasa untuk

mengungkap makna bahasa, terutama yang memiliki kedekatan/bertalian dengan makna ganda (Sutedi, 2016:44).

Gaya bahasa atau majas berlangsung dalam tataran proses berpikir manusia (proses kognitif), sehingga dapat berfungsi untuk menghubungkan dua ranah konseptual yaitu ranah sumber (source domain) dan ranah sasaran (target domain). Misalnya jika ranah sasaran diibaratkan dengan huruf A dan ranah sumber diibaratkan dengan huruf B, maka akan terbentuk sebuah konstruksi menjadi 'A ADALAH B' (Lakoff & Johnson dalam Sutedi, 2016:50). Konsep tersebut digunakan agar memudahkan membedakan makna leksikal dengan makna idiomatikal saat perluasan makna menggunakan majas.

Majas yang digunakan untuk perluasan makna umumnya ada 3 yakni metafora, metonimi, dan sinekdoke.

Metafora (隱喩/in-yu)

Metafora merupakan kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan sesuatu (ranah sasaran) dengan hal yang lainnya (ranah sumber), karena adanya kemiripan atau kesamaannya. Berikut merupakan contoh perluasan makna menggunakan metafora :

足を洗う (Ashi wo arau)

‘Menghentikan perbuatan buruk’

Idiom tersebut masuk ke dalam perluasan makna secara metafora karena makna leksikal pada idiom tersebut yakni ‘mencuci kaki’ dengan makna idiomatikal ‘menghentikan perbuatan buruk’ memiliki kesamaan kesamaan konsep yakni mencuci kaki untuk menghilangkan kotoran pada kaki sama dengan menghilangkan sesuatu yang buruk.

Metonimi (換喩/kan-yu)

Metonimi Merupakan kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang. Berikut merupakan contoh perluasan makna menggunakan metonimi :

頭を抱える (Atama wo kakaeru)

‘kebingungan’

Idiom di atas masuk dalam perluasan makna secara metonimi karena kedekatan waktu. Idiom tersebut memiliki makna leksikal ‘memeluk kepala’ sedangkan makna idiomatikalnya memiliki makna ‘kebingungan’. Saat seseorang kebingungan terdapat kebiasaan memegang kepalanya.

Sinekdoke (提喩/tei-yu)

Sinekdoke merupakan kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan hal yang keseluruhan dengan hal yang sebagian, atau bisa sebaliknya dari hal yang sebagian ke hal yang keseluruhan. Berikut merupakan contoh perluasan makna menggunakan sinekdoke :

耳が痛い (Mimi ga itai)

‘Muak mendengarkan perkataan seseorang’

idiom di atas masuk dalam perluasan makna secara sinekdoke karena idiom tersebut mengungkapkan sebagian dari keseluruhan maknanya. Idiom tersebut memiliki makna leksikal ‘telinga sakit/terluka’ sedangkan makna idiomatikalnya ‘muak mendengarkan perkataan’. Frasa telinga sakit merupakan suatu hal yang umum sedangkan secara khusus frasa tersebut menyatakan rasa muak dan kesal terhadap perkataan seseorang yang menyakitkan hatinya.

METODE

Penelitian yang berhubungan dengan analisis linguistik/bahasa umumnya tergolong pada jenis penelitian kualitatif disebabkan data yang diperoleh dan yang digunakan dalam penelitian bukan berupa angka melainkan berasal dari kutipan, percakapan, hasil wawancara, dan lain sebagainya yang ditulis dalam bentuk huruf. penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian, contohnya perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan dan sebagainya; secara holistik, dan dengan mendeskripsikannya ke dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2014:16). Oleh karena itu, pada penelitian berjudul Analisis Makna Kiasan Idiom Anggota Tubuh Dalam Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1 Kajian Linguistik Kognitif mendeskripsikan makna pada setiap idiom yang terdapat pada percakapan di setiap episodenya serta menentukan bentuk idiomnya berdasarkan satuan penyusun idiom tersebut.

Djajasudarma (1993:8) menjelaskan bahwa metode penelitian deskriptif merupakan metode yang bertujuan membuat suatu deskripsi, yakni membuat gambaran, lukisan secara sistematis, factual, dan akurat tentang data, sifat-sifat serta hubungan fenomena-fenomena yang diteliti.

Sumber data pada penelitian ini diambil dari anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Untuk data penelitian berupa idiom anggota tubuh yang berunsurkan kata *atama* (kepala), *kao* (muka), *me* (mata), *hana* (hidung), dan *kuchi* (mulut) yang muncul dalam anime tersebut.

