



Kegandaan Makna Verba *Kakeru* かける dalam Novel *Batsugeemu* バツゲームム: Analisis Sintaksis dan Semantik

Irzam Sarif S¹, Wagianti[✉]

Program Studi Linguistik, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

email: Irzamsarifs@yahoo.com¹, wagiati@unpad.ac.id²

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Juli 2020

Disetujui: Agustus 2020

Dipublikasikan: Oktober 2020

Keywords:

Makna verba Kakeru;

Polysemy, Kegandaan makna.

Abstrak

Polisemi (*tagigo*) adalah kata yang memiliki makna lebih dari satu. Dalam bahasa Jepang, terdapat banyak kata yang berpolisemi, seperti pada verba *kakeru* かける. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna yang terdapat pada verba *kakeru* かける serta hubungan antara makna dasar verba *kakeru* かける dengan makna perluasannya. Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil kalimat yang mengandung verba *kakeru* かける yang diambil dari sumber data berupa novel berbahasa Jepang yang berjudul *batsugeemu* バツゲームム. Data dianalisis dengan menentukan klasifikasi makna verba *kakeru* かける. Kemudian, hubungan antara makna yang dimiliki verba *kakeru* かける dideskripsikan dengan menganalisis gaya bahasa yang menentukan perluasan maknanya. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat 6 perluasan makna pada verba *kakeru* かける yaitu 1) memanggil; 2) memakai; 3) Menelepon; 4) berbicara; 5) menghabiskan/melakukan; 6) meletakkan; 7) perasaan. Adapun makna perluasannya terjadi secara metafora, metonimi, dan sinekdoke.

Abstract

Polysemy (tagigo) is a word that has more than one meaning. In Japanese, many words have polysemy names, as in the verb Kakeru かける. This study aims to describe the meaning contained in the verb Kakeru かける as well as the relationship between the basic meanings of Kakeru verb かける with the meaning of its extension. Data collection was done by taking sentences containing the Kakeru verb かける taken from the data source in the form of a Japanese language novel entitled batsugeemu バツゲームム. Data were analyzed by determining the classification of meanings of Kakeru verbs かける. The relationship between the meanings of the Kakeru verb かける was described by analyzing the language style that determines the expansion of its meaning. The result of this research proved that there were seven meanings of Kakeru verbs かける namely 1) to call; 2) to wear; 3) to call by phone; 4) to speak with; 5) to spend / to do; 6) to put; 7) express feeling. Also, the meaning of its extension is formed by metaphor, metonymy, and synecdoche.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: chie@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Kesalahpahaman dalam proses komunikasi biasanya terjadi ketika makna yang ingin disampaikan oleh penulis/pembaca tidak dipahami atau diterima dengan baik oleh pembaca/pendengar. Hal ini menunjukkan bahwa eksistensi dalam berbahasa itu sangat penting. Sesuai dengan pendapat Sutedi (2003) bahwa bahasa adalah salah satu alat komunikasi manusia yang memegang peranan penting sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia ketika menyampaikan ide, pikiran, hasrat, dan keinginan pada seseorang baik secara lisan maupun tertulis, agar makna yang tersampaikan bisa diterima dengan jelas.

Makna dalam hal ini termasuk objek kajian semantik. Sambung lagi menurut Sutedi (2003: 103) bahwa objek kajian semantik antara lain ialah makna kata (*go no imi*), relasi makna antarsatu kata dengan kata lainnya (*go no imi kankei*), makna frase dalam suatu idiom (*kuno imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*).

Masalah yang sering dijumpai dalam kajian makna adalah ketika kita tidak bisa menempatkan makna tersebut sesuai porsinya, dalam hal ini terkadang dalam sebuah kata memiliki banyak makna sehingga sebagai pembelajar bahasa sulit untuk memilah makna dari kata tersebut. Menurut Chaer (1995: 101), permasalahan ini berhubungan dengan kemaknaan atau relasi makna antara sebuah kata atau satuan bahasa lainnya adalah polisemi atau kegandaan makna.

