

Analisis Polisemi Verba 看 (*Kan*) Pada Game *Punishing: Gray Raven*

中文游戏《战双帕弥什》动词“看”的多义词分析

Analysis of Verb 看 (*Kan*) Polysemous in *Punishing: Gray Raven*

Rizky Agam Zamzani

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

rizky.agam20014@mhs.unesa.ac.id

Miftachul Amri

Universitas Negeri Surabaya

miftachulamari@unesa.ac.id

Abstrak

Sebuah kata bisa bermakna yang lebih dari satu, bahkan kata tersebut bisa terkait ataupun tidak terkait, acap kali kata tersebut selalu dikaitkan dengan homonim, namun homonim masih berbeda dengan makna leksikalnya, kata tersebut adalah polisemi atau kata yang bermakna ganda. Polisemi dalam bahasa mandarin sangat bervariasi, pada penelitian ini berfokus pada analisis polisemi verba 看 (*Kàn*) yang ada di dalam game *Punishing: Gray Raven*, analisis ini mencakup bentuk, fungsi, dan makna kontekstual pada polisemi verba 看 (*Kàn*). Data dikumpulkan dengan teknik simak bebas libat cakap (SBLC) dan teknik catat dialog menggunakan screenshot, lalu diterjemahkan menggunakan metode padan translasional dan divalidasi melalui triangulasi data. Berdasarkan teori bentuk polisemi Apresjan, fungsi polisemi Smelev dan Kövecses, serta makna kontekstual Chaer. Analisis penelitian ini menghasilkan 41 data polisemi, terdiri dari 36 data polisemi regular (10 bentuk) dan 5 data irregular (3 bentuk). 19 data fungsi metonimia (6 kategori) dan 5 data fungsi metafora (3 kategori). Dan 12 data konteks waktu, 8 data konteks tempat, dan 14 data konteks lingkungan. Diketahui bahwa Polisemi regular verba 看 (*Kàn*) lebih dominan, dengan fungsi metonimia lebih memudahkan ekspresi pesan. Secara kontekstual, Polisemi verba 看 (*Kàn*) fleksibel digunakan dalam berbagai situasi, mencerminkan adaptabilitas tinggi dalam percakapan bahasa Mandarin.

Kata kunci: polisemi, makna, Game, kata verba, *punishing gray raven*

摘要

每一个词可能有多含义，每一个词可以相关或无关含义。这个词往往与同音词相关，但同音词与其词义有所不同，这词被称为多义词，或具有多重含义的词。汉语多义词有多样化。本研究旨在分析游戏《战双帕弥什》的中动词‘看’多义词意，重点探讨其形式、功能和语境意义。多义词的形式分析包括规则多义和不规则多义；多义功能分为转喻和隐喻；语境意义则分为时间、地点和环境三个类别。数据通过观察法和写记截图法的收集，同时截取（截图）游戏中的对话。随后，使用翻译对等法进行翻译，并通过三角验证方法进行验证，验证过程涉及汉语教师、汉语教育专业的同学，以及游戏的官方英文翻译。分析参考了Apresjan的多义形式理论、Smelev和Kövecses的多义功能理论，以及Chaer的语境意义理论。研究结果显示，游戏《战双帕弥什》中共有41条动词‘看’的多义数据。这些数据分为两个类别：规则多义10种形式（36条数据）和不规则多义3种形式（5条数据）。此外，有24条多义功能数据，包括转喻（6种，19条数据）和隐喻（3种，5条数据）。本研究还发现了34条语境意义数据，分为时间语境（12条数据）、地点语境（8条数据）和环境语境（14条数据）。上述数据表明，规则多义的使用频率远高于不规则多义。在功能上，动词‘看’常使用转喻，这有助于向听者传达信息。此外，在语境上，它可以适用于任何语境，包括时间、地点和环境。