Terdapat beberapa teknik dalam metode simak, termasuk teknik sadap, teknik simak libat cakap, teknik simak bebas libat cakap, teknik rekam, dan teknik catat (Sudaryanto, 2014:205). Dari lima teknik metode simak, peneliti hanya menggunakan dua teknik, yaitu Teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat untuk mengumpulkan data. Peneliti memilih dua metode tersebut karena sumber data yang diteliti berupa video (media audio visual), sehingga peneliti tidak berpartisipasi dalam sebuah dialog atau konversasi secara langsung, hanya menyimak

dialog yang memuat idiom anggota tubuh dalam Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Sedangkan pemilihan Teknik catat bertujuan untuk mendokumentasikan kalimat pada dialog yang memiliki idiom anggota tubuh dalam Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1

Metode yang digunakan pada penelitian ini memakai teknik perluasan. Sudaryanto (2015:43) Teknik perluasan dilaksanakan dengan memperluas satuan lingual yang bersangkutan dengan ke kanan atau ke kiri, dan perluasan itu dengan menggunakan “unsur” tertentu. Sebelum menganalisis data penelitian, data yang sudah dikumpulkan akan diklasifikasikan berdasarkan unsur anggota tubuhnya masing-masing. Selanjutnya, data yang sudah diklasifikasikan kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan makna kiasnya. Makna kiasan idiom akan dianalisis menggunakan pendekatan linguistik kognitif yakni dengan teknik perluasan makna menggunakan kajian gaya bahasa atau majas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas mengenai deskripsi dari data penelitian yang sudah dikumpulkan serta analisis data dengan pembahasannya. Deskripsi data yang diperoleh merupakan deskripsi dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan teknik klasifikasi serta penggolongan data sesuai dengan makna kiasan anggota tubuh pada idiom dalam Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Berikut merupakan tabel hasil analisis perluasan makna kiasan pada idiom anggota tubuh yang sudah diklasifikasikan berdasarkan 3 gaya bahasa yakni metafora, metonimi, dan sinekdoke.

Tabel 1 Makna Kiasan Idiom Berdasarkan Unsur Anggota Tubuhnya

No	Unsur Anggota Tubuh	Idiom	Makna Kiasan
1.	頭 (<i>atama</i>) Kepala	頭に入る	Wadah
		頭がいっぱい	
		頭を下げる	Harga diri
2.	顔 (<i>kao</i>) Muka	浮かない顔	Ekspresi
		顔色悪い	
		顔する	Bagian Depan
		顔つき	
3.	目 (<i>me</i>) Mata	目をつける	Daya Tarik
		目立つ	
		目隠す	Penglihatan
		目を合わせる	

		目が高い	Penilaian
		目に狂わない	
4.	鼻 (hana) Hidung	鼻にかける	Kebiasaan Buruk
		鼻につく	
5.	口 (kuchi) Mulut	口をきく	Berbicara
		口に合う	Selera
Jumlah			10
Total			10

Makna Kiasan pada Idiom Berunsur *Atama* (Kepala)

Terdapat 3 idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *Atama* (kepala) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Kata *Atama* (kepala) pada idiom tersebut diklasifikasikan berdasarkan makna kiasan yang terkandung pada kata tersebut. Makna kiasan pada idiom berunsur anggota tubuh *Atama* (kepala) meliputi idiom yang memiliki makna kiasan wadah, harga diri, dan pengetahuan. berikut ini merupakan perluasan makna kiasan *Atama* (kepala) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Idiom Berunsur *Atama* Bermakna Wadah

Data 1 :

ナレーション : (ゲームを説明して)
 Narator : Menjelaskan tentang game
 斉木 : まったく頭に入ってこないな。もういい、オープニングを飛ばそう。
 Saiki : Sama sekali tidak dapat 'dipahami'. Terserahlah, akan kulewati pembukaan ini.

(SKS1/EP10-10:27)

Data 2 :

マイマイ : 行動しなきゃダメだよ。先輩モテるし〜。
 Maimai : Jangan gak ambil tindakan sama sekali. Dia (kakak tingkat) juga populer.
 斉木 : 恋か、僕に全くない感情だが、大抵の高校生はそのことで頭がいっぱいだ。

Saiki : Cinta ya? Bagiku itu perasaan yang tidak dibutuhkan, tapi sebagian besar anak SMA 'hanya memikirkan' itu saja.

(SKS1/EP20-01:43)

Pada data 1, frase 頭に入ってこない (*atama ini haittekonai*) digunakan untuk menyatakan tidak pahaman Saiki terhadap prolog dari game yang dibelinya. Frase tersebut merupakan bentuk negatif dari idiom 頭に入る (*atama ini hairu*). Sedangkan pada data ke-2 idiom 頭が いっぱい (*atama ga ippai*) dalam konteks tersebut

digunakan sebagai ungkapan bahwa pikiran anak SMA kebanyakan dipenuhi dengan cinta.

Jika diterjemahkan idiom 頭に入る (*atama ini hairu*) dapat diartikan 'masuk ke kepala' dan idiom 頭が いっぱい (*atama ga ippai*) dapat diartikan 'kepala penuh' yang juga sekaligus sebagai ranah sumber. Idiom pada data 1 dimaknai 'pemahaman' sedangkan idiom pada data 2 dimaknai 'memikirkan 1 hal'. Makna tersebut masuk dalam ranah sasaran pada idiom. Kata *atama* pada kedua idiom tersebut direpresentasikan sebagai sebuah 'wadah' karena wadah dapat diisi atau dimasuki (入る) dengan air hingga penuh (いっぱい). Kata air pada perumpamaan tersebut dapat diartikan sebagai informasi, sehingga informasi yang masuk ke kepala (*atama*) akan menjadi sebuah pemahaman begitu juga kepala yang dipenuhi oleh informasi yang sama akan membuat seseorang memikirkan 1 hal yang sama. Perluasan makna tersebut masuk ke dalam gaya bahasa metafora karena terdapat kemiripan atau kesamaan konsep pada ranah sumber dan ranah sasaran.