Polisemi adalah suatu kata yang memiliki makna lebih dari satu. Polisemi tidak hanya terbatas pada satu kelas kata saja, namun hampir semua kelas kata. Kata yang memiliki banyak makna sehingga sering menimbulkan kesalahan dalam penggunaannya, seperti dalam bahasa Jepang, banyak ditemui hal yang seperti ini. Kata yang berpolisemi dalam bahasa Jepang memiliki kesamaan huruf dan bunyi, sehingga pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menerjemahkan makna yang terkandung. Salah satunya yang terdapat pada kata verba *kakeru* かける. Verba ini dalam kamus bahasa Jepang yang sering digunakan, makna *kakeru* かける yang disajikan tidak lengkap. Padahal dalam realitasnya, terdapat banyak makna yang terkandung dalam verba *kakeru* かける.

Dalam proses menerjemahkan suatu kalimat, terkadang kita tidak bisa menerjemahkan kata dari bahasa asing ke dalam bahasa Indonesia secara langsung dan apa adanya ke dalam satu kata. Makna kata sering kali berbeda sesuai dengan susunan dan konteks dalam kalimat tersebut. Dalam bidang linguistik, susunan kalimat ini dibahas pada kajian sintaksis. Sintaksis merupakan pengaturan dan hubungan kata dengan kata atau dengan satuan yang lain. Kasus ini juga terjadi dalam verba *kakeru* かける, dimana maknanya akan berubah di setiap konteks kalimat yang dia tempati bergantung pada unsur pendamping kata tersebut.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah yang pertama oleh Taqdir dengan judul "Makna verba majemuk ~Kiru dalam Bahasa Jepang: Kajian Struktur dan Semantis". Penelitian ini bertujuan untuk Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui struktur verba majemuk (V + V) dalam bahasa Jepang. Struktur tersebut meliputi pembentukan *zenkoudoushi* (verba awal) dengan *koukoudoushi* 'verba akhir'. *koukoudoushi* 'verba akhir' yang menjadi objek dalam makalah ini adalah verba ~kiru. Sementara itu, *zenkoudoushi* (verba awal) dalam pembahasan ini meliputi *joutai doushi* 'verba statis', *keizoku doushi* 'verba kontinuitas', *shunkan doushi* 'verba fungtual' dan *daiyonshu doushi* 'verba bagian ke empat'. Pengklasifikasi ini mengacu pada pengklasifikasian verba *Kindaichi*.

Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Naibaho dengan judul "Penggunaan Polisemi pada Harian Medan Bisnis Edisi Agustus 2007". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang materi polisemi yang ditemukan dan untuk menggambarkan tipe-tipe polisemi dalam Surat Kabar yang Harian Medan. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, sedangkan dalam analisis data adalah metode distribusi. Teorinya adalah dengan mengikuti Abdul Chaer concepts untuk semantik, polisemi, dan jenis kata.

Verba *kakeru* かける sebenarnya banyak dijumpai di bacaan-bacaan karya sastra, seperti novel, komik dan lain-lain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai hal ini dan memilih salah satu novel dari Jepang yang berjudul *batsugeemu* バツゲーム 'X-Game'. Novel ini menceritakan tentang sebuah permainan berbahaya penuh penyiksaan, korban bully kepada

teman sekolahnya sendiri dan berdampak dendam. Alasan mengapa peneliti mengambil objek, yaitu selain karena banyaknya data yang ditemukan secara kebahasaan, novel ini masuk dalam kategori bestseller dan dijadikan sebagai film karena banyaknya peminat novel ini khususnya kaum remaja. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kegandaan makna yang terdapat pada verba *kakeru* かける dan hubungan antara makna dasar dan makna perluasannya ditinjau dari segi sintaksis dan semantik.