关键词：多义词，意义，动词，游戏，战双帕弥什

Abstract

A word can have more than one meaning, and the meanings may be related or unrelated. Commonly, such words are associated with homonyms, but homonyms are differed from their lexical meanings. These words are called polysemes, a word with multiple meanings. Polysemy in Mandarin is highly diverse. The study analyzes the polysemy of the verb 看 (*Kàn*) in the game Punishing: Gray Raven, analysing on its form, function, and contextual meaning. Data were collected using observation methods and note-taking dialogue with screenshots. The data were translated with the translational method and validated using triangulation data. The analysis applies Apresjan's theory of polysemy form, Smelev and Kövecses' theory of polysemy function, and Chaer's theory of contextual meaning. The results reveal 41 data of polysemy, which 36 regular polysemy data (10 forms) and 5 irregular polysemy data (3 forms). Polysemy functions include 19 metonymy data (6 categories) and 5 metaphor data (3 categories). Contextual meaning comprises 34 data: temporal (12), spatial (8), and environmental (14). Regular polysemy predominates, and metonymy effectively conveys messages. Contextually, 看 (*Kàn*) demonstrates flexibility, reflecting its adaptability in Mandarin conversations.

Keywords: polysemy, meaning, verb, game, *Punishing Gray Raven*



1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sistem komunikasi yang digunakan oleh manusia, bahasa dapat ditulis, dituturkan, bahkan dengan gerakan isyarat. Bahasa menurut Aik dan Amri (2018:2) Bahasa adalah berbicara makna. Maka dapat dikatakan bahwa, dengan mengkaji bahasa juga menelaah makna yang terdapat dalam suatu bacaan serta memahami tata cara penggunaan berbagai unsur bahasa yang mengandung makna sehingga dapat menggunakan bahasa secara baik dan benar.

Polisemi merupakan perluasan makna leksikal menjadi beberapa arti yang berbeda bergantung pada konteks kalimat dan pasangan kata lain. Dapat disimpulkan, konteks dan pasangan kata di dalam polisemi adalah salah satu cabang kajian linguistik yang berperan penting dalam menentukan makna kontekstual. Kajian studi polisemi berperan penting dalam memahami fenomena penerjemahan kognitif dan gramatikal yang dilakukan otomatis oleh penutur bahasa. Paulin & Benjoint (2008:1), menganggap dalam sudut pandang kajian leksikal semantik saat ini, polisemi bukanlah anomali kebahasaan, melainkan ciri kebahasaan yang intrinsik dan penting dalam bahasa.

Dalam bahasa Mandarin, polisemi disebut 多义词 (*Duōyìcí*) yang berarti bermakna banyak, polisemi memiliki banyak makna dan bentuk yang beragam karena beberapa faktor semantik-kognitif dan sosial-budaya yang terjadi di suatu waktu, tempat, lingkungan tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif jadi penyampaian data penelitian akan dijelaskan secara deskriptif, menurut Denzin dalam Mulyana (2010:156) metode deskriptif kualitatif berbeda dengan metode-metode kuantitatif, metode kualitatif melakukan kegiatan mengamati perspektif interaksionis simbolik, pengamatan partisipatif, wawancara, dan analisis dokumen. Dalam penulisan penelitian kualitatif sangat memerlukan instrumen penelitian.

Penelitian ini menganalisis sumber data dari game yang berjudul *Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*) buatan *Kurogames*. nantinya hasil pencatatan dan dokumentasi dijelaskan secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk informasi ilmiah.