Perluasan makna tersebut sesuai dengan pernyataan Sutedi (2019:204) bahwa gaya bahasa yang dapat digunakan dalam menjelaskan hubungan antar makna dalam suatu kata atau frase adalah metafora. Sutedi juga menambahkan batasan bahwa metafora merupakan gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan sesuatu (ranah sasaran) dengan hal yang lainnya (ranah sumber), karena adanya kemiripan atau kesamaannya.

Idiom Berunsur *Atama* Bermakna Harga Diri

Data 3 :

お父さん : 楠雄じゃん、しっかりしてよ。ドジだな。

(Ayah) : Dasar Kusuo, kamu harusnya lebih teliti, dasar ceroboh

斉木 : ダメだな。むかつく。ならば、燃堂や海籐、烏束に論外だ。迷惑をかけるのは一個かまわないが、頭を下げるのは死んでも嫌だ。

Saiki : Tidak bisa, menyebalkan. Kalau begitu Nendou, Kaidou, dan Toritsuka. Mereka di luar pilihan. Tidak masalah untuk menyusahkan mereka sekali, tapi sampai mati pun aku tidak mau 'berterimakasih' (melakukan *ojigi*) kepada mereka.

(SKS1/EP18-06:35)

Pada Percakapan di atas Saiki menggunakan idiom 頭を下げる (*atama wo sageru*) untuk menyatakan keengganannya untuk berterima kasih dan meminta maaf kepada temannya karena telah merepotkan mereka.

Jika diterjemahkan idiom 頭を下げる (*atama wo sageru*) dapat berarti 'menurunkan/menundukkan kepala'. arti tersebut dalam kajian gaya bahasa masuk ke dalam

ranah sumber. Sedangkan maknanya yakni salah satunya ‘meminta maaf’ yang masuk ke dalam ranah sasaran. Terdapat hubungan kemiripan antara ranah sumber dengan ranah sasaran yaitu saat meminta maaf di Jepang seseorang akan menurunkan/menundukkan kepala (*atama wo sageru*) dan bersamaan dengan itu seseorang juga harus menundukkan/menurunkan harga dirinya untuk meminta maaf karena di Jepang semakin menunduk kepala maka semakin tunduk dan turun harga dirinya. Sehingga dapat dipahami bahwa kata *atama* memiliki makna kiasan yakni harga diri, selain itu kedekatan makna antara menundukkan kepala dan meminta maaf masuk dalam kajian gaya bahasa metafora.

Perluasan makna tersebut sesuai dengan pernyataan Sutedi (2019:204) bahwa gaya bahasa yang dapat digunakan dalam menjelaskan hubungan antar makna dalam suatu kata atau frase adalah metafora. Sutedi juga menambahkan batasan bahwa metafora merupakan gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan sesuatu (ranah sasaran) dengan hal yang lainnya (ranah sumber), karena adanya kemiripan atau kesamaannya.

Makna Kiasan pada Idiom Berunsur *Kao* (Muka)

Terdapat 4 idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *kao* (muka) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Pada 4 idiom tersebut ditemukan 2 makna kiasan yang terkandung pada kata *kao* (muka) yakni makna kiasan yang menyatakan ekspresi dan yang menyatakan bagian depan. Berikut ini merupakan perluasan makna kiasan pada idiom berunsur anggota tubuh *kao* (muka) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Idiom Berunsur *Kao* Bermakna Ekspresi

Data 4 :

海藤 : 浮かない顔だな。
 Kaidou : kamu ‘muram’ sekali
 斉木 : 海藤か。
 Saiki : Oh ternyata Kaido
 海藤 : テストうまういかなかったのか。
 悪いが俺は完璧だぜ。
 Kaidou : Tidak terlalu bisa menyelesaikan ujiannya ya? Maaf, kalo aku pasti sempurna.

(SKS1/EP09-06:42)

Data 5 :

Teruhashi : bukan Saiki kan...
 ナレーション : そのころ、渦中にある男はすぐ隣の席にいた。
 Narator : Pada saat itu, orang dibicarakan duduk di sebelah mereka.
 海藤 : どうしたんだ。顔色悪いぞ。
 Kaidou : Ada apa? ‘Wajahmu pucat’ loh

(SKS1/EP11-21:04)

Pemakaian 2 idiom yakni pada data 4 dan 5 digunakan untuk menyebutkan ekspresi seseorang. pada data ke 5 idiom 浮かない顔 (*ukanai kao*) digunakan Kaidou saat melihat raut muka Saiki yang muram setelah menyelesaikan ujian sekolah. Sedangkan, pada data 5 idiom 顔色悪い (*kao iro warui*) digunakan Kaidou saat melihat wajah pucat saiki setelah mendengar pembicaraan Yumehara dengan Teruhashi.