Landasan Teori

Verba dalam istilah bahasa Jepang adalah *dooshi*. Menurut Nomura dalam Sudjianto (2007: 149) yang dimaksud *dooshi* adalah salah satu kelas kata dalam bahasa Jepang, sama dengan adjektiva-i dan adjektiva-na menjadi salah satu jenis *yoogen* (kelas kata yang termasuk kelompok *jiritsugo* yang dapat mengalami perubahan dan dapat menjadi predikat). Kelas kata ini dipakai untuk menyatakan aktivitas, keberadaan, atau keadaan sesuatu. *Dooshi* dapat mengalami perubahan dan dengan sendirinya dapat menjadi predikat.

Verba atau *dooshi* merupakan salah satu kelas kata yang sering berpolisemi. Polisemi atau *Tagigo* adalah kata dalam satu bunyi terdapat beberapa makna, setiap makna tersebut ada keterkaitannya. Dalam bahasa Jepang, perlu diperhatikan bahwa huruf Kanji (dan aksen) yang digunakan dalam *dou-on-igigo* berfungsi sebagai pembeda arti. Tetapi, dalam *tagigo*, penggunaan huruf Kanji yang berbeda, tidak menjamin dapat membedakan arti (Momiyama, 1997: 108). Misalnya, kata *katai* <keras> bisa ditulis dengan huruf 硬い, 堅い, 固い, kata *hakaru* <mengukur> ditulis dengan huruf 計る, 測る, 量る, tetapi perbedaannya tidak jelas, bahkan tergantung pada kebiasaan atau kegemaran seseorang.

Kepolisemian suatu kata muncul akibat adanya berbagai perkembangan yang terjadi dalam masyarakat pemakai bahasa tersebut. Dalam semantik ada istilah perubahan makna (*imi no henka*) yang diakibatkan oleh berbagai hal. Perubahan maknanya suatu kata ada yang meluas, ada juga yang menyempit; atau ada juga yang berubah secara total dari makna sebelumnya. Di samping itu, ada juga yang berubah karena nuansa penghalusan atau karena sudah tidak cocok lagi dengan kondisi jaman sekarang. Tetapi, kebanyakan

perubahan atau perluasan makna terjadi karena digunakan dalam kiasan (*hiyuteki*).

Perubahan makna suatu kata dapat terjadi karena berbagai faktor, antara lain perkembangan peradaban manusia pemakai bahasa tersebut, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan pengaruh bahasa asing. Jenis perubahan makna dalam bahasa Jepang menurut Sutedi (2003:108) yaitu 1) dari yang konkret ke abstrak; 2) dari ruang ke waktu; 3) perubahan bentuk indra; 4) generalisasi dan spesifikasi; 5) perubahan nilai positif dan negatif.

Ada pendapat bahwa untuk menganalisis polisemi sebaiknya dilakukan secara diakronis, karena akan menyanek perkembangan pemakai bahasa tersebut. Sementara untuk menganalisis sinonim sebaiknya dilakukan secara sinkronis. Namun, ada juga pendapat lain bahwa secara sinkronis pun analisis polisemi bisa juga dilakukan, mengingat perkembangan bahasa tersebut sudah terlampaui lama dan banyak sekali pergeserannya. Seperti pada contoh kata *yomu* (読む) yang sekarang berarti 'membaca', sebenarnya dulu berarti 'menghitung' (dengan menggunakan jari tangan) dan makna tersebut sekarang sudah hilang. Oleh karena itu, tidaklah salah jika penelitian tentang *tagigo* dilakukan pula secara sinkronis.

Momiyama (1997:109) menyatakan bahwa beberapa langkah yang perlu ditempuh dalam menganalisis suatu polisemi, yaitu: a) Pemilahan makna (*imi-kubun*); b) Penentuan makna dasar (*prototipe*) (*kihongi no nintei*); dan c) Deskripsi hubungan antar makna dalam bentuk struktur polisemi (*tagi-kouzou no hyouji*)

Pemilahan makna dapat dilakukan dengan cara mencari sinonimnya, mencari lawan katanya, melihat hubungan super ordinat dari setiap makna yang ada, atau dengan melihat variasi padanan kata dalam bahasa yang lain. Tentunya dilakukan dengan berdasarkan pada contoh penggunaannya dalam kalimat. Dalam hal ini, peneliti menggunakan cara melihat hubungan super ordinatnya.