Menurut Suryana (2010:40) instrumen dalam penelitian kualitatif antara lain yaitu orang, orang yang dimaksud yaitu peneliti itu sendiri. Sehingga peneliti dalam penelitian ini, memiliki kemampuan berbahasa Mandarin dan menguasai bidang kajian linguistik, yakni kajian polisemi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Game yang berjudul *Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*) buatan *Kurogames* merupakan *game* yang berlatarkan cerita sains-fiksi. Penelitian ini menemukan 122 data yang terdiri dari 41

data berupa bentuk polisemi; 24 data berupa fungsi polisemi; dan empat puluh 34 data berupa makna kontekstual polisemi. 41 data bentuk polisemi tersebut terdiri dari 36 data bentuk polisemi regular (beraturan), dan 5 data bentuk polisemi irregular (tidak beraturan). Kemudian empat puluh satu 24 data fungsi polisemi terdiri dari 36 data fungsi metonimia (beraturan), dan 5 data fungsi metafora, dan terakhir, 36 data makna kontekstual pada dialog dan monolog cerita, berikut rincian data yang dijabarkan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel Bentuk Polisemi

No	Bentuk Polisemi	Jumlah Data
1	Polisemi Regular	36 Data
	1. 看来 <i>kànlái</i>	9 data
	2. 看到 <i>kàndào</i>	9 data
	3. 看起来 <i>kànqílái</i>	8 data
	4. 看 + 。 。 。 +	2 data
	上 <i>kàn</i> + ... +	3 data
	<i>shàng</i>	1 data
	5. 看着 <i>kànzhe</i>	1 data
	6. 看准 <i>kànzhǔn</i>	1 data
	7. 看见 <i>kànjiàn</i>	1 data
	8. 看吧 <i>kànbā</i>	1 data
	9. 看不见	
	<i>kànbùjiàn</i>	
	10. 看出 <i>kànchū</i>	
2	Polisemi Irregular	5 Data
	1. 难看 <i>Nánkàn</i>	3 data
		1 data

2. 试试看	1 data
<i>Shìshìkàn</i>	
3. 看下去	
<i>Kànxìàqù</i>	

Tabel Fungsi Polisemi

No	Fungsi Polisemi	Jumlah Data
1	Metonimia	19 Data
	1. <i>An Object Used for The User</i>	2 Data 4 Data 4 Data
	2. <i>Part for Whole</i>	5 Data
	3. <i>Whole for Part</i>	3 Data
	4. <i>The Instrument for Action</i>	1 Data
	5. <i>Effect for cause</i>	
	6. <i>The Destination for motion</i>	
2	Metafora	5 Data
	1. Dekoratif	1 Data
	2. Linguistik	1 Data
	3. Analogi	3 Data

Tabel Makna Kontekstual Polisemi

No	Makna Kontekstual Polisemi	Jumlah Data
1.	Konteks Waktu	12 Data
2.	Konteks Tempat	8 Data
3.	Konteks Lingkungan	14 Data

3.2 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian ditemukan tanda-tanda polisemi verba 看 (*kàn*) yang menunjukkan bentuk, fungsi dan makna kontekstual polisemi. Dengan pendekatan teori bentuk polisemi Apresjan, teori fungsi polisemi Smelev, dan Kövecses dan teori makna kontekstual Chaer. Penelitian ini dapat mengidentifikasi bagaimana bentuk, fungsi dan makna kontekstual yang ada di dalam *game* yang berjudul *Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*) buatan *Kurogames*.

Hasil dari penelitian ini terdapat 36 data Polisemi Regular di kategori verba *kànlái*, *Kàndào*, *kànqílái*, *kàn...shàng*, *kànzhe*, *kànzhuǎn*, *kànjiàn*, *kànba*, *kànbùjiàn*, dan *kànchū*, lalu 5 data Polisemi Irregular di kategori *Nánkàn*, *Shìshíkàn*, dan *Kànxìàqù*. kemudian 19 data polisemi sebagai fungsi metonimia di kategori *An Object Used for The User*, *Part for Whole*, *Whole for Part*, *The Instrument for Action*, *Effect for cause*, dan *The Destination for motion*, kemudian 5 data polisemi sebagai fungsi metafora di kategori Dekoratif, Linguistik, dan Analogi, dan 34 data polisemi makna kontekstual di kategori konteks waktu, konteks tempat, dan konteks lingkungan.