Pada idiom (4) 浮かない顔 (*ukanai kao*) yang jika diterjemahkan memiliki arti ‘wajah yang muram’ dan makna idiom ‘muram karena khawatir’. Pada idiom (5) 顔色悪い (*kao iro warui*) apabila diterjemahkan berarti ‘warna muka buruk’ yang juga memiliki makna idiom ‘wajah pucat akibat ketakutan/sakit’. Kata *kao* (wajah) memiliki makna kiasan yang bermakna ‘ekspresi’. Makna tersebut merupakan hasil perluasan makna melalui sinekdoke karena idiom memiliki sifat sebagian untuk menjelaskan keseluruhan. Pada idiom (4), frasa *ukanai kao* (wajah yang muram) merupakan idiom yang bersifat sebagian yang digunakan untuk menyebutkan suatu hal yang bersifat keseluruhan yakni rasa khawatir atau ketakutan akan suatu hal contoh kasusnya adalah nilai hasil ujian sekolah. Perluasan makna tersebut juga sama dengan idiom (5) yakni frasa *kao iro warui* (warna muka buruk) merupakan hal yang sebagian untuk menyebutkan sesuatu yang menyeluruh yakni wajah menjadi pucat dikarenakan kesehatan buruk atau ketika menghadapi situasi yang menakutkan maka raut muka akan menjadi pucat.

Perluasan makna pada anggota tubuh *kao* di atas merupakan perluasan makna secara sinekdoke. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) merupakan kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan hal yang keseluruhan dengan hal yang sebagian, atau bisa sebaliknya dari hal yang sebagian ke hal yang keseluruhan.

Idiom Berunsur *Kao* Bermakna Bagian Depan

Data 6 :

海藤 : そして、ケーキを持った俺が登場して、大成功。
 Kaidou : Kemudian, aku muncul dengan membawa kue, dan sukses besar (acara kejutan ulang tahunnya)
 照橋 : 斉木くんどんな顔するだな。
 Teruhashi : Saiki akan ‘berekspresi’ seperti apa ya?

(SKS1/EP24-13:02)

Data 7 :

窪谷須 : オイ待ってよ！誰かに俺はヤンチャしてたよ。乗る資格がねえって言われてもしかたねえだがよ。それでもバイクに乗りてえんだ！

Kuboyasu : Oi tunggu! Aku memang bandel lebih dari siapapun. Apa boleh buat meskipun dikatakan tidak memenuhi syarat mengendara. Daripada itu, aku ingin mengendarai motor!

真鍋 : こいつ、さきとは顔つきがまったく違う。短時間で俺にそっくりにきやがった。

Manabe : Bocah ini, 'raut mukanya' benar-benar berbeda dari tang tadi. Sekilas dia mirip denganku.

(SKS1/EP22-16:59)

Pada data 6 idiom 顔する (*kao suru*) digunakan Teruhashi untuk membayangkan reaksi ekspresi muka Saiki terhadap kejutan ulang tahun yang diberikannya dan temannya. Selanjutnya, pada data 7 Idiom 顔つき (*kao tsuki*) digunakan oleh Manabe untuk bereaksi terhadap perubahan raut muka Kuboyasu. Berdasarkan kegunaannya 2 idiom tersebut hampir sama yakni untuk menyebutkan perubahan ekspresi/raut muka tetapi pada idiom (6) merujuk pada tindakan sedangkan idiom (7) merujuk pada bentuknya (rupa).

Makna kiasan *kao* (wajah) pada kedua idiom tersebut adalah 'bagian depan'. Makna kiasan tersebut diperoleh melalui perluasan makna secara metonimi berdasarkan kedekatan ruang. Idiom 顔する (*kao suru*) jika diterjemahkan memiliki arti 'berwajah' dan memiliki makna 'Munculnya ekspresi dan perasaan'. Lalu pada idiom 顔つき (*kao tsuki*) jika diterjemahkan memiliki arti 'memasang muka' dan maknanya 'ekspresi yang mengungkapkan semacam emosi'. Seperti penjelasan di atas bahwa kedua idiom tersebut memiliki makna yang hampir sama yakni untuk mengungkapkan perubahan ekspresi. Tetapi secara konsep kedua idiom tersebut berbeda yakni idiom (6) digunakan untuk menyatakan ekspresi sebagai tindakan, sedangkan idiom (7) menyatakan ekspresi dari bentuknya. Tindakan dan bentuk dari ekspresi divisualkan melalui *kao* (muka) yang merupakan bagian depan dari kepala sehingga dapat terlihat dengan jelas bentuk dan ekspresi apa yang sedang dilakukan karena berada di depan.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

Makna Kiasan pada Idiom Berunsur *Me* (Mata)

Terdapat 6 idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *me* (mata) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Dari idiom-idiom tersebut terdapat idiom yang memiliki makna

kiasan untuk menyatakan daya tarik, menyatakan indra penglihatan, menyatakan penilaian, dan yang menyatakan kesadaran. Berikut ini merupakan perluasan makna kiasan pada idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *me* (mata) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Idiom Berunsur *Me* Bermakna Daya Tarik

Data 8 :

照橋 : 齊木の中で私という存在がそこで大きいものだったなんて。

Teruhashi : Dalam hati Saiki sampai-sampai mengagungkan keberadaanku sebegitunya

齊木 : やれやれ、面倒な奴に目をつくられてしまったな。

Saiki : Ya ampun, aku 'menarik perhatian' orang yang menyusahkan.

(SKS1/EP01-20:24)

Data 9 :

齊木 : 本当に連れてきてよかった、こんな所を照橋さんと歩いたら目立ちまくりだ。今だって、遊園地のキャラクターばりに人が集まってるしな。

Saiki : Aku bersyukur telah mengajaknya (Yuuta), ketika berjalan dengan Teruhashi ditempat seperti ini akan menjadi 'pusat perhatian'. Sekarang pun orang-orang mengkerumuni seolah (kami) maskot taman bermain.