Langkah yang kedua, yaitu menentukan makna dasar (*kihongi*). Setiap kata pasti memiliki makna dasar. Dalam polisemi, makna terdapat dua macam, yaitu makna dasar dan makna perluasan. Untuk menentukan makna dasar suatu kata dapat dilihat melalui dengan menelaah unsur kebahasaannya. Makna yang bisa berdiri secara

bebas dalam sebuah kalimat dianggap sebagai makna dasarnya. Namun penelitian ini menggunakan hasil buku penelitian terdahulu untuk menentukan makna dasar dari verba kakeru かける. Penelitian tersebut telah dilakukan oleh Morita (1998) pada Kiso Niihonggo Jiten.

Langkah yang terakhir adalah mendeskripsikan hubungan antarmakna. Dalam mendeskripsikan hubungan ini, Momiyama (1997) menghubungkannya melalui 3 jenis gaya bahasa yang mewakili jenis-jenis bahasa yang ada, yakni 1) Metafora adalah pengungkapan dari satu hal ke hal lainnya berdasarkan sifat kesamaan atau kemiripannya; 2) Metonimi adalah pengungkapan dari satu hal ke hal lainnya berdasarkan sifat kedekatan atau keterkaitannya; 3) Sinekdoke adalah pengungkapan hal satu ke hal lainnya berdasarkan umum/khususnya. Tentu dalam mendeskripsikan semua jenis hubungan ini berdasarkan pada bentuk/struktur dan konteks yang terdapat pada kalimatnya.

METODE

Novel yang berjudul Batsugeemu バツゲーム ‘X-Game’ diteliti dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono dalam Usman (2014: 27) metode penelitian kualitatif adalah metode yang berdasarkan pada filsafat, digunakan pada kondisi objek yang alamiah di mana peneliti diposisikan sebagai instrumen penelitian.

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode simak. Peneliti mengambil sumber data berupa novel berbahasa Jepang. Setelah dilakukan penyimakan pada seluruh novel tersebut, dilakukan pemilihan kalimat-kalimat yang akan digunakan sebagai sumber data. Selanjutnya, dilakukan pencatatan data menggunakan teknik catat sebagai teknik pengumpulan data. Peneliti memilih teknik catat karena teknik ini telah mewakili beberapa langkah untuk mengetahui data dari sumber data. Teknik catat digunakan untuk mencatat potongan kalimat-kalimat di dalam novel yang memiliki verba kakeru かける untuk dianalisis menggunakan teknik pilih unsur penentu (TPUP). Setelah itu, dilakukan pengelompokan kalimat-kalimat yang mengandung verba kakeru かける berdasarkan makna yang ditemukan. Yang terakhir adalah menganalisis verba kakeru かける sesuai dengan konteks kalimat

dan pola sintaksis yang mendampingi verba kakeru かける tersebut serta mendeskripsikan perluasan makna yang terjadi berdasarkan teori yang telah dipaparkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kamus Kiso Nihongo Jiten (1989:288), verba kakeru sebagai verba transitif dari verba intransitif, kakaru, yang ditulis dengan kanji 掛, 係, 懸, 罹 dijelaskan sebagai verba yang memiliki makna dasar “aktivitas untuk membuat sesuatu yang tidak stabil jika berdiri sendiri, menjadi stabil dengan menghubungkannya ke hal lain sebagai tumpuannya”. Berikut merupakan pemaparan verba kakeru berdasarkan klasifikasi makna yang ditemukan.

Memanggil atau mengeluarkan suara kepada seseorang

Berikut merupakan data-data bermakna memanggil beserta uraiannya.