Dalam analisis bentuk polisemi sangat penting mengetahui asal makna leksikal dari setiap kata karena kata tersebut bisa memiliki makna yang berbeda dari makna leksikalnya, dapat dilihat perubahan makna polisemi regular

jauh lebih banyak ketimbang polisemi irregular, hal ini dikarenakan pengaruh pergeseran makna umumnya tidak jauh dari sosial-budaya dan aturan leksikalnya, alih-alih meleburkan dua kata yang berbeda untuk menghasilkan kata yang memiliki makna lain, mengasosiasikan suatu kata terhadap makna lain yang secara makna leksikalnya tidak jauh berbeda dalam mengekspresikan suatu pesan lebih bisa diterima. Kemudian pada analisis fungsi polisemi sejalan dengan analisis bentuk polisemi dari banyaknya penemuan fungsi polisemi sebagai metonimia ketimbang metafora. Menurut Apresjan (1974:26) metonimia merupakan konsep polisemi yang digunakan sebagai kapasitas kata yang memiliki beberapa makna yang berbeda atau perluasan makna namun masih bertautan dengan makna leksikalnya. Sehingga sangat sesuai dengan beberapa data yang telah ditemukan tersebut. Selain itu pada analisis makna kontekstual, perubahan makna sangat berkaitan erat dengan situasional, situasi ini kaitannya dengan konteks waktu, tempat dan lingkungan, penyampaian makna bisa dituturkan secara implisit maupun eksplisit oleh penutur.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Hasil penelitian pada *game* yang berjudul *Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*) buatan *Kurogames* ini menunjukkan bahwa bentuk, fungsi, dan makna kontekstual polisemi verba 看 (*kàn*) mampu

dikaji menggunakan teori fungsi polisemi Smelev, dan Kövecses, teori bentuk polisemi Apresjan, dan teori makna kontekstual Chaer. Data menunjukkan bahwa polisemi verba 看 (*kàn*) yang dituturkan pada kutipan dialog dan monolog pada tokoh utama *game Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*), diperoleh sebanyak 36 data bentuk polisemi regular (polisemi beraturan), dan 5 data bentuk polisemi irregular (polisemi tidak beraturan). Dapat disimpulkan bahwa data bentuk polisemi verba 看 (*kàn*) didominasi data bentuk polisemi reguler atau polisemi yang masih berkaitan dengan makna leksikalnya. Selain itu data fungsi polisemi verba 看 (*kàn*) menunjukkan bahwa fungsi polisemi verba 看 (*kàn*) cenderung mengarah ke metonimia atau sebagai kata perbandingan. Dan terakhir makna kontekstual polisemi verba 看 (*kàn*) cenderung fleksibel, hal ini disebabkan polisemi verba 看 (*kàn*) sering digunakan dalam memberikan penekanan pesan sehingga dapat memberikan dampak dan kesan yang tinggi terhadap sisi pendengar.

4.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan tentang analisis polisemi verba 看 (*kàn*) pada *game* yang berjudul *Punishing: Gray Raven* 《战双帕弥什》 (*Zhàn Shuāng Pà Mí Shén*) buatan *Kurogames*, peneliti memiliki beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Pertama penelitian ini dapat memberikan referensi bagi mahasiswa prodi bahasa Mandarin agar dapat menulis

penelitian yang berkaitan dengan linguistik. Kedua, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti akademik maupun pembaca, dalam memperdalam kajian teori yang sejalan maupun menggunakan kajian teori dari tokoh lainnya dalam menganalisis kata polisemi bahasa Mandarin. Ada beberapa kendala yang dihadapi peneliti, terutama dalam akses data jurnal ilmiah polisemi bahasa Mandarin dan terkendala aksesibilitas dalam menggali informasi dari subjek penelitian. diharapkan pada penelitian berikutnya, calon peneliti sudah mengetahui cara untuk mengakses server internet negara Tiongkok serta memiliki rekan peneliti yang berada di Tiongkok demi mempermudah pencarian data ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aik., Dewi. K. K., & Amri. M (2018). Perbandingan Makna Idiom Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia yang Mengandung Unsur Warna dalam Koran Online Asahi Shimbun [朝日新聞] dan Kompas. (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/26444>)
- Amri, M. (2008). Jurnal Kajian Jepang 知恵 Vol. 1 No.2 : Surabaya : Program Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa Asing Universitas Negeri Surabaya.
- Amri, M., Yovinza. BS., & Rusmiyati. (2023). ERROR ANALYSIS OF USING