(SKS1/EP22-18:54)

Pada data 9 idiom 目をつける (*me wo tsukeru*) digunakan oleh Saiki untuk menyatakan bahwa ia pada situasi tersebut telah menarik perhatian Teruhashi. Lalu, pada data 10 Saiki mengucapkan 目立つ (*medatsu*) untuk menyatakan bahwa saat di taman bermain ia menjadi pusat perhatian karena berjalan bersama Teruhashi yang cantik.

Idiom-idiom tersebut memiliki makna kiasan yang sama yakni daya tarik. Makna kiasan tersebut diperoleh dengan memakai perluasan makna menggunakan gaya bahasa/majas metafora karena terdapat kesamaan pada ranah sumber dengan ranah sasaran. Pada idiom 目をつける (*me wo tsukeru*) jika diterjemahkan akan memiliki arti 'menempel di mata', arti tersebut merupakan ranah sumber dari idiom tersebut. Sedangkan untuk makna idiomatikalnya 'menarik perhatian' merupakan ranah sasarnya. Ranah sumber dapat dimaknai sebagai sesuatu yang menarik pandangan. Dan pada ranah sasaran dapat juga dimaknai sebagai adanya daya tarik pada suatu hal yang memunculkan minat. Sehingga dari kedua ranah tersebut dapat diasosiasikan bahwa saat melihat suatu benda yang memiliki daya tarik maka akan memunculkan sebuah minat terhadap benda tersebut.

Berbeda dengan idiom (9) yang mana ‘perhatian’ dimaksudkan sebagai kata kerja, sedangkan idiom (10) 目立つ (*medatsu*) merupakan idiom yang mengungkapkan ‘pusat perhatian’ sebagai suatu sifat yang dimiliki oleh benda mati atau benda hidup. Idiom (10) memiliki arti ‘matanya berdiri’ yang juga merupakan ranah sumber dari idiom tersebut. Sedangkan makna idiomatikanya yakni ‘menjadi pusat perhatian’ masuk ke dalam ranah sasaran. Idiom tersebut masuk ke dalam perluasan makna secara metafora karena terdapat kemiripan konsep pada pengertian ranah sumber dengan ranah sasaran. Ranah sumber yakni ‘matanya berdiri’ dapat juga dimaknai dengan sebuah reaksi saat seseorang melihat suatu hal yang memiliki daya tarik secara refleks seseorang akan berdiri untuk melihatnya dengan jelas. Pada ranah sasaran yakni ‘menjadi pusat perhatian’ juga dapat dimaknai sebagai suatu objek yang memiliki daya tarik sehingga akan diperhatikan oleh orang sekitarnya. Oleh karena itu, dari kedua ranah tersebut memiliki kesamaan yakni reaksi terhadap objek yang memiliki daya tarik.

Perluasan makna tersebut sesuai dengan pernyataan Sutedi (2019:204) bahwa gaya bahasa yang dapat digunakan dalam menjelaskan hubungan antar makna dalam suatu kata atau frase adalah metafora. Sutedi juga menambahkan batasan bahwa metafora merupakan gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan sesuatu (ranah sasaran) dengan hal yang lainnya (ranah sumber), karena adanya kemiripan atau kesamaannya.

Idiom Berunsur Me Bermakna Penglihatan /Pandangan

Data 10 :

照橋 : いや「そうか」じゃなくて着替えるから。

Teruhashi : Enggak, jangan Cuma “begitu ya”, aku mau ganti baju.

信 : ああ、大丈夫目隠ししてるから。

Makoto : Ahh, jangan khawatir aku akan ‘menyembunyikan pandangan’ kok.

(SKS1/EP16-01:59)

Data 11 :

信 : というわけでロケ現場には絶対近づかないよう心美に伝えることを許可してやる。ただし、それ以外はいっさい口をきくな! 目を合わすな! 10メートル以上近づくのもダメだ!

Makoto : Sebab itulah, kuizinkan kau memberitahu Kokomi agar jangan sampai mendekati lokasi syuting. Tetapi, jangan mengatakan sepatah katapun selain yang tadi! jangan ‘saling

pandang’! tidak boleh dekat-dekat lebih dari 10 meter!

齊木 : むちゃ言うな。

Saiki : Jangan bicara ngaco.

(SKS1/EP02-02:46)

Terdapat 2 idiom yaitu 目隠し (*mekakushi*) dan 目を合わす (*me wo awasu*) yang sama-sama memiliki makna kiasan *penglihatan* atau *pandangan*. Pada idiom *mekakushi* ranah sumbernya adalah ‘menyembunyikan mata’ sedangkan makna dan ranah sasarannya adalah ‘menutup mata dengan sesuatu seperti tangan atau kain’ atau ‘menyembunyikan pandangan’. Lalu pada *idiom me wo awasu* memiliki ranah sumber ‘mata saling bertemu’ dan ranah sasaran ‘saling bertukar pandang’.