No	Data
1.	もう一度声をかけると、目を真っ赤にした毬子は僕を見つめた。 /mōichido koe wo kakeru to, me wo makka ni shita mariko wa boku wo mitsumeta/ ‘Ketika aku memanggilnya lagi, Mariko, yang matanya memerah, menatapku.’
2.	課長が配達員に声をかけている。 /kachō ga haitatsuin ni koe wo kakete iru/ ‘Manajer bagian memanggil staf pengiriman.’
3.	などこちらに声をかけたものだから、英明たちも被害をこうむった。 /nado to kochira ni koe wo kaketa monodakara, Hideaki-tachi mo higai wo kōmutta/ ‘Karena dia memanggilnya, Hideaki dan yang lainnya mengalami luka.’
4.	頭に包帯を巻いた哲也が、薄目を開けて力のない声をかけてきた。 /atama ni hōtai wo maita Tetsuya ga, usume wo akete chikara no nai koe wo kakete kita/ ‘Tetsuya, mengenakan perban di kepalanya, membuka matanya dan memanggil tanpa daya.’

5.	英明はゴルフバッグにそっと声をかける。 。 /hideaki wa gorufu baggu ni sotto koe wo kakeru/ ‘Hideaki dengan lembut memanggil tas golf itu.’
----	---

Pada data-data di atas, verba kakeru かける yang merupakan verba transitif diikuti oleh partikel wo を berfungsi sebagai penanda objek nomina koe 声 yang berarti suara. Objek tersebut merupakan objek abstrak sehingga makna kakeru berubah menjadi mengeluarkan suara kepada seseorang atau memanggil.

Konteks kalimat pada data (1) di atas menunjukkan seorang tokoh perempuan yang sedang bersedih kemudian ia menggantungkan kesedihannya ke tokoh utama sebagai bentuk pelampiasan. Makna yang cocok pada kata tersebut adalah memanggil, karena ada jarak antara pembicara dengan lawan bicara kemudian pembicara datang mendekati lawan bicara. Konteks kalimat pada data (2) menunjukkan seorang manajer yang sedang memanggil salah satu stafnya yaitu staf pengiriman. Konteks kalimat pada data (3) menjelaskan ketika Hideaki dan teman-temannya luka parah karena suara panggilan teman yang lainnya. Sementara konteks pada data (4) menjelaskan ketika Tetsuya mulai sadar dalam keadaan mengenakan perban dan berusaha memanggil-manggil. Pada data (5), konteks kalimatnya yaitu Hideaki berusaha dengan lembut dan pelan-pelan memanggil tas golf yang bergerak-gerak. Sehingga makna yang sesuai pada kata kakeru かける di data-data tersebut adalah memanggil, karena ada jarak yang jauh antara pembicara (manajer) dengan lawan bicara (staff) sehingga dia datang mendekati.

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa verba kakeru かける akan mengalami perluasan makna secara metafora yakni objek konkret yang seharusnya mendampingi verba tersebut namun didampingi oleh objek abstrak koe 声 ‘suara’ yang merupakan objek tak terlihat (konkret ke abstrak). Konteks pembicara dan lawan bicara juga yang berjauhan akan datang mendekat sehingga bermakna memanggil.

Memakai atau menggantungkan sesuatu ke anggota tubuh

Berikut merupakan data-data bermakna memakai beserta uraiannya.

No	Data
6.	格好が奇妙なんです。その女は頭にスカーフを被り、サングラスをかけていたそうです。 /kakkō ga kimyōna ndesu. Sono on'na wa atama ni sukāfu wo kaburi, sangurasu wo kakete ita sōdesu/ ‘Itu terlihat aneh. Dia mengenakan syal di kepala dan memakai kacamata.’
7.	スカーフを頭に被って、サングラスをかけた変な女です。 /sukāfu wo atama ni kabutte, sangurasu wo kaketa hen'na on'nadesu/ ‘Seorang wanita aneh memakai syal di kepalanya dan mengenakan kacamata hitam.’
8.	ずっとサングラスをかけていた理由がこれで分かった。 /zutto sangurasu wo kaketeita riyū ga kore de wakatta/ ‘Itu sebabnya saya selalu memakai kacamata hitam.’

