



# Analisis Makna *Idiomatic Yojjukugo* dalam Manga Doraemon Go Fun De Doragatari

Monica Yulistia<sup>1</sup>, Juju Juangsih<sup>2</sup>, Melia Dewi J.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia  
[monicayulistia@upi.edu](mailto:monicayulistia@upi.edu)<sup>1</sup>, [jujujuangsih@upi.edu](mailto:jujujuangsih@upi.edu)<sup>2</sup>, [meliaadj@upi.edu](mailto:meliaadj@upi.edu)<sup>3</sup>

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 10-08-2023

Disetujui: 30-10-2023

### Kata Kunci:

Ideom;  
Yojjukugo;  
Manga;  
Doraemon.

### Keywords:

Ideom;  
Yojjukugo;  
Manga;  
Doraemon.

## ABSTRAK

**Abstrak:** Masyarakat Jepang terkenal dengan budaya sopan santunnya, mereka terbiasa mengungkapkan sesuatu secara tidak langsung, diantaranya diungkapkan melalui peribahasa. Salah satu jenis peribahasa Jepang yaitu *Yojjukugo*. Dalam Bahasa Jepang, *yojjujuko* memiliki keunikan karena selain sebagai kata benda juga ada *yojjujuko* yang mengandung makna *idiomatical*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *yojjujuko* apa saja yang terdapat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*, seperti apa makna *idiomatical* yang dimiliki oleh *yojjujuko* tersebut, serta pada konteks situasi seperti apa sajakah *idiomatic yojjujuko* itu dapat digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dengan teknik analisis data menggunakan metode simak catat. Sumber data yang digunakan adalah *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*. Data yang diteliti berupa 25 *idiomatic yojjujuko* pada *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 25 data, ditemukan 3 data bermakna sikap, 3 data bermakna karakteristik, 5 data bermakna perasaan, 5 data bermakna proses, 4 data bermakna hasil, 4 data bermakna waktu, 1 data bermakna seni berbicara. Berdasarkan analisis konteks situasi penggunaannya, terdapat 12 data bermakna positif, 9 data bermakna negatif, dan 4 data bermakna netral yang dapat digunakan dalam konteks situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya. Dengan mengetahui makna *idiomatical* dari *yojjujuko*, maka pemelajar bahasa Jepang akan dapat memahami percakapan orang Jepang dengan lebih baik.

**Abstract:** Japanese people are known for their polite culture, they are used to expressing things indirectly, including through proverbs. One type of Japanese proverb is *Yojjukugo*. In Japanese, *yojjujuko* is unique because apart from being a noun, there is also *yojjujuko* which has an *idiomatic* meaning. This study aims to find out what *yojjujuko* is contained in the *Doraemon Go Fun De Doragatari* manga, what the *idiomatic* meaning of *yojjujuko* is, and in what context situations can the *idiomatic yojjujuko* be used. The research method used in this study is a qualitative descriptive method. And for data analysis using the note-taking method. The data source used is the *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*. The data studied were 25 *idiomatic yojjujuko* in the *Doraemon Go Fun De Doragatari* manga. The results showed that from 25 data, found 3 data meaning attitudes, 3 data meaning characteristics, 5 data meaning feelings, 5 data meaning process, 4 data meaning results, 4 data meaning time, 1 data meaning art of speaking. Based on the analysis in the context of the situation of using *idiomatic yojjujuko*, there are 12 data that have a positive meaning, 9 data that have a negative meaning, and 4 data that has a neutral meaning that can be used in the context of positive or negative situations depending on the topic of conversation. By knowing the *idiomatic* meaning of *yojjujuko*, Japanese language learners will be able to understand Japanese conversation better.

## A. LATAR BELAKANG

Bangsa Jepang terkenal dengan budayanya yang santun dan cenderung berbasah-basi dalam berbicara. Begitu juga dengan bahasanya yang cenderung menggunakan ungkapan tidak langsung dan bermakna mendalam. Bahasa memiliki sifat unik dan kompleks yang hanya dapat dimengerti oleh pengguna bahasa tersebut. Ruang lingkup dalam pembelajaran bahasa bisa bermacam-macam, misalnya sastra, ekonomi, budaya, sosial, dan sebagainya. Orang Jepang sering menggunakan peribahasa untuk mengungkapkan atau

menggambarkan suatu keadaan dalam kehidupan sehari-hari.

Peribahasa adalah kata yang diwariskan dari masa lalu dan masih digunakan hingga saat ini. *Yojjukugo* sendiri merupakan salah satu dari jenis peribahasa Jepang. Menurut Aoki (2013), peribahasa Jepang dibagi menjadi tiga jenis yaitu *Kanyouku* atau sebuah kata yang terbentuk dari dua atau lebih kata yang berturut-turut dan membentuk makna baru, *Kojiseigo* atau kata-kata yang berasal dari cerita lama Cina, dan *Yojjukugo* yang berisi tentang kata-kata kebijaksanaan klasik atau moral dalam bentuk frase singkat.

*Yojijukugo* memiliki dua macam makna, yakni *yojijukugo* yang hanya memiliki makna kata biasa dan *yojijukugo* yang memiliki makna *idiomatic* (Kardy & Hattori, 2013). Makna *idiomatic* adalah makna yang biasanya terdiri dari kombinasi beberapa kata dan menghasilkan makna lain. Makna *idiomatic* ini biasanya terdapat di dalam sebuah ungkapan atau peribahasa. *Yojijukugo* yang memiliki makna *idiomatic* disebut *idiomatic yojijukugo* karena memiliki pesan dibalik arti yang sebenarnya. Oota (2006) mengklasifikasikan beberapa jenis makna *idiomatic* yang terkandung dalam *yojijukugo* menjadi tujuh bagian, yaitu *yojijukugo* yang menggambarkan makna sikap (*shisei*), makna karakteristik (*tokuchou*), makna perasaan (*kanjou*), makna proses (*katei*), makna hasil (*kekka*), makna waktu, periode, dan frekuensi (*jikan, jiki, hindo*), dan makna seni berbicara (*wajutsu*). Kemudian, ada pula *yojijukugo* yang tidak memiliki makna idomatik, sehingga hanya melambangkan arti leksikalnya saja, *yojijukugo* ini disebut *non-idiomatic yojijukugo*.

Dalam linguistik, untuk memahami sebuah peribahasa dapat dipelajari melalui kajian tentang makna atau yang disebut dengan semantik. Menurut Sutedi (2019), "Semantik (*imiron*) merupakan salah satu cabang linguistik (*gengogaku*) yang mengkaji tentang makna". Banyak ahli yang berpendapat bahwa makna *idiomatic* sebuah peribahasa tidak dapat diramalkan dari makna leksikal unsur pembentuknya. Namun, Akimoto (2020) berpendapat bahwa ada juga peribahasa yang makna *idiomatic*nya masih dapat diprediksikan dari makna leksikal unsur pembentuk idiom tersebut. Dalam bahasa Indonesia, yang biasanya dijadikan sebagai unsur pembentuk idiom atau peribahasa adalah nama bagian tubuh, nama warna, nama hewan, nama bagian tumbuh-tumbuhan, nama bilangan dan nama benda-benda alam (Sudaryat, 2018). Hampir sama dengan bahasa Indonesia, yang menjadi unsur pembentuk peribahasa Jepang pun sama.