Makna kiasan pada kedua idiom di atas diperoleh karena terdapat kedekatan secara ruang antara ranah sumber dengan ranah sasaran sehingga masuk ke dalam gaya bahasa metonimi. Pada ranah sumber dan ranah sasaran kedua idiom tersebut kata *kakushi* (menyembunyikan) dan *awasu* (bertemu) tidak mengalami perubahan makna yang begitu drastis sedangkan kata mata pada ranah sumber mengalami perubahan makna yang drastis yakni menjadi *pandangan*. Perubahan tersebut didasari oleh kedekatan ruang berdasarkan fungsinya yaitu mata berfungsi untuk *melihat/memandang* suatu objek. Sehingga dapat dipahami bahwa makna kiasan mata pada 2 idiom tersebut memiliki makna ‘penglihatan’ atau ‘pandangan’.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

Idiom Berunsur Me Bermakna Penilaian

Data 12 :

齊木 : これはコーヒーゼリーは作れるのか。

Saiki : Apakah (benda) ini bisa membuat jeli kopi?

店員 : 食いついた。さすがお目が高い。そちらはウチの店しか置いていない商品。

Sales : Umpannya termakan! Anda memiliki ‘penilaian yang bagus’, itu adalah produk yang hanya dijual di toko kami saja loh.

(SKS1/EP16-17:04)

Data 13 :
 部員たち : うおお、超飛んだ〜。どんなパワーだよ。すげえ。
 Anggota Klub : Wooo , itu terbang jauh! Kekuatan macam apa itu! Hebat!
 コーチ : 俺の目に狂わなかった。二人とも入部を許可する。
 Pelatih : ‘penilaianku tidak pernah salah’. Akan kumasukkan kalian berdua ke klub
 (SKS1/EP22-10:57)

Pada percakapan data 12 idiom 目が高い (*me ga takai*) digunakan oleh sales toko untuk mengapresiasi Saiki yang memiliki penilaian bagus karena memilih mesin pembuat jeli kopi. Sedangkan pada percakapan data ke 13 idiom 目に狂わない (*me ga kuruwana*) yang digunakan oleh pelatih untuk menyatakan bahwa peniliannya kepada Saiki kalau ia kelak akan menjadi pemain tenis profesional.

Jika diterjemahkan idiom (12) dan (13) memiliki arti ‘mata tinggi’ dan ‘mata tidak menyesatkan’, kedua terjemahan tersebut masuk ke dalam ranah sumber idiom. Sedangkan makna dari kedua idiom tersebut hampir sama yakni ‘memiliki penilaian yang bagus’ dan ‘menilai suatu hal dengan benar’ tetapi pada makna idiom (12) mengarah pada selera sedangkan idiom (13) mengarah pada intuisi, kedua makna tersebut masuk ke dalam ranah sasaran. Kedua idiom tersebut memiliki konsep yang sama yakni mengungkapkan sebuah *penilaian*. Kedekatan kata mata pada ranah sumber dengan kata *penilaian* pada ranah sasaran memiliki kedekatan secara ruang karena saat melihat sebuah benda maka yang *dinilai* terlebih dahulu adalah berdasarkan visualnya terlebih dahulu sehingga peran mata sangat dibutuhkan. Sehingga perluasan makna tersebut masuk ke dalam majas metonimi.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

Makna Kiasan pada Idiom Berunsur Hana (Hidung)

Terdapat 2 idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *hana* (hidung) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Dua idiom tersebut memiliki 1 makna kiasan yang ini menyatakan kebiasaan buruk dan berikut ini perluasan makna pada idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *hana* (hidung) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Idiom Berunsur Hana Bermakna Kebiasaan Buruk

Data 14 :
 照橋 : 私の名前は照る橋心美。自分に言うのも何だけど完全に美少女だと思

う。これは自意識過剰ではなく単なる事実。だけど、私は美少女であることを鼻にかけたりしない。

Teruhashi : Namaku Teruhashi Kokomi. Meski kuaku sendiri, menurutku aku adalah perempuan yang cantik mutlak. Bukan karena aku terlalu percaya diri, tapi ini memang fakta. Meski begitu aku tidak ‘sombong’ dengan kecantikkanku
 (SKS1/EP01-18:19)

Data 15 :
 探偵 : なるほど〜。
 Detektif : Aku mengerti
 齊木 : というのが鼻につくからだ。それに何より探偵役が六神通という時点で見る気が起きない。
 Saiki : Oleh karena itu, dapat dibilang menempel di hidungku (membuat kesal). Selain itu yang berperan menjadi detektif adalah Mugami Tooru sebab itu aku jadi semakin tak minat menontonya
 (SKS1/EP14-18:36)

Idiom pada data 14 yakni 鼻にかける (*hana ini kakeru*) merupakan idiom yang memiliki makna idiomatikal yakni ‘sombong’ dan memiliki arti ‘mengangkat hidung’. Teruhashi menggunakan idiom tersebut untuk mengungkapkan bahwa walaupun cantik dia tidak sombong dengan menggantinya menjadi kalimat negatif yakni 鼻にかけたりしない (*hana ini kaketarishinai*). Selanjutnya pada data 15 Saiki menggunakan idiom 鼻につく (*hana ini tsuku*) untuk menunjukkan bahwa ia jengkel dengan Mugami Tooru. Idiom tersebut memiliki makna ‘merasa terganggu/jengkel’ sedangkan jika diterjemahkan memiliki arti ‘mengerutkan hidung’