Pada data-data di atas, verba kakeru かける diikuti oleh objek nomina konkret yaitu sangurasu サングラス ‘kacamata’ ditandai dengan partikel wo を sebagai penanda objek. Bentuk verba kakeru mengalami konjugasi menjadi kakete iru/ita yaitu verba yang menunjukkan aktivitas sedang berlangsung sehingga makna kakeru adalah sedang mengenakan sesuatu di anggota tubuhnya.

Konteks kalimat pada data (6) dan (7) di atas menunjukkan tokoh utama yang berbicara mengenai menunjukkan kemunculan seorang tokoh wanita yang begitu aneh karena memakai syal dan kacamata. Konteks kalimat pada data (8) menjelaskan alasan mengapa seorang tokoh wanita yang begitu aneh memakai kacamata oleh gurunya. Sehingga makna yang cocok pada kata tersebut adalah memakai.

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa verba kakeru かける akan mengalami perluasan makna secara metonimi (cara-tujuan) yaitu menggantungkan sesuatu ke anggota tubuh atau memakai apabila diikuti oleh objek konkret yaitu sangurasu サングラス ‘kacamata’ dan bentuk verba kakeru berubah menjadi kakete atau sedang.

Menelepon atau mengangkat telepon

Berikut merupakan data-data bermakna *menelepon* beserta uraiannya.

No	Data
9.	英明は急いで理香子に電話をかけた。 /hideaki wa isoide rikako ni denwa wo kaketa/ 'Hideaki menelepon Rikako dengan tergesa-gesa.'

Verba *kakeru* かける pada data-data merupakan verba transitif atau verba yang memerlukan objek dengan penanda *wo* を bermakna menelepon, karena diikuti oleh objek nomina konkret yaitu *denwa* 電話 'telepon', sebuah alat elektronik. Pada konteks kalimat pada data (9) di atas yaitu Hideaki berusaha menelepon Rikako dalam keadaan panik dan tergesa-gesa karena dia ingin meminta pertolongan.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa verba *kakeru* かける mengalami perluasan makna secara metonimi (cara-tujuan) yaitu menggantung telepon atau mengangkat telepon atau menelepon apabila diikuti oleh objek konkret yaitu *denwa* 電話 'telepon'.

Berbicara

Berikut merupakan data-data bermakna *berbicara* beserta uraiannya.

No	Data
10.	英明は副班長に声をかけた。 /hideaki wa fuku hanchō ni koe wo kaketa/ 'Hideaki berbicara dengan wakil kepala.'
11.	いろいろな時計を見比べていると、店員に声をかけられた。 /Iroirona tokei wo mikurabete iru to, ten'in ni koe wo kakerareta/ 'Ketika saya membandingkan berbagai jam, petugas itu bicara kepada saya.'

Pada data-data di atas, verba *kakeru* かける merupakan verba yang memerlukan objek atau transitif yang diikuti oleh penanda objek yaitu *wo* を dengan objek nomina abstrak yaitu *koe* 声 'suara'. Kemudian, pada kalimat tersebut terdapat partikel *ni* に yang berfungsi dengan siapa dia berbicara sehingga makna *kakeru* berubah menjadi berbicara.

Konteks kalimat pada data (10) di atas menjelaskan tokoh bernama Hideaki yang sedang berbincang/berdiskusi secara langsung dengan

wakil kepala sekolahnya mengenai masalah yang dia hadapi. Konteks kalimat pada data (11) adalah menunjukkan bahwa seorang tokoh bernama Hideaki yang tengah berbicara dengan karyawan tokoh karena dia ingin membeli jam tangan. Dia berusaha menjelaskan ciri-ciri jam tangan yang ia sukai. Jadi makna yang cocok pada kata tersebut adalah berbicara.