Dalam memahami makna peribahasa dalam dialog atau tuturan seseorang, konteks memegang peranan penting dalam menafsirkan makna tuturan karena makna tuturan dapat berbeda-beda dalam konteks yang berbeda. Mulyana (2015) menyebutkan bahwa konteks ialah situasi atau latar terjadinya suatu komunikasi. Segala sesuatu yang berhubungan dengan tuturan, apakah itu berkaitan dengan arti, maksud, maupun informasinya, sangat tergantung pada konteks yang melatarbelakangi peristiwa tuturan itu. Unsur-unsur yang terdapat dalam setiap komunikasi bahasa, antara lain dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer & Agustina, 2014), bahwa suatu peristiwa tutur harus memenuhi delapan komponen, tercakup dalam akronim SPEAKING (S: *setting*, P: *participants*, E: *ends*, A: *act sequence*, K: *key*, I: *instrumentalities*, N: *norm*, G: *genres*). Kunci (*key*) mengacu pada nada, cara, dan semangat dimana suatu

pesan disampaikan, apakah dengan senang hati, dengan serius, dengan singkat, dengan sombong, dengan mengejek, dan sebagainya. Dalam penelitian ini penulis mengasumsikan konteks menjadi dua yaitu negatif dan positif.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi dalam penelitian ini adalah skripsi yang ditulis oleh Tanjungsari (2014) yang membahas makna idiom pada *yojijukugo* yang berawalan dengan angka satu dalam *manga Chibi Maruko Chan*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan apa saja makna idiom yang terkandung disetiap *yojijukugo*, konteks situasi yang terkandung di dalamnya, apakah masih dapat ditemukan unsur angka satu setelah *yojijukugo* tersebut diubah dalam makna harfiah. Data yang diteliti yaitu *yojijukugo* pada *manga chibi maruko chan no yojijukugo kyoushitsu* buku 1 dan 2 yang berawalan dengan angka satu.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu mengenai tema yang diteliti sama-sama membahas tentang makna *yojijukugo*. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek yang ditelitinya. Dalam penelitian sebelumnya objek yang diteliti hanya berfokus pada *yojijukugo* yang berawalan angka satu saja, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis objek kajiannya lebih beragam, yaitu *yojijukugo* dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* yang berfokus pada *yojijukugo* yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Referensi penelitian yang kedua ditulis oleh Aulia pada tahun 2021 yang bertujuan untuk mencari tahu bagaimana makna gramatikal dan struktur kanji dari *yojijukugo* yang ada pada *manga Kimetsu no Yaiba*. Penelitian ini menggunakan *yojijukugo* pada dialog *manga Kimetsu no Yaiba*, sebagai sumber data penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2021) dan penelitian yang dilakukan oleh penulis sama-sama mengkaji tentang makna *yojijukugo* dalam sebuah *manga*. Penelitian sebelumnya membahas tentang makna gramatikal dari *yojijukugo*, sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh penulis memfokuskan pada makna *idiomatic* dan konteks situasi dari penggunaan *yojijukugo*.

Pemelajar bahasa Jepang khususnya di UPI, tidak banyak mempelajari *yojijukugo* secara khusus, sehingga dapat menimbulkan kemungkinan kurangnya pemahaman bahkan kesalahpahaman pembelajar bahasa Jepang terhadap apa yang coba diungkapkan oleh orang Jepang terutama dalam *yojijukugo* yang memiliki maksud lain atau mengandung makna *idiomatic*, mungkin saja membuat para pembelajar bahasa Jepang hanya mengartikan *kanji-kanji* itu sendiri saja tanpa mengetahui makna *idiomatic*nya. Oleh karena itu penelitian mengenai *yojijukugo* yang memiliki makna *idiomatic* ini penting agar tidak terjadi kesalahpahaman saat memahami sebuah wacana. Mengingat ada banyak sekali *yojijukugo* dalam bahasa Jepang, penulis kemudian



- ジャイアン : どうしてオレの歌はヒット  
しないんだろう...。
- Jaiyan : *Doushite ore no uta wa hitto  
shinaindarou...*
- Giant : Mengapa laguku tidak bisa menjadi  
hits...
- スネ夫 : ジャイアンは大器晩成なのさ。  
元気出しなよ。
- Suneo : *Jaiyan wa taiki bansei na no sa.  
Genki dashi na yo.*
- Suneo : Giant, **keberhasilanmu yang  
besar membutuhkan waktu  
dan proses yang panjang.**  
Bersemangatlah.
- ジャイアン : そうか!! よーし!! 将来に  
備えて今から練習するぞ!!
- Jaiyan : *Souka!! Yo~shi!! Shourai ni  
sonaete, ima kara renshuu suru  
zo!!*
- Giant : Benar!!! Baiklah!!! Aku akan  
berlatih dari sekarang untuk  
mempersiapkan masa depan!!

"*Taiki bansei*" pada dialog di atas digunakan sebagai kata-kata penyemangat. Giant yang bercita-cita sebagai penyanyi terlihat murung dan hampir putus asa karena lagunya tidak ada yang menjadi *hit*. Kemudian Suneo menyemangati Giant agar tidak perlu khawatir, karena keberhasilan yang besar membutuhkan waktu dan proses yang panjang. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

## Data 2

### 一所懸命 (*isshokenmei*)

'Bekerja keras dengan tekad yang kuat'.

"*Isshokenmei*" mengandung makna *hitasura* (ひたすら), yaitu bersungguh-sungguh untuk mencapai sesuatu dengan bekerja keras sekuat tenaga (Oota, 2006: 24). Pada zaman dulu, "*Isshokenmei*" juga memiliki arti "melindungi wilayah dengan risiko nyawa", tetapi jarang digunakan untuk saat ini. *Idiomatic yojjukugo* "*Isshokenmei*" berasal dari samurai periode *Kamakura* yang mempertaruhkan hidup mereka untuk melindungi wilayah yang diberikan kepada mereka oleh tuan mereka. Oleh karena itu menurut Fukaya (2020: 124), karakter kanji 「一所」 atau "*Isso*" digunakan karena kata tersebut lahir dari gagasan "melindungi tanah". Penggunaan *idiomatic*

*yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. (Sumber: Fujiko, 2020: 127)

のび太 : きょうはママに頼まれた留守番の日。

よーし!一所懸命に昼寝するぞー!!

Nobita : *Kyou wa mama ni tanomareta rusuban  
no hi. Yo~shi! Isshokenmei!!*

Nobita : Hari ini adalah hari dimana ibu  
memintaku untuk menjaga rumah.  
Baiklah! Aku akan **bekerja keras!!**

"*Isshokenmei*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita diminta ibunya untuk menjaga rumah, kemudian Nobita dengan semangat mengatakan "*Yo~shi! Isshokenmei*", ini menandakan bahwa Nobita yang pemalas akan bekerja keras sekuat tenaga untuk menjaga rumahnya. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

## Data 3

### 切磋琢磨 (*sessa takuma*)

'Persaingan Persahabatan'.

"*Sessa takuma*" menggambarkan makna *ishi ga tsuyoi* (意志が強い) atau niat yang kuat (Oota, 2006: 24). Ini adalah *idiomatic yojjukugo* yang lahir dari ajaran bahwa seseorang harus memiliki niat yang kuat untuk meningkatkan kualitas dirinya sendiri sambil bersaing dengan orang lain dan berjuang untuk disiplin diri, memoles akademik dan karakternya. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. (Sumber: Fujiko, 2020: 89)

[走るふたり]

[Hashiru futari]

[Keduanya sedang berlari].

[お互いに競い合って走る力を高めていく。]

[Otagai ni kisoiatte hashiru chikara o takamete iku.]

[Mereka bersaing satu sama lain untuk meningkatkan kemampuan berlari mereka].

スネ夫 : これぞ「切磋琢磨」?

Suneo : Korezo 「sessatakuma」?

Suneo : Inikah yang dimaksud dengan persaingan persahabatan?

ジャイアン : まて! のび太!!

Jaian : Mate! Nobita!!

Giant : Tunggu! Nobita!

"Sessa takuma" pada dialog di atas digunakan saat Nobita dan Giant bersaing satu sama lain untuk meningkatkan kemampuan dan kekuatan mereka dalam berlari. Suneo yang melihat mereka saling mengejar berpikir kalau itu adalah persaingan persahabatan, karena adanya dorongan dari Giant dalam persaingan itu, Nobita jadi bisa berlari lebih cepat dari biasanya. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

## 2. Makna *Idiomatic Yojjukugo* yang menggambarkan karakteristik atau *tokuchou* (特徴)

### Data 4

#### 単刀直入 (*tantou chokunyuu*)

'Berbicara langsung ke intinya dengan berterus terang.'

"*Tantou chokunyuu*" menggambarkan makna *meihaku* (明白), yaitu berbicara langsung ke intinya dengan jelas (Oota, 2006: 25). Dengan menggunakannya di awal percakapan, ini memiliki keuntungan membuat topik utama lebih menonjol dalam percakapan bisnis dan percakapan sehari-hari, memungkinkan komunikasi yang lancar tanpa basa-basi. Ini sering digunakan ketika kita ingin mengatakan sesuatu yang sulit untuk dikatakan dengan jelas. Pada umumnya "*Tantou chokunyuu*" digunakan ketika ingin berbicara atau bertanya langsung ke topik utama. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. (Sumber: Fujiko, 2020: 105)

お母さん : うるさい!!!