Kedua idiom tersebut memiliki makna kiasan yang sama yakni *kebiasaan buruk*. Makna kiasan tersebut diperoleh melalui perluasan makna metonimi melalui kedekatan waktu. Arti dari kedua idiom tersebut masuk ke dalam ranah sumber sedangkan makna idiomatikalnya masuk dalam ranah sasaran. Pada ranah sumber idiom (14) memiliki arti ‘mengangkat hidung’ dan idiom (15) memiliki arti ‘Mengerutkan hidung’ kedua arti ini merupakan sebuah *kebiasaan buruk* yang terjadi secara kedekatan waktu. Idiom (14) memiliki makna idiomatikal yakni ‘sombong’, di Jepang seseorang yang dikatakan sombong adalah orang yang tidak mau menundukkan kepala (*ojigi*) kepada orang lain sehingga saat sombong mereka akan cenderung mengangkat hidungnya. Peristiwa seorang yang sombong akan mengangkat hidungnya terjadi secara berdekatan waktu.

Kemudian pada idiom (15) ranah sumbernya adalah mengerutkan hidung sedangkan ranah sasarannya adalah ‘merasa terganggu/jengkel’. Ranah sumber dan ranah sasaran tersebut memiliki hubungan kedekatan secara waktu yakni saat seseorang merasa terganggu terhadap suatu hal seperti bau makanan yang menyengat maka secara refleksi mereka akan mengibaskan tangan dan mengerutkan hidungnya. Peristiwa terganggu oleh suatu hal tersebut memiliki kedekatan secara waktu dengan mengerutkan hidung.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

Makna Kiasan pada Idiom Berunsur *Kuchi* (Mulut).

Terdapat 2 idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *kuchi* (mulut) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1. Berdasarkan makna idiomnya unsur anggota tubuh *kuchi* (mulut) pada 2 idiom tersebut memiliki 2 makna kiasan yakni berbicara dan selera. Berikut ini perluasan makna kiasan pada idiom yang memiliki unsur anggota tubuh *kuchi* (mulut) pada Anime Saiki Kusuo Sai-nan Season 1.

Idiom Berunsur *Kuchi* Bermakna Berbicara

Data 16 :

信	: と言うことがあってな、ココミがあれからぜんぜん口をきいてくれないんだ
Makoto	: Yah begitulah yang terjadi, sejak saat itu Kokomi tidak mau ‘mengajak bicara’ padaku.
斉木	: 帰れ、変態。
Saiki	: Pulang sana, dasar mesum!

(SKS1/EP16-02:05)

Kalimat 口をきいてくれないんだ (*kuchi wo kiitekurenainda*) pada data 16 diucapkan oleh Makoto untuk menyebutkan bahwa setelah kejadian tersebut Teruhashi/Kokomi tidak mau mengajaknya berbicara lagi. Pada kalimat tersebut terdapat idiom 口をきく (*kuchi wo kiku*) yang memiliki makna idiomatikal ‘mengajak berbicara’.

Makna idiomatikal di atas merupakan ranah sasaran pada idiom tersebut. Sedangkan untuk ranah sumbernya adalah ‘mulutnya bertanya’ yang memiliki makna kiasan yakni *kuchi* (mulut) yang bermakna ‘berbicara’. Pada idiom 口をきく (*kuchi wo kiku*) yang memiliki ranah sumber yakni ‘mulutnya bertanya’ dan ranah sasarannya ‘mengajak berbicara’. Kata *kuchi* pada idiom tersebut dapat diartikan sebagai ‘berbicara’ karena saat bertanya (*kiku*) manusia menggunakan *mulutnya* sehingga terdapat kedekatan secara ruang antara *mulut*

dengan *berbicara*. Kedekatan ranah sumber dan ranah sasaran secara waktu ini masuk dalam perluasan makna metonimi.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

Idiom Berunsur *Kuchi* Bermakna Selera

Data 17 :

お母さん	: とてもおいしかったわ。
Ibu	: Enak sekali loh.
斉木	: うむ…悪くないな。
Saiki	: Iya, lumayan.
照橋	: お口に合ってよかったです。
Teruhashi	: Syukurlah sesuai dengan selera (kalian)

(SKS1/EP18-03:39)

Pada percakapan di atas Teruhashi menggunakan idiom 口に合う (*kuchi wo au*) untuk mengungkapkan bahwa ia senang jika kue yang diberikan sesuai dengan selera. Idiom *kuchi wo au* memiliki arti ‘mulutnya cocok’ tetapi secara makna idiomatikal berarti ‘selera yang cocok’.

Ranah sumber pada idiom tersebut adalah ‘mulutnya cocok’ dan ranah sasarannya adalah makna idiomatikalnya. Pada idiom 口に合う (*kuchi wo au*) tersebut kata *au* (cocok) tidak mengalami perubahan tetapi kata *kuchi* mengalami perubahan menjadi ‘selera’. Kata *selera* memiliki kedekatan secara ruang dengan *mulut* karena saat mencicipi makanan *mulut* akan mencoba untuk merasakan makanan tersebut dan rasa suka pada makanan tersebut dapat juga diartikan dengan *selera*. Sehingga dapat dipahami bahwa terdapat kedekatan secara ruang antara ranah sumber dengan ranah sasaran yang artinya idiom tersebut masuk ke dalam perluasan makna metonimi.