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa verba *kakeru* かける akan mengalami perluasan makna secara metafora dari objek konkret yang seharusnya mendampingi verba tersebut namun didampingi oleh objek abstrak *koe* 声 'suara' (konkret ke abstrak) dan diikuti oleh partikel *ni* に dengan siapa dia berbicara dengan konteks pembicara dan lawan bicara bertemu secara langsung.

Menghabiskan/melakukan

Berikut merupakan data-data bermakna *menghabiskan* beserta uraiannya.

No	Data
12.	どうする？超勤（残業）一時間かけるか？ /dō suru chōkin zangyō ichijikan kakeru ka/ 'Apa yang harus dilakukan? Lembur satu jam?'

Pada data di atas, verba *kakeru* かける merupakan verba transitif yang diikuti oleh waktu yaitu *ichijikan* 一時間 'satu jam' sehingga makna *kakeru* berubah menjadi menghabiskan waktu. Konteks kalimat di atas dengan kalimat sebelumnya menunjukkan bahwa seorang tokoh bernama Hideaki yang sedang berada di sekolah dengan teman-temannya kemudian disuruh untuk lembur belajar selama sejam lagi. Jadi makna yang cocok pada kata tersebut adalah menghabiskan.

Konteks kalimat pada data (12) di atas adalah dilihat pada kalimat sebelumnya yang menunjukkan bahwa seorang tokoh bernama Hideaki yang sedang berada di sekolah dengan teman-temannya kemudian disuruh untuk lembur belajar selama sejam lagi. Jadi makna yang cocok pada kata tersebut adalah menghabiskan.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa verba *kakeru* かける akan mengalami perluasan makna secara metonimi (hubungan ruang/waktu) sehingga menjadi menghabiskan/melakukan apabila

didampingi oleh objek waktu seperti *ichijikan* 一時間 'satu jam'

Meletakkan

Berikut merupakan data-data bermakna *meletakkan* beserta uraiannya.

No	Data
13.	消しゴムのかすを頭にかける /keshigomu no kasu wo atama ni kakeru/ 'meletakkan residu penghapus di kepalanya/'
14.	そう言って、蕪木はサングラスに手をかけた。 /sōitte, Kaburagi wa sangurasu ni te wo kaketa/ 'Mengatakan itu, Kaburagi meletakkan tangannya di kacamata hitam.'

Pada data-data di atas, verba *kakeru* かける adalah verba transitif yang diikuti partikel *wo* を sebagai penanda objek oleh objek nomina konkret yaitu *keshigomu* 消しゴム 'penghapus'. Kemudian, pada kalimat tersebut terdapat juga partikel *ni* に yang berfungsi untuk menunjukkan posisi atau letak benda sehingga makna *kakeru* berubah menjadi meletakkan objek tersebut.

Konteks kalimat pada data (13) di atas menjelaskan bahwa seseorang yang meletakkan penghapus di atas kepalanya. Jadi makna yang cocok pada kata tersebut adalah meletakkan. Konteks kalimat pada data (14) adalah tokoh yang bernama Kaburagi ingin terlihat cantik dan dicintai oleh Hideaki sehingga ia melepas kacamata dan meletakkannya di bawah tangannya. Jadi makna yang cocok pada kata tersebut adalah meletakkan.

Dari data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa perubahan makna verba *kakeru* かける akan mengalami perluasan makna secara sinekdoke (generalisasi atau menjadikan suatu hal ke hal yang lebih umum) seperti menggantungkan, menyimpan, atau meletakkan suatu benda apabila diikuti objek nomina konkret yang dan juga partikel *ni* に sebagai partikel lokasi/posisi. Partikel ini berfungsi untuk menerangkan posisi/tujuan dari objek dari *kakeru* かける. Meskipun berupa partikel yang wujudnya hanya kecil, ternyata dapat membuat mengubah sebuah makna.