Okaasan : Urusai!!!

Ibu : Berisiiiiik!

お母さん : 下手な歌はおやめっていつも言ってるだろ!!!

Okasan : Hetana uta wa o yamette itsumo itterudaro!!!

Ibu : Aku selalu memberitahumu untuk berhenti bernyanyi dengan fals!!!!

ジャイアン : ごめんよ、母ちゃん!!!!

Jaian : Gomen yo, kaachan!!!!

Giant : Maaf, Bu!!!!

のび太 : いいなあ。ジャイアンのママは単刀直入に言えて....

Nobita : li naa. Jaian no mama wa *tantou chokunyuu* ni iete...

Nobita : Enak yaa. Ibu Giant bisa mengatakan itu dengan terus terang...



"*Tantou chokunyu*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita melihat Giant dimarahi oleh Ibunya. Nobita yang lemah tidak berani untuk mengatakan secara terus terang bahwa suara Giant sangat berisik dan fals. Hanya Ibu Giant yang bisa dengan jelas memarahi Giant dengan terus terang bahwa suaranya sangat berisik. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa "*Tantou chokunyu*" dapat digunakan dalam situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya. Namun dalam *manga Doraemon* yang penulis temukan, "*Tantou chokunyu*" digunakan dalam konteks situasi negatif, tergambar saat Ibu Giant memarahi Giant dengan kalimat yang jelas dan terus terang.

**Data 5**

**弱肉強食 (*jakuniku kyoushoku*)**

"Yang lemah menjadi santapan yang kuat."

"*Jakuniku kyoushoku*" menggambarkan makna *oogui* (大食い), *idiomatic yojijukugo* ini menandakan bahwa sesuatu yang lemah akan menjadi santapan yang kuat (Oota, 2006: 25), dari sini dapat dipahami bahwa yang lemah dikorbankan oleh kerakusan yang kuat. "*Jakuniku kyoushoku*" digunakan dalam arti persaingan untuk bertahan hidup di alam. Dari makna tersebut, nampaknya sering digunakan sebagai ekspresi untuk menjelaskan dunia satwa liar, seperti singa menyerang rusa, atau elang menyerang burung kecil, itu adalah hukum alam. Namun belakangan ini "*Jakuniku kyoushoku*" sering digunakan dalam nuansa persaingan karir di masyarakat. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 5 berikut.



Gambar 5. (Sumber: Fujiko, 2020: 171)

のび太 : 四字熟語って難しくてなかなか覚えられないよ。  
 Nobita : Yojijukugo tte muzukashikute

*nakanaka oboe rarenai yo.*

Nobita : Idiom empat huruf sulit untuk dihafal yaa...

ドラえもん : 実感できる熟語から覚えてみたら?

Doraemon : *Jikkan dekiru jukugo kara oboete mitara?*

Doraemon : Mengapa kamu tidak memulai dengan mempelajari idiom yang benar-benar bisa kamu rasakan?

ドラえもん : たとえば、<弱肉強食>

Doraemon : *Tatoeba, Jakuniku kyoushoku*

Doraemon : Misalnya, yang lemah menjadi aantapan yang kuat

のび太 : なるほど、実感!

Nobita : *Naruhodo, jikkan!*

Nobita : Aku mengerti, aku bisa merasakannya!

"*Jakuniku kyoushoku*" pada dialog di atas digunakan saat Doraemon mengajari Nobita untuk mulai menghafal *idiomatic yojijukugo* yang bisa dirasakan olehnya. Contoh yang diberikan Doraemon adalah "*Jakuniku kyoushoku*" yang berarti bahwa sesuatu yang lemah menjadi santapan yang kuat. Hal ini tergambar saat Giant yang kuat merebut buku Nobita yang lemah. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**Data 6**

**十人十色 (*juunin to iro*)**

'Setiap orang memiliki karakter yang berbeda'.

"*Juunin to iro*" menggambarkan keberagaman atau *iro-iro* (いろいろ), ini berarti bahwa karakter, cara berpikir, dan cara memandang sesuatu berbeda dari orang ke orang (Oota, 2006: 25). "*Juunin to iro*" adalah *idiomatic yojijukugo* yang menggunakan warna untuk mengekspresikan bahwa setiap orang berbeda, dengan mengatakan, "Jika ada sepuluh orang, ada sepuluh warna yang berbeda". "*Juunin to iro*" adalah kata yang digunakan untuk menyatakan bahwa pendapat, tindakan, dan emosi setiap orang berbeda dan tidak seragam. Kata "*Iro*" dalam "*Juunin to iro*" ini mengacu pada individualitas dan cara berpikir (Fukaya, 2020: 53). Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam

manga *Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. (Sumber: Fujiko, 2020: 55)

- 静香 : ねえ、何色が好き?  
私はピンクよ。
- Shizuka : *Nee, naniiro ga suki?*  
*Watashi wa pinku yo.*
- Shizuka : Hei, warna apa yang kamu suka?  
Aku suka warna pink.
- のび太 : ぼくは黄色!!!  
Nobita : *Boku wa kiiro!!!*  
Nobita : Aku kuning!
- ドラえもん : ぼくは青かな。  
Doraemon : *Boku wa ao ka na.*  
Doraemon : Sepertinya aku biru.
- 静香 : なにいろみんなそれぞれ  
十人十色ね。
- Shizuka : *Nani iro minna sozozore*  
*juunin toiro ne.*
- Shizuka : Warna apapun itu, **setiap orang memiliki karakter yang berbeda** ya...
- のび太 : え? ここには十人もいない  
でしょ?
- Nobita : *E? Koko ni wa juunin mo inai*  
*desho?*
- Nobita : Apa? Tidak ada sepuluh orang di sini, kan?
- ドラえもん : .....  
Doraemon : .....  
Doraemon : .....

"*Juunin to iro*" pada dialog di atas digunakan pada saat Shizuka menyadari bahwa Doraemon dan Nobita mempunyai warna favoritnya masing-masing, ini menandakan bahwa setiap orang mempunyai karakter yang berbeda. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

### 3. Makna *Idiomatic Yojijukugo* yang menggambarkan perasaan atau kanjou (感情)

#### Data 7

#### 三日坊主 (*mikka bouzu*)

'Orang yang mudah menyerah'.

"*Mikka bouzu*" mengandung makna *yake* (やけ) atau putus asa, *idiomatic yojijukugo* ini mengungkapkan bagaimana segala sesuatunya tidak bertahan lama (Oota, 2006: 26). "*Mikka bouzu*" adalah *idiomatic yojijukugo* yang menggambarkan "sesuatu yang tidak bertahan lama", tetapi juga merupakan ungkapan yang menghina bagi orang-orang yang mudah bosan atau berubah pikiran dengan cepat karena *idiomatic yojijukugo* ini menggambarkan ketidakmampuan seseorang untuk terus melakukan sesuatu dengan konsisten. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 7 berikut.



Gambar 7. (Sumber: Fujiko, 2020: 147)

- のび太 : 一日だけ日記を書いてあとは忘れてたよ。ハハハ。
- Nobita : *Tsuitachi dake nikki o kaite ato wa wasureteta yo. Hahaha.*
- Nobita : Aku hanya menulis buku harian untuk satu hari dan melupakan sisanya. Hahaha.
- ドラえもん : まったくもう、三日坊主  
なんだから。
- Doraemon : *Mattaku mou, mikka bouzu*  
*nandakara.*

Doraemon : Yaampun, ini karena kamu orang yang mudah menyerah.

"*Mikka bouzu*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita tidak konsisten menulis buku hariannya. Ia hanya mampu menulis buku harian untuk satu hari lalu kemudian menyerah dan melupakannya. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**Data 8**

**一日千秋 (*ichinichi senshuu*)**

'Penantian panjang'.

"*Ichinichi senshuu*" mengandung makna *machi doushii* (待ち遠しい), yaitu penantian tanjang seperti menunggu begitu lama sehingga satu hari terasa seperti seribu tahun (Oota, 2006: 26). Menurut Fukaya (2020: 140), "*Ichinichi*" berarti satu hari sebagaimana adanya, dan "*Senshuu*" berarti 1.000 tahun sejak musim gugur ke-1.000. Ini adalah makna yang berubah dari perasaan bahwa waktu berlalu begitu lambat sehingga suatu hari terasa seperti seribu tahun. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 8 berikut.



Gambar 8. (Sumber: Fujiko, 2020: 143)

のび太 : わ〜ん!!! おそい、おそいよ!! まだ〜!!! もう、一日千秋の思いで待っているの!!!

Nobita : Wa〜n!!! Osoi, osoi yo!!! Mada〜!!! Mou, *ichinichi senshuu no omoi de matte irunoni!!!*

Nobita : Waaa!!!!!!! Lamaaa, lama bangeeet!!! Masih belum juga~!! Aku sudah menunggu sangat lama seperti penantian panjang!

ドラえもん : まったく..... たった3分くらいおとなしく待てないの?

Doraemon : *Mattaku..... Tatta 3-pun kurai otonashiku matenai no?*

Doraemon : Lagi lagi..... Apa kamu tidak bisa menunggu dengan tenang selama tiga menit?

のび太 : だってお腹がすいたんだもん!!!

Nobita : *Datte onaka ga suitandamon!!!*

Nobita : Soalnya aku lapar sih!!!

"*Ichinichi senshuu*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita merasa tidak sabar menunggu makanan matang, padahal hanya perlu menunggu selama 3 menit, namun karena lapar, 3 menit pun jadi terasa seperti penantian panjang. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**Data 9**

**無病息災 (*mubyou sokusai*)**

'Bebas Penyakit'.

"*Mubyou sokusai*" menggambarkan makna *ki ga au* (気が合う) atau perasaan nyaman, seperti keadaan yang sehat dan dalam semangat yang baik (Oota, 2006: 26). Di Jepang, banyak orang mungkin telah mengunjungi kuil dan berharap untuk kesehatan yang baik setiap tahun. Ini adalah ungkapan yang tidak sering digunakan dalam percakapan biasa, tetapi biasanya digunakan dalam doa di kuil dan di kartu Tahun Baru. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 9 berikut.



Gambar 9. (Sumber: Fujiko, 2020: 163)



ドラえもん : また昼寝してる。。。  
 Doraemon : Mata hirune shiteru...  
 Doraemon : tidur siang lagi...

[ジャイアンリサイタルの前日]  
 [Jaian risaitaru no zenjitsu]  
 [Sehari sebelum resital Giant]

のび太 : 昼寝は健康にいいんだよ。  
 無病息災ってやつさ。  
 Nobita : Hirune wa kenkou ni iindayo...  
 Mubyou sokusai tte yatsu sa.  
 Nobita : Tidur siang baik untuk  
 Kesehatan lho... Ini disebut  
 bebas penyakit.

静香 : いよいよ明日ね。  
 Shizuka : Iyoiyo ashita ne.  
 Shizuka : Akhirnya besok ya...

[みんなの思いは以心伝心]  
 [Minna no omoi wa ishin denshin]  
 [Pikiran semua orang seperti bertelepati.]

"Mubyou sokusai" pada dialog di atas digunakan saat Doraemon heran melihat Nobita yang selalu tidur siang. Lalu Nobita memberi tahu Doraemon kalau tidur siang itu baik untuk kesehatan, kondisi yang sehat itu disebut "Mubyou sokusai" atau "bebas penyakit". Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

のび太、スネ夫、静香 : どうか明日雨が  
 降りますように...  
 Nobita, Suneo, Shizuka : Douka ashita ame ga  
 furimasu you ni...  
 Nobita, Suneo, Shizuka : Bagaimanapun  
 semoga besok turun  
 hujan...

"Ishin denshin" pada dialog di atas digunakan saat Nobita, Shizuka, dan Suneo seperti bertelepati tidak ingin menghadiri konser Giant karena suaranya yang fals, mereka berkomunikasi dari hati ke hati berharap besok akan turun hujan. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa "Ishin denshin" dapat digunakan dalam situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya. Namun dalam manga doraemon yang penulis temukan, "Ishin denshin" digunakan dalam konteks situasi negatif, tergambar saat Nobita, Shizuka, dan Suneo seperti bertelepati tidak ingin menghadiri konser Giant karena suaranya yang fals.

## Data 10

### 以心伝心 (ishin denshin)

'Dari hati ke hati. Dapat mengerti satu sama lain tanpa menggunakan sepetah katapun, seperti bertelepati'.

"Ishin denshin" mengandung makna *kandou* (感動), yaitu menyampaikan kesan atau sesuatu yang ingin disampaikan kepada orang lain tanpa menggunakan kata-kata, mengkomunikasikan apa yang dipikirkan dari hati ke hati (Oota, 2006: 26). "Ishin denshin" adalah *idiomatic yojjukugo* yang banyak digunakan di Jepang, dan itu adalah kata yang sering diucapkan atau didengar dalam kehidupan nyata. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 10 berikut.



Gambar 10. (Sumber: Fujiko, 2020: 73)

## Data 11

### 天衣無縫 (ten i muhou)

'Apa adanya'.

"Ten i muhou" mengandung makna *magokoro* (真心), yaitu mengacu pada kepribadian seseorang yang jujur dan polos, atau sesuatu yang indah dan alami apa adanya (Oota, 2006: 26). Saat ini "Ten i muhou" pada umumnya digunakan sebagai deskripsi dari perilaku seseorang yang polos dan berlaku apa adanya tanpa dibuat-buat. Ini sama sekali bukan sarkasme, tetapi digunakan sebagai pujian. Terutama ketika memuji anak-anak yang menunjukkan sikap alami apa adanya, dan orang dewasa yang terlihat polos seperti anak-anak. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 11 berikut.



Gambar 11. (Sumber: Fujiko, 2020: 31)

- のび太 : また0点とってしかられちゃったよ。アハハ。  
 Nobita : Mata 0-ten totte shikararechatta yo. Ahaha.  
 Nobita : Aku mendapat poin nol lagi dan dimarahi. Hahaha.
- お母さん : あれだけしかったのにのびちゃんは...  
 Okāsan : Are dake shikatta no ni nobi-chan wa...  
 Ibu : Nobita kan memang selalu seperti itu...
- お父さん : まあ、あの天衣無縫がのび太の魅力だよ。  
 Otōsan : Maa, ano ten i muhou ga Nobita no miryoku dayo.  
 Ayah : Nah, dirinya yang apa adanya itulah yang membuat Nobita begitu menarik.

"Ten i muhou" pada dialog di atas digunakan saat Nobita bercerita kalau ia mendapat poin nol lagi dan dimarahi di sekolah. Alih-alih ikut memarahi Nobita, Ayah Nobita memuji diri Nobita yang polos apa adanya, hal itulah poin lebih yang membuat Nobita begitu menarik. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

#### 4. Makna *Idiomatic Yojijukugo* yang menggambarkan proses atau katei (過程)

##### Data 12

##### 朝三暮四 (*chousanboshi*)

'Terjebak didalam perbedaan makna yang sama dan tidak menyadarinya'.

"Chousanboshi" mengandung makna *keiryaku* (計略), yaitu trik untuk membuat lawan bicara terjebak didalam perbedaan makna yang sama dan tidak menyadarinya (Oota, 2006: 27). Asal usul "Chousanboshi" adalah ketika seorang pria yang tinggal di Dinasti Song di China memberi tahu monyetnya bahwa dia akan memberinya 3 buah-buahan di pagi hari dan 4 di malam hari, namun monyet itu marah. Pria itu kemudian berkata, "Bagaimana kalau 4 di pagi hari, dan 3 di sore hari?" Kemudian monyet-monyet itu semua menjadi bahagia. Sebenarnya itu sama saja, Tetapi monyet-monyet itu disesatkan oleh keuntungan jangka pendek dari mendapatkan buah lebih banyak di pagi hari. Dengan begitulah, *idiomatic yojijukugo* "Chousanboshi" terbentuk. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 12 berikut.



Gambar 12. (Sumber: Fujiko, 2020: 23)

- お母さん : テレビは1日30分観ていいわ。でも勉強も1時間30分やりなさいね。  
 Okaasan : Terebi wa 1-nichi 30-pun mite ii wa. Demo benkyou mo 1-jikan 30-pun yarinasai ne.  
 Ibu : Kamu bisa menonton TV selama 30 menit sehari. Tapi, kamu juga harus belajar selama 1 jam 30 menit ya.
- のび太 : え~??? 勉強を1時間30分も!?

Nobita : E ~??? Benkyou o 1-jikan 30-pun mo!?

Nobita : Eh~??? Belajar selama 1 jam 30 menit?!

お母さん : じゃあ、テレビは1日 1時間30分。勉強は90分 だけでいいわ。

Okāsan : Jaa, terebi wa 1-nichi 1-jikan 30-pun. Benkyou wa 90-pun dakede ii wa.

Ibu : Kalau begitu, menonton TV selama 1 jam 30 menit sehari. Belajar cukup 90 menit saja.

のび太 : ん~ それならいいか。

Nobita : N~ sorenara ii ka.

Nobita : Hmm~ Oke kalau gitu.

ドラえもん : 朝三暮四に気づいてない...

Doraemon : **Chousanboshi ni kidzuitenai...**

Doraemon : Dia tidak sadar **terjebak dalam perbedaan makna yang sama...**

"Chousanboshi" pada dialog di atas digunakan saat Ibu Nobita mengatur jam belajar dan jam menonton TV untuk Nobita. Nobita yang malas ingin menonton TV lebih lama daripada belajar, lalu ibu Nobita mengatur agar waktu menonton TV selama 1 jam 30 menit sehari dan belajar cukup 90 menit saja, Nobita pun setuju, ia terkecoh menganggap 1 jam 30 menit lebih lama dari 90 menit, padahal waktunya sama saja namun Nobita tidak menyadarinya. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

**Data 13**

**五里霧中 (gorimuchuu)**

'Tidak tahu apa yang terjadi/apa yang harus dilakukan. Hanya meraba-raba'.

"Gorimuchuu" mengandung makna *tesaguri* (手探り), seperti berada dalam kesulitan karena tidak dapat memahami situasi seolah-olah dikelilingi oleh kabut dan hanya meraba-raba dalam gelap (Oota, 2006: 27). Selama kita hidup, kita akan mengalami banyak hal. Dalam beberapa kasus, kita mungkin merasa bingung dan tidak tahu harus berbuat apa. "Gorimuchuu" adalah ungkapan yang cocok untuk menggambarkan situasi seperti itu. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam

manga Doraemon Go Fun De Doragatari pada Gambar 13 berikut.



Gambar 13. (Sumber: Fujiko, 2020: 97)

のび太 : ねえ、算数の宿題 手伝って!!

Nobita : Nee, sansuu no shukudai tetsudatte!!

Nobita : Hei, bantu aku mengerjakan PR matematikaku!!

ドラえもん : また!?!? たまには自分の 力でやらなきゃダメだよ。

Doraemon : Mata!?!? Tamani wa jibun no chikara de yaranakya dame dayo.

Doraemon : Lagi!?!? Terkadang kamu juga harus melakukannya sendiri lho...

のび太 : ? ? ? ?

Nobita : ? ? ? ?

Nobita : ? ? ? ?

ドラえもん : やっぱダメか。五里霧中 になってる...

Doraemon : Yappari dame ka. Gorimuchuu ni natteru...

Doraemon : Sudah kuduga mustahil ya... Dia tidak tau apa yang harus dilakukan...

"Gorimuchuu" pada dialog di atas digunakan saat Nobita meminta Doraemon untuk membantunya mengerjakan PR matematikanya, namun Doraemon menolak dan menyuruh Nobita untuk mengerjakannya sendiri. Ketika Nobita mencoba sendiri mengerjakan PR matematikanya, ia terlihat bingung dan tidak tahu harus

berbuat apa seolah-olah hanya meraba-raba dalam gelap. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**Data 14**

**四面楚歌 (*shimen soka*)**

'Terisolasi diantara musuh dan tidak ada yang membantu'. "*Shimen soka*" adalah *idiomatic yojijukugo* yang mengandung makna *kurushimi* (苦しみ) atau kesengsaraan, digunakan untuk menggambarkan keadaan terisolasi yang dikelilingi oleh musuh dan tidak ada yang membantu (Oota, 2006: 27). "*Shimen soka*" adalah kata lama, tetapi masih digunakan dalam kehidupan sehari-hari sampai sekarang. Dalam penggunaan modern, istilah "*Shimen soka*" lebih sering digunakan sebagai metafora untuk situasi seseorang daripada keadaan fisik yang sebenarnya dikelilingi oleh musuh atau lawan. Fakta bahwa kata itu masih digunakan sampai sekarang berarti bahwa banyak orang merasa bahwa kata itu sangat cocok untuk menggambarkan kesulitan mereka sendiri dan orang lain. Dengan memasukkan "*Shimen soka*" dalam kosakata Anda, Anda mungkin dapat mengungkapkan dengan lebih ringkas bagaimana Anda atau orang lain merasa terisolasi. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 14 berikut.



Gambar 14. (Sumber: Fujiko, 2020: 47)

ドラえもん : ワッ!!!! ネズミ!!!!  
 Doraemon : Wa~!!!! Nezumi!!!!  
 Doraemon : Waaah!!!! Tikus!!!!  
 ドラえもん : エ!? エ!?  
 Doraemon : E!? E!?

Doraemon : Eh! ? Eh! ?  
 ドラえもん : ヒ、ヒエ~!! 四面楚歌!!  
 Doraemon : Hi, hie~!! *Shimensoka!* !  
 Doraemon : Hee, hee~! Aku **terkepung!**

"Shimen soka" pada dialog di atas digunakan saat Doraemon yang takut tikus tiba-tiba dikelilingi oleh tikus seperti terkepung dan terisolasi namun tidak ada yang membantu. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**Data 15**

**傍若無人 (*boujaku bujin*)**

'Melakukan sesuatu semaunya sendiri'.

"*Boujaku bujin*" mengandung makna *jibunkatte* (自分勝手), yaitu bertindak egois terhadap orang-orang disekitar dan melakukan sesuatu semaunya sendiri (Oota, 2006: 27). Ini berarti berperilaku seenaknya tanpa mempertimbangkan perasaan atau keadaan orang lain. Singkatnya, seseorang yang bertindak dan berperilaku egois tanpa mengkhawatirkan apa yang dikatakan orang lain. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 15 berikut.



Gambar 15. (Sumber: Fujiko, 2020: 77)

ジャイアン : 空き地のリサイクルは中止だ。近所からうるさいって怒られたんだ。  
 Jaian : *Akichi no risaitaru wa chuushida. Kinjo kara urusai tte okora retanda.*



- Giant : Pertunjukan di tanah kosong dibatalkan. Para tetangga marah karena terlalu berisik.
- のび太 : ホッ。そりやあ、傍若無人だからなあ。
- Nobita : Ho~. Soriyaa, boujakubujin dakara naa.
- Nobita : Huh. Pastinya, karena kamu melakukan itu semaumu sendiri.
- ジャイアン : そこで、耳元で静かに歌うリサイタルを考えたんだ。
- Jaian : Sokode, mimimoto de shizuka ni utau risaitaru o kangaetanda.
- Giant : Jadi saya memikirkan sebuah resital di mana saya akan bernyanyi dengan berbisik di telingamu.

[たけしの耳元ささやきリサイタル♪]

[Takeshi no mimimoto sasayaki risaitaru ♪]

[Resital berbisik telinga Takeshi].

- のび太 : もっと傍若無人になった!!!!
- Nobita : Motto boujaku bujin ni natta!!!
- Nobita : Sekarang dia lebih **seenaknya sendiri!!!**

"Boujaku bujin" pada dialog di atas digunakan saat Giant cerita kalau ia dimarahi tetangga karena senaknya mengadakan pertunjukan yang berisik sampai mengganggu tetangga sekitar. Lalu ia juga seenaknya sendiri ingin mengadakan resital berbisik, padahal tidak ada yang ingin menontonnya. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

#### Data 16

##### 呉越同舟 (*goetsu doushuu*)

'Perumpamaan bekerjasama dalam kesulitan meskipun keadaannya buruk'.

"Goetsu doushuu" mengandung makna *kyouryoku* (協力), yaitu bekerja sama dengan mereka yang tidak berhubungan baik (Oota, 2006: 27). Dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia bisnis, bahkan orang-orang yang biasanya memiliki hubungan yang buruk terkadang menemukan diri mereka dalam situasi di mana mereka harus bekerja sama untuk mengatasi situasi tersebut. "Goetsu doushuu", mengacu pada situasi ini. Oleh karena

itu, "Goetsu doushuu" berarti bahwa mereka yang berselisih dapat bekerja sama jika memiliki tujuan yang sama. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 16 berikut.



Gambar 16. (Sumber: Fujiko, 2020: 39)

- ジャイアン : こら~!! 待て!!! のび太!!!
- Jaian : Kora ~!! Mate!!! Nobita!!!
- Giant : Hei! Tunggu!!! Nobita!

- のび太 : ヒィ~ 助けて~!!
- Nobita : Hii ~ tasukete ~!!
- Nobita : Tolong aku!

- ドラえもん : 仲直りできてよかったね。
- Doraemon : Nakanaori dekite yokatta ne.
- Doraemon : Syukurlah kalian telah berbaikan.

「ワン!! ワン!! ワン!!」  
「Wan!! Wan!! Wan!!」  
[Woof!! Woof!! Woof!!]

[呉越同舟の二人だった。]

[Goetsu doushuu no futari datta.]

[Mereka adalah dua orang yang bekerjasama dalam kesulitan meskipun keadaannya buruk.]

"Goetsu doushuu" pada dialog di atas digunakan saat Nobita dan Giant bermusuhan lalu Giant mengejar Nobita, namun Giant tidak sengaja menendang batu ke kepala anjing, akhirnya Giant dan Nobita bekerjasama untuk lari dari anjing tersebut dalam situasi yang buruk. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam

penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

### 5. Makna *Idiomatic Yojjukugo* yang menggambarkan hasil atau kekka (結果)

#### Data 17

##### 一石二鳥 (*issekinichou*)

'Mendapatkan dua keuntungan dengan melakukan satu hal'.

"*Issekinichou*" mengandung makna *toku* (得), yaitu keuntungan yang di dapat dari satu tindakan seperti melakukan suatu aktivitas tetapi memperoleh beberapa keuntungan (Oota, 2006: 27). Sejarah munculnya *yojjujuku* ini berasal dari bahasa Inggris "*Killing two birds with one stone*". Peribahasa ini telah digunakan di Inggris sejak abad ke-17, dan telah digunakan dalam *idiomatic yojjukugo* "*Issekinichou*" sejak era *Meiji* ketika pendidikan bahasa Inggris dimulai dengan sungguh-sungguh di Jepang. Makna *idiomatic*nya adalah "mendapatkan dua keuntungan hanya dengan melakukan satu hal". *Idiomatic yojjukugo* ini mengingatkan akan peribahasa Indonesia "sekali mendayung, dua tiga pulau terlampai" dimana peribahasa tersebut juga memiliki arti mendapatkan banyak keuntungan hanya dengan satu kali usaha. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 17 berikut.



Gambar 17. (Sumber: Fujiko, 2020: 135)

- ドラえもん : 二宮金次郎。働きながら勉強をしてた偉い人だよ。
- Doraemon : *Ninomiya kinjiro.*  
*Hatarakinagara benkyou o shiteta erai hito dayo.*
- Doraemon : Kinjiro Ninomiya. Ia adalah seorang pria hebat yang belajar sambil bekerja
- のび太 : 一石二鳥だね。
- Nobita : *Issekinichou da ne.*
- Nobita : Dia mendapatkan dua keuntungan dengan melakukan satu hal yaa...

*Issekinichou* pada dialog di atas digunakan saat Doraemon menunjukan patung *Ninomiya kinjiro*, patung ini berupa seorang anak sedang membaca buku sambil membawa beban kayu bakar di punggungnya. Biasanya patung tersebut sering terlihat di depan sekolah dasar Jepang yang sudah berusia tua. *Ninomiya* terlahir dari keluarga petani miskin di prefektur Kanagawa. Orang tuanya meninggal ketika ia masih muda dan ia dibesarkan oleh seorang paman yang memiliki banyak koleksi buku di rumahnya. Ia ingin menghabiskan waktu membaca buku, tetapi keluarga pamannya memaksa dia untuk bekerja, sehingga ia mengambil buku-buku sebagai teman dia bekerja mencari kayu bakar di siang hari, dan malam hari masih terus belajar sendiri. Dengan membaca buku sambil bekerja mencari kayu bakar, ia mendapatkan dua keuntungan dengan melakukan satu hal sekaligus, dari membaca buku ia mendapatkan ilmu, dan dari bekerja ia mendapatkan uang. Inilah yang dimaksud dengan *issekinichou* pada kalimat di atas, yaitu mendapatkan dua keuntungan hanya dengan melakukan satu hal. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

#### Data 18

##### 和洋折衷 (*wayou secchuu*)

'Perpaduan gaya Jepang dan Barat'.

"*Wayou secchuu*" menggambarkan makna *kanesonaeru* (兼ね備える), yaitu kombinasi budaya Jepang dan Barat yang direkonstruksi dalam gaya yang unik di Jepang (Oota, 2006: 27). Menurut Fukaya (2020: 156), "*Wayou*" berarti "gaya Jepang dan Barat", dan "*Secchuu*" berarti "menggabungkan dan mengharmoniskan beberapa cara berpikir yang berbeda menjadi satu". Dengan kata lain, "*Wayou secchuu*" adalah kata yang mengacu pada campuran budaya Jepang dan Barat (Eropa). Ini adalah ekspresi yang sering digunakan terutama dalam budaya makanan (*food culture*) dan arsitektur. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 18 berikut.



Gambar 18. (Sumber: Fujiko, 2020: 159)

お母さん : 夕食は何が食べたい?  
*Okāsan : Yuushoku wa nani ga tabetai?*  
 Ibu : Kamu mau makan apa untuk makan malam?

お父さん : うどんかな。  
*Otōsan : Udon ka na.*  
 Ayah : Sepertiya mie udon

ドラえもんとのび太 : スパゲッティ!!  
*Doraemon to Nobita : Supagetti! !*  
 Doraemon dan Nobita : Spageti!!

お母さん : 今夜は和洋折衷になったわね。  
*Okāsan : Kon ya wa wayousechuu ni natta wa ne.*

Ibu : Malam ini kita punya **perpaduan antara Jepang dan Barat** ya.

"Wayou secchuu" pada dialog di atas digunakan saat Ibu Nobita akan memasak untuk makan malam, Nobita ingin makan spageti, sedangkan Ayah Nobita ingin makan Udon. Karena spageti berasal dari barat dan udon berasal dari Jepang, masakan Ibu Nobita untuk malam itu menjadi "Wayou secchuu" atau perpaduan antara Jepang dan barat. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

**Data 19**

**感謝感激 (kansha kangeki)**

'Mengungkapkan perasaan sangat bersyukur.'

"Kansha kangeki" mengandung makna *hitoriyogari* (独りよがり), yaitu mengungkapkan kepuasan dengan

perasaan yang sangat bersyukur (Oota, 2006: 27). Oleh karena itu "Kansha kangeki" memiliki arti berterimakasih dengan perasaan sangat bersyukur dan sangat tersentuh. Orang dewasa dapat dengan santai menggunakannya untuk mengekspresikan kebahagiaan mereka. Ini adalah versi singkat dari frasa "Kansha Kangeki Ame-Arare" dan sering digunakan untuk bercanda seperti kata-kata yang digunakan dalam *tongue twister*. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 19 berikut.



Gambar 19. (Sumber: Fujiko, 2020: 123)

のび太 : あれ、ドラえもん買い物?  
*Nobita : Are, Doraemon kaimono?*  
 Nobita : Hei, Doraemon, kamu sedang berbelanja?

ドラえもん : うん、ちょっとボランティアでお使いさ。  
*Doraemon : Un, chotto borantia de otsukaisa.*  
 Doraemon : Iya, saya hanya menjalankan tugas sebagai sukarelawan.

ドラえもん : はい、焼き芋おまちどうさま!!!  
*Doraemon : Hai, yakimo o machi dousama!*  
 Doraemon : Baiklah, ini ubi bakar yang ditunggu-tunggu!!!

静香 : 感謝感激!!!  
*Shizuka : Kansha kangeki! ! !*  
 Shizuka : Terima kasih banyak!!!!

"Kansha kangeki" pada dialog di atas digunakan saat Doraemon menjadi sukarelawan untuk membeli ubi bakar menggunakan pintu kemana saja agar waktu perjalanannya bisa lebih cepat. Shizuka yang telah

menunggu ubi bakar tersebut sangat berterimakasih kepada Doraemon dengan mengucapkan "*Kansha kangeki*". Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

**Data 20**

**佳人薄命 (*kajin hakumei*)**

'Wanita cantik berumur pendek dan tidak bisa menjalani hidup yang bahagia.'

"*Kajin Hakumei*" mengandung makna *unfuun* (運不運), yaitu keadaan untung-sial, seperti wanita yang sangat cantik namun hidupnya seringkali sial dan tidak bahagia (Oota, 2006: 27). Menurut Fukaya (2020: 52), "*Kajin*" mengacu pada wanita cantik, atau seorang wanita dengan martabat dan kecerdasan. Dan "*Hakumei*" mengacu pada orang yang berumur pendek dan tidak diberkati dengan takdir. "*Kajin Hakumei*" tergambar seperti bunga terindah yang paling cepat layu. Kecantikan dan umur panjang jarang berjalan beriringan. Wanita cantik rentan terhadap kemalangan. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 20 berikut.



Gambar 20. (Sumber: Fujiko, 2020: 55)

- お母さん : 昔から佳人薄命って言うけど...、本当かしら?  
ああ~、心配だわ。
- Okāsan : Mukashi kara *kajin hakumei* tte iu kedo..., Hontou kashira?  
Aa~, *shinpaida wa*.
- Ibu : Sejak dulu ada pepatah bahwa wanita cantik sering tidak bahagia dan berumur pendek, tapi... Apakah itu benar? Ahh~, aku jadi khawatir.

- のび太 : だいじょうぶ。ママは心配いらないと思うよ。
- Nobita : *Daijoubu. Mama wa shinpai iranai to omou yo.*
- Nobita : Tidak apa-apa. Kupikir ibu tidak perlu khawatir.
- お母さん : どういう意味よ!!!
- Okāsan : *Dou iu imi yo!!!*
- Ibu : Apa maksudmu!!!

"*Kajin Hakumei*" pada dialog di atas digunakan saat Ibu Nobita sedang bercermin, karena merasa cantik ia jadi khawatir akan pepatah "*Kajin Hakumei*" yang mengatakan bahwa wanita cantik sering tidak bahagia dan berumur pendek. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

**6. Makna *Idiomatic Yojjukugo* yang menggambarkan waktu, periode, frekuensi atau jikan, jiki, hindo (時間・時期・頻度)**

**Data 21**

**一期一会 (*ichigo ichie*)**

'Pertemuan sekali dalam seumur hidup'.

"*Ichigo ichie*" mengandung makna *en* (縁), seperti pertemuan yang telah ditakdirkan dan hanya datang sekali seumur hidup (Oota, 2006: 28). Kata yang lahir di dunia upacara minum teh ini mengungkapkan semangat "menghargai setiap momen kehidupan sehari-hari". Dalam hal ini, "pertemuan" tidak terbatas pada pertemuan dengan orang-orang, tetapi juga termasuk pertemuan dengan objek dan peristiwa. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 21 berikut.



Gambar 21. (Sumber: Fujiko, 2020: 131)



- 静香 : のび太さん、何をしているの?  
 Shizuka : *Nobita-san, nani o shite iru no?*  
 Shizuka : Apa yang kamu lakukan, Nobita?
- のび太 : あいさつだよ。一期一会の  
 会いだからね。  
 アリさんおはよう。  
 やあ、スズメくん。  
 元気かな、チョウウさん。  
 あ〜、いそがしい。
- Nobita : *Aisatsu da yo. Ichigo ichie no*  
*deai dakara ne.*  
*Ari-san ohayou.*  
*Yaa, suzume-kun.*  
*Genki ka na, chou-san.*  
*A~, isogashii.*
- Nobita : Aku sedang memberi salam.  
 Karena ini adalah **pertemuan**  
**sekali seumur hidup**.  
 Selamat pagi, semut.  
 Halo, burung.  
 Bagaimana kabarmu,  
 kupu-kupu?  
 Ah~, aku sangat sibuk.
- 静香 : もう、遅刻するわよ。  
 Shizuka : *Mou, chikoku suru wa yo.*  
 Shizuka : Oh sudahlah, kita akan terlambat.

"*Ichigo ichie*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita dalam perjalanan berangkat ke sekolah, ia bertemu dengan beberapa hewan dan menyapa semua hewan yang ia temui. Nobita menganggap perjumpaannya dengan hewan-hewan dalam perjalanannya itu adalah pertemuan sekali seumur hidup, oleh karena itu ia menghargai setiap momen yang ada. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

#### Data 22

##### 四六時中 (*shirokujichuu*)

'Sepanjang hari, 24 jam, sepanjang waktu'.

"*Shirokujichu*" menggambarkan makna *itsudemo* (いつでも), yang berarti "sepanjang hari, sepanjang waktu" bernuansa seperti "tanpa istirahat dan tanpa membagi siang dan malam, yang seharusnya dibedakan" (Oota, 2006: 28). Menurut Fukaya (2020: 136), *Nirokujichu* berasal dari cara berpikir tentang waktu di zaman *Edo*. Dikatakan bahwa pada periode *Edo*, satu hari

dianggap memiliki 12 jam. Situasi ini disebut "*Nirokujichu*", yang berasal dari fakta bahwa siang dan malam dibagi menjadi 6 jam. Perkalian " $2 \times 6 = 12$ " pada "*Ni roku ji*" ini mewakili satu hari yang berarti 12 jam. Namun, dengan diperkenalkannya budaya Barat di era *Meiji*, 1 hari menjadi 24 jam, seperti sekarang ini. Kemudian, "*Nirokujichu*" bergeser maknanya menjadi setengah hari. Dan karena 1 hari adalah 24 jam, terbentuklah "*Shirokujichu*" yang berasal dari perkalian " $4 \times 6 = 24$ ". Sejak saat itu "*Shirokujichu*" digunakan untuk mewakili satu hari penuh atau sepanjang waktu. Penggunaan *idiomatic yojijukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 22 berikut.



Gambar 22. (Sumber: Fujiko, 2020: 139)

- ドラえもん : 学校でも家でも四六時中しかられて  
 ているなあ、のび太くんは。。。。
- Doraemon : *Gakkou demo ie demo*  
*shirokujichuu shikarareteiru*  
*naa, nobitakun wa...*
- Doraemon : Baik di sekolah maupun di  
 rumah, nobita selalu  
 dihukum **sepanjang waktu**.
- のび太 : ムニヤムニヤ、もう食べられ  
 ないよう...。ZZZ...
- Nobita : *Munyamunya, mou tabe rarenai*  
*you.... ZZZ...*
- Nobita : Nyam nyam, sepertinya aku  
 tidak bisa makan lagi... ZZZ..
- ドラえもん : でも反省せず、四六時中  
 ゲータラできるんだから  
 すごいよ。
- Doraemon : *Demo hansei sezu,*  
*shirokujichuu*  
*guutara dekiru ndakara sugoi yo.*

Doraemon : Tapi sungguh mengagumkan, karena kamu bisa berbuat seenaknya **sepanjang waktu** tanpa penyesalan.

"*Shirokujichu*" pada dialog di atas digunakan saat Doraemon melihat Nobita yang selalu dihukum sepanjang waktu, baik di sekolah maupun di rumah. Itu adalah hukuman karena Nobita selalu berbuat seenaknya sepanjang waktu juga. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa "*Shirokujichu*" dapat digunakan dalam situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya. Namun dalam *manga Doraemon* yang penulis temukan, "*Shirokujichu*" digunakan dalam konteks situasi negatif.

**Data 23**

**古今東西 (*kokon touzai*)**

'Kapanpun, dimanapun. Dari masa ke masa.'

"*Kokon touzai*" menggambarkan makna eien (永遠), ini berarti sesuatu yang kekal dan berlangsung selamanya. Kapanpun, dimanapun. Dari masa ke masa (Oota, 2006: 28). Menurut Fukaya (2020: 184), "*Kokon*" berarti dulu dan sekarang (aliran waktu), "*Touzai*" berarti timur dan barat (aliran ruang). "Timur dan barat" merupakan ungkapan yang menggambarkan keluasan ruang seperti pergerakan matahari. Inilah alasan mengapa dalam peribahasa lebih sering digunakan kata timur dan barat daripada utara dan selatan. "*Kokon touzai*" ini adalah *idiomatic yojjukugo* yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Ini adalah kata yang mengungkapkan kapan saja, di mana saja, dalam arti di mana-mana dari masa lalu hingga sekarang. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini dapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 23 berikut.