Perluasan makna metonimi di atas sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sutedi (2016:45) yakni kajian gaya bahasa yang dipakai untuk mengumpamakan suatu hal (ranah sasaran) dengan hal lainnya (ranah sumber), karena kedekatan atau adanya keterkaitan secara waktu maupun secara ruang.

PENUTUP

Simpulan

Idiom anggota tubuh yang ditemukan dalam Anime Saiki Kusuo Sai-nan season 1 terdapat sebanyak 17 idiom yang secara spesifik hanya mengambil idiom bagian *atama* (kepala) saja meliputi 2 idiom berunsurkan *kuchi* (mulut), 2 idiom berunsurkan *hana* (hidung), 6 idiom berunsur *me* (mata), 4 idiom berunsur *kao* (muka), dan termasuk juga 3 idiom berunsur *atama* (kepala).

Pada penelitian ini terdapat 10 makna kiasan pada idiom yang dianalisis menggunakan perluasan makna melalui gaya bahasa pada kajian linguistik kognitif yakni metafora, metonimi, dan sinekdoke. Pada perluasan makna secara metafora terdapat 3 makna kiasan yakni wadah, makna kiasan harga diri, dan makna kiasan daya tarik. Selanjutnya perluasan makna secara metonimi sebanyak 6 makna kiasan yakni makna kiasan bagian depan, makna kiasan penglihatan, makna kiasan penilaian, makna kiasan kebiasaan buruk, makna kiasan berbicara, dan makna kiasan selera. Terakhir pada perluasan makna secara sinekdoke terdapat sebanyak 1 makna kiasan saja yakni ekspresi

Saran

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan yakni klasifikasi bentuk idiom dan makna kiasan anggota tubuh pada idiom dalam Anime Saiki Kusuo Sai-dan Season 1 yang jauh dari kata sempurna, terdapat beberapa kekurangan pada penelitian ini yakni,

1. Perlu dikembangkannya kajian linguistik yang lebih luas lagi agar dapat membantu pembaca dalam memahami konsep pemaknaan dalam idiom agar pembaca dapat terbiasa menggunakan idiom pada percakapan sehari-hari.
2. Perluasan makna yang digunakan masih jauh dari kata sempurna sehingga perlu dikaji secara mendalam mengenai perluasan makna menggunakan teori yang lebih beragam seperti menggunakan metafora konseptual.

DAFTAR PUSTAKA

Ainun, N., & Mulyadi, M. (2020). *Analisis Semantik Idiom Jepang yang Mengandung Unsur Leksem Hati (Kokoro)*. Madah: Jurnal Bahasa dan Sastra, 11(1), 81–96.

Amalia, A., Hartati, & Suryadi, Y. (2021). *Idiom Bahasa Jepang yang Terbentuk dari Kata Neko*. Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 7.

Candra, R. G., Sadyana, I. W., & Suartini, N. N. (2019). *Analisis Pembentukan Makna Idiom Bahasa Jepang Yang Terbentuk Dari Unsur Anggota Tubuh Bagian Hara*. Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 5.

Chaer, A. (2013). *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dewi, K. A. K. (2018). *Perbandingan Makna Idiom Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia yang Mengandung Unsur Warna dalam Koran Online Asahi Shimbun [朝日新聞] dan Kompas*. HIKARI, 1.

Dewi, V. F., & Wahyudi, A. B. (2021). *Idiom dalam Novel Orang-Orang Biasa karya Andrea Hirata sebagai Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Logat, 8.

Djajasudarma, F. T. (1993). *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Bandung: PT. Eresco.

Fadlilah, I. M., Arianingsih, A., & Setiana, S. M. (2020). *Makna Idiomatikal Idiom pada Manga One Piece Vol. 91 Karya Eiichiro Oda*. Janaru Saja, 9.

Garrison, J. G. (2006). *Idiom Bahasa Jepang : Memaknai Nama-Nama Bagian Tubuh*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Ghassani, N. S., & Saifudin, A. (2020). *Studi Metafora Konseptual pada Idiom Bahasa Jepang yang mengandung Bagian Tubuh dan Bermakna Emosi*. Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture, 2(2), 161–177.

Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Miyaji, Y. (1982). *Kanyouku no Imi to Youho*. Tokyo: Meiji Publishing Company.

Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Nabila, M. A., Fuadah, A., Kusmiati, D., & Kunta, I. H. (2022). *Makna Idiom Bahasa Jepang dengan Leksem Gigi (歯)*. Janaru Saja, 11.

Prayudha. (2015). *Linguistik Kognitif: Teori dan Praktik Analisisnya*. Yogyakarta: Diandra Creative.

Sudaryanto. (2014). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik*. Yogyakarta: Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press.

Sutedi, D. (2016). *Mengenal Linguistik Kognitif*. Bandung: Humaniora.

Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.

Tania, R. (2021). *Analisis Makna Idiom Bahasa Jepang yang Menggunakan Kata Mizu (水) dan Kaze (風)*. Hikari, 5.

Wahyuningtias, N., Sunarti, H., & Saptaji, H. (2015). *Idiom Bahasa Jepang yang Berkaitan dengan Anggota Tubuh*. Jakarta: Mitra Wacana Media.