- CHANGES IN JAPANESE WORDS AND VERB FORMS IN CHUKYU SAKUBUN COURSES. *Proceeding of International Conference on Japanese Studies, Language and Education*, 3(1), 49-59. Retrieved from (<http://proceedings.aspbji.id/index.php/icjsle/article/view/59>)
- Apresjan, J. D. (1974). Regular polysemy. *Linguistics*, 14(2), 5–32. (<https://doi.org/10.1515/ling.1974.12.142.5>)
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Caramazza, A., & Grober, E. (1976). *Polysemy and the structure of the subjective lexicon. Georgetown University roundtable on languages and linguistics. Semantics: Theory and application*, 181-206. (<https://doi.org/10.1006/jmla.2001.2779>)
- Chaer, Abdul. (2007). *Linguistik Umum*. Jakarta : Rineka Cipta, 284-286, 301-302.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dejin, L, & Meizhen, C (2008). *A Practical Chinese Grammar*. Beijing: Sinolinghua.
- Delosa, Catherine (2021). *Punishing: Gray Raven review - "Beauty, tragedy, and awesomeness in a sleek, cyberpunk packages"*.
- Haryanti, S. (2014). *Modern Chinese Vocabulary–Morpheme and Word*. *Humaniora*, 5(1), 135-138. (<https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2992>)
- Hong, J. F., Zhang, Y., & Liu, P. (Eds.). (2020). *Chinese Lexical Semantics: 20th Workshop, CLSW 2019, Beijing, China, June 28–30, 2019, Revised Selected Papers (Vol.11831)*. Springer Nature. (<http://dx.doi.org/10.1007/978-3-030-38189-9>)
- Hsiao, H. S., Chen, Y. C., & Wu, Y. C. (2016). *Representation of polysemy in Mandarin verbs: chī, dǎ, and xī. Concentric: Studies in Linguistics*, 42(1), 1-30. (<https://doi.org/10.6241/concentric.ling.42.1.01>)
- Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- LDPlayer (2021). *Punishing Gray Raven A Beginners Guide to Getting Started*.
- Mahsun, MS (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Moleong, LJ (2005). *Metodologi Kualitatif. Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, D. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya (7th ed.)*. PT Remaja Rosdakarya
- Nisa, K., & Amri, M. (2020). *Diksi Dan Gaya*