Perasaan

Berikut merupakan data-data bermakna perasaan beserta uraiannya.

No	Data
15.	「し、心配、かけたな」 /shi, shinpai, kaketa na/ 'Aku khawatir.'

Pada data di atas, verba *kakeru* diikuti oleh pendamping kiri berupa adjektiva *shinpai* 心配 'khawatir'. Makna verba *kakeru* かける berubah mengikut adjektiva juga yaitu khawatir. Verba *kakeru* かける pada konteks ini hanya berfungsi sebagai penegas kata sifat sehingga artinya mengikut pada konteks kalimat data tersebut.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa verba *kakeru* かける akan mengalami perluasan makna secara metafora (menjadi negatif) yaitu perasaan *shinpai* 心配 'khawatir' apabila didampingi oleh objek kata sifat. Verba ini tidak akan membentuk makna baru melainkan mempertegas makna perasaan itu.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 makna verba *kakeru* かける yang mengalami perluasan makna pada Novel *batsugeemu* バツゲーム 'X-Game'. Makna perluasan tersebut terjadi secara metafora, metonimi, dan sinekdoke. Adapun ketujuh makna perluasan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Verba *kakeru* かける akan bermakna memanggil apabila diikuti oleh objek *shō* 声 koe yang berarti suara yang merupakan objek abstrak tak terlihat dan konteks pembicara dan lawan bicara yang datang mendekat.
- 2) Verba *kakeru* かける akan bermakna memakai apabila diikuti oleh objek konkret yaitu kacamata *sangurasu* サングラス dan bentuk verba *kakeru* berubah menjadi *kakete* atau aktivitas yang sedang berlangsung.
- 3) Verba *kakeru* かける akan bermakna menelepon apabila diikuti oleh objek konkret yaitu *denwa* 電話 'telepon'.
- 4) Verba *kakeru* かける akan bermakna berbicara apabila diikuti oleh objek abstrak yaitu suara *shō* 声 koe dan diikuti oleh partikel *ni* に kepada siapa dia berbicara secara langsung.

- 5) Verba *kakeru* かける akan bermakna menghabiskan/melakukan apabila didampingi oleh objek ruang/waktu.
- 6) Verba *kakeru* かける akan bermakna meletakkan apabila ditentukan oleh objek nomina konkret yang mengikutinya dan juga partikel *ni* に sebagai partikel yang berfungsi untuk menerangkan posisi/tujuan objek dari *kakeru* かける.
- 7) Verba *kakeru* かける akan bermakna perasaan apabila diikuti oleh pendamping adjektiva. Verba tersebut tidak akan membentuk makna baru melainkan mempertegas makna adjektiva itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Chaer Abdul. (1995). Pengantar Semantik Bahasa Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Momiyama, Yosuke. (1997). "Kanyoku no Taikeiteki Bunsaki, Inyu, Kanyu, Teiyu ni Motozuku Kanyoku no Imino Seiritsu o Chushin" dalam "Nagoya Daigaku Kokugo Bungaku" No.80. Nagoya Daigaku
- Morita, Yoshiyuki. (1989). Kiso Nihongo Jiten (Basic Japanese Dictionary). Tokyo: Kadokawa Shōgaku Publishing.
- Naibaho, M. N. S., & Dardanila. (2007). Penggunaan Polisemi pada Harian Medan Bisnis Edisi Agustus 2007. USU E-Journals (UJ), 2007(3), 105–112.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi, (2007). Pengantar Linguistik Bahasa Jepang, Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. (2003). Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.
- Sugiono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta. Yamada, Taqdir, Sunarni, N., & Suryadimulya, A. (2014). Makna verba majemuk ~Kiru dalam Bahasa Jepang: Kajian Struktur dan Semantis. Aksara, 26(1), 47–56.
- Yusuke. (2015). バツゲーム. Japan; Gentosha .