Gambar 23. (Sumber: Fujiko, 2020: 186)

ジャイアン : シンガーソングライターでときどきリサイタルもやっけてレコードも出している。

Jaian : *Shingaa songu raitaa de tokidoki risaitaru mo yattete rekoodo mo dashiteiru.*

Giant : Aku seorang penyanyi-penulis lagu yang sesekali memberikan resital dan memiliki rekaman.

ジャイアン : こんなすごい小学生シンガーは古今東西いないよなあ。

Jaian : *Konna sugoi shougakusei shingaa wa kokon touzai inai yo naa.*

Giant : Aku rasa **dari masa ke masa** tidak pernah ada penyanyi anak SD yang sehebat ini.

静香、スネ夫、のび太 : う、うん。

Shizuka, Suneo, Nobita : *U, un.*

Shizuka, Suneo, Nobita : *i, iya.*

のび太 : こんな下手なシンガーも古今東西いないけどね。

Nobita : *Konna hetana shingaa mo kokon touzai inai kedo ne.*

Nobita : **Dari masa ke masa** sepertinya tidak ada penyanyi yang seburuk itu.

"*Kokon Touzai*" pada dialog di atas digunakan saat Giant membanggakan dirinya karena ia merasa tidak pernah ada penyanyi anak SD yang sehebat dirinya dari masa ke masa. Namun sebaliknya, Shizuka, Suneo, dan Nobita merasa kalau dari masa ke masa tidak ada penyanyi yang seburuk Giant. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa "*Kokon Touzai*" dapat digunakan dalam situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya.

**Data 24**

**一朝一夕 (*icchou isseki*)**

'Sehari semalam'.

"*icchou isseki*" mengandung makna mijikai (短い), yaitu waktu yang pendek atau singkat seperti satu hari mempunyai siang dan malam yang begitu singkat untuk dilalui (Oota, 2006: 28). *Idiomatic yojjukugo* ini sering digunakan dalam situasi negatif seperti ketika menyatakan bahwa "sesuatu tidak dapat dicapai dalam waktu singkat". Ini adalah *idiomatic yojjukugo* yang

sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 24 berikut.



Gambar 24. (Sumber: Fujiko, 2020:99)

しずか : 一朝一夕の練習だけで、ピアノはすぐ上手にならないわよ。

Shizuka : *icchou isseki no renshuu dake de, piano wa sugu jouzu ni naranai wa yo.*

Shizuka : Kamu tidak akan mahir bermain piano hanya dengan berlatih dalam waktu **sehari semalam**.

のび太 : うまくなりたいー。

Nobita : *Umaku naritaii.*

Nobita : Aku ingin bermain dengan baguuus.

"*icchou isseki*" pada dialog di atas digunakan saat Nobita berlatih piano dengan tergesa-gesa. Terlihat Shizuka memarahi Nobita karena permainan piano yang bagus tidak dapat dicapai dalam waktu singkat, sesingkat siang dan malam. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina, 2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang negatif.

7. Makna *Idiomatic Yojjukugo* yang menggambarkan seni berbicara atau *wajutsu* (話術)

Data 25

電光石火 (*denkou sekka*)

'Secepat kilat'.

"*Denkou sekka*" mengandung makna *ikinari* (いきなり), yaitu sesuatu yang terjadi secara tiba-tiba dalam waktu yang sangat singkat, juga sebagai perumpamaan tentang gerakan yang sangat cepat (Oota, 2006: 28). Menurut Fukaya (2020: 16), "*Denkou*" adalah cahaya yang bersinar, seperti kilat ataupun *flash* kamera. Dan "*Sekka*" berarti percikan api yang dihasilkan oleh batu yang disebut batu api. Baik kilat maupun percikan api, akan padam segera setelah mereka bersinar. Oleh karena itu, kedua kata tersebut digabungkan untuk mewakili

peristiwa sesaat yang terjadi sangat cepat, secepat kilat. Penggunaan *idiomatic yojjukugo* inidapat dilihat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari* pada Gambar 25 berikut.



Gambar 23. (Sumber: Fujiko, 2020: 19)

お母さん : おやつを用意ができたからドラちゃん呼んで。

Okaasan : *Oyatsu no youi ga dekitakara dora-chan yonde.*

Ibu : Karena camilan sudah siap, ayo panggil Dora-chan.

のび太 : ドラえもん!!、きょうのおやつはドラや...きだよ。

Nobita : *Doraemo~n!!、Kyou no oyatsu wa doraya...ki dayo.*

Nobita : Doraemon!! Cemilan hari ini doraya...ki lho.

のび太 : ん!!

Nobita : *N!!*

Nobita : Hmm!!

ドラえもん : ハーイ!!! いただきまーす!!!

Doraemon : *Haa!!! Itadakimaasu!!!*

Doraemon : Iyaaa!!! Selamat makaaan!!!

お母さん : 電光石火!

Okaasan : *Denkou sekka!*

Ibu : **Secepat kilat!**

"*Denkou sekka*" pada dialog di atas digunakan saat Ibu Nobita selesai menyiapkan camilan dan menyuruh Nobita untuk memanggil Doraemon. Saat itu Nobita langsung memanggil Doraemon, namun sebelum Nobita selesai bicara tiba-tiba Doraemon datang dengan kecepatan kilat karena ingin segera memakan camilan kesukaannya, *dorayaki*. Berdasarkan pada teori komunikasi bahasa yang dikemukakan oleh Hymes (dalam Chaer dan Agustina,

2004: 48-49), dilihat dari analisis dan contoh penggunaannya, terlihat bahwa situasi dalam penggunaan *idiomatic yojjukugo* ini menimbulkan konteks yang positif.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*, terdapat 25 data *yojjukugo* yang mengandung makna *idiomatical*, yaitu : 大器晚成 (*taiki bansei*), 一所懸命 (*isshokenmei*), 切磋琢磨 (*sessha takuma*), 單刀直入 (*tantou chokunyuuu*), 弱肉強食 (*jakuniku kyoushoku*), 十人十色 (*juunin to iro*), 三日坊主 (*mikka bouzu*), 一日千秋 (*ichinichi senshuu*), 無病息災 (*mubyousokusa*), 以心伝心 (*ishindenshin*), 天衣無縫 (*ten i muhou*), 朝三暮四 (*chousanboshi*), 五里霧中 (*gorimuchuu*), 四面楚歌 (*shimen soka*), 傍若無人 (*boujaku bujin*), 吳越同舟 (*goetsu doushuu*), 一石二鳥 (*issekinichou*), 和洋折衷 (*wayousecchuu*), 感謝感激 (*kansha kangeki*), 佳人薄命 (*kajin hakumei*), 一期一会 (*ichigo ichie*), 四六時中 (*shirokujiichuu*), 古今東西 (*kokon touzai*), 一朝一夕 (*icchou isseki*), 電光石火 (*denkou sekka*).

Data tersebut diklasifikasikan berdasarkan teori penggambaran makna *yojjukugo* menurut Oota (2006: 24-28). Dari hasil penelitian, terdapat 3 data bermakna sikap, 3 data bermakna karakteristik, 5 data bermakna perasaan, 5 data bermakna proses, 4 data bermakna hasil, 4 data bermakna waktu, periode, frekuensi, dan 1 data bermakna seni berbicara. Makna yang terkandung dalam *idiomatic yojjukugo* tersebut memiliki hubungan yang erat terhadap kondisi dan situasi yang membuat *idiomatic yojjukugo* tersebut dimunculkan dalam percakapannya. Misalnya, kejadian di masa lalu, atau hubungan sebab akibat, dan lain-lain. Berdasarkan analisis pada konteks situasi penggunaan *idiomatic yojjukugo* dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*, diketahui bahwa terdapat 12 data yang mengandung makna positif, 9 data yang mengandung makna negatif, dan 4 data bermakna netral yang dapat digunakan dalam konteks situasi positif maupun negatif tergantung topik pembicaraannya.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, terdapat beberapa hal yang penulis sarankan untuk pengembangan dan penelitian lebih lanjut. Penelitian ini hanya membahas makna *idiomatic yojjukugo* yang terdapat dalam *manga Doraemon Go Fun De Doragatari*, data yang terkumpul dalam penelitian ini terbilang masih sedikit, untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk *idiomatic yojjukugo* lainnya yang tidak dibahas pada penelitian ini. Subjek