- Bahasa pada Lirik Lagu Angela 《張韶涵》 (Zhāng Shàohán) dalam Album 《一定要愛你》 (yīdìng yào ài nǐ). Jurnal Bahasa Mandarin, 4(2). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/35002>)*
- Noviana, F. (2018). *Adaptasi Cerpen Chuumon no Ooi Ryouri Ten Karya Miyazawa Kenji Menjadi Anime Karya Shibuichi Setsuko. Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture, 1(1), 1–15. (<https://doi.org/10.33633/jr.v1i1.2131>)*
- Noviana, F. (2020a). Moral Values in Hayao Miyazaki's Spirited Away: a Sociology of Literature Approach. *Humanika, 27(1), 23–32. (<https://doi.org/10.14710/humanika.v27i1.30548>)*
- Noviana, F. (2020b). Semiotic Study of Japanese Views on Sea in Hayao Miyazaki's Ponyo on the Cliff by the Sea. *E3S Web of Conferences, 202, 0207038. (<https://doi.org/10.1051/e3sconf/202020207038>)*
- Ouyang, X. (2013). *The Research On Sequential Meaning Extension: A Case Study On The Polysemy Of 看 (Kan). In Chinese Lexical Semantics: 13th Workshop, CLSW 2012, Wuhan China, July 6-8, 2012, Revised Selected Papers 13 (pp. 438-447). Springer Berlin Heidelberg. (http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-36337-5_44)*
- Paramita, J., & Nasution, V. A. (2023). “Polysemic Analysis Of The Word 看 Kan in Mandarin Anilis Polisemi Kata 看 Kan Dalam Bahasa Mandarin”. *Jurnal Ilmiah Global Education, 4(3), 1507-1517.*
- Parera, J. D. (2004) *Teori Semantik, Jakarta: Erlangga. (<https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1109>)*
- Pateda, M. (2011). *Linguistik Sebuah Pengantar. Bandung: Angkasa.*
- Paulin, C., & Béjoint, H. (2008). *Polysemy: Contributions To The Grammatical, Lexicogenic And Lexicographic Study of The Phenomenon: Introduction. Lexis, 1. (<https://doi.org/10.4000/lexis.746>)*
- Pylkkänen, L., Llinás, R., & Murphy, G. L. (2006). “The Representation Of Polysemy: MEG Evidence”. *Journal Of Cognitive Neuroscience, 18(1), 97-109. (<https://doi.org/10.1162/089892906775250003>)*
- Qolbi, A., & Amri, M. (2020). “Kesalahan Penggunaan Kata “差不多” (Chàbúdūō) dan “几乎” (Jīhū) Dalam Kalimat Bahasa Mandarin”. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA, 4(2). (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/39250>)*
- Retnoningrum, N. (2015). Analisis Makna Verba ‘Dasu’ 出す sebagai Polisemi dalam Bahasa Jepang’. *Semarang: Universitas Negeri Semarang.*



- Rizka, A., C. & Wibisono, G. (2020). “*Makna Verba 打(dǎ) Sebagai Polisemi Dalam Kalimat Bahasa Mandarin*” *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(2) (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/46058>)
- Sudaryanto (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sugiyono (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, D (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*, Penerbit Alfabeta
- Surayin (1993) *Kamus Lengkap Cina – Indonesia*. Bandung : CV. Armico.
- Umi, N, Anggadini, SD, & Ismawati, L (2011). *Penulisan Karya Ilmiah, Edisi pertama*. Bekasi: Genesis
- Usman, H. (2008). *Manajemen Teori, Praktik, Dan Riset Pendidikan*. Bumi Aksara
- Yappen, M. P (2023) POLISEMI KATA SIFAT (老, 小, 好) *lǎo, xiǎo, dan hǎo* BAHASA MANDARIN DALAM FILM 《重返20岁》 *Chóng Fǎn Èrshí Suí*
- Yun, Q. (2015). Cultural Factors in Semantic Extension: A Typological Perspective on Chinese Polysemy, 17(17), 121-154. (<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:55390973>)
- Zhou, X., & Marslen-Wilson, W. (1995). Morphological structure in the Chinese mental lexicon. *Language and Cognitive Processes*, 10(6), 545-600. (<https://doi.org/10.1080/01690969508407114>)
- Zhou, X., & Marslen-Wilson, W. (2000). Lexical representation of compound words: Cross-linguistic evidence. *Psychologia*, 43(1), 47-66.
- Zhou, X., & Marslen-Wilson, W. (2000). The relative time course of semantic and phonological activation in reading Chinese. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 26(5), 1245. (<https://doi.org/10.1037/0278-7393.26.5.1245>)
- 梁立基 (1972)。 *新印度尼西亚汉语词典*, 香港, 南国出版社。
- 潘智启 & 陈文献 (1995)。 *汉语印度尼西亚语大词典*, 北京: 外文出版社。
- 许请庭 (2009)。 *从语境诠释汉语多义词之研究*, 新加坡国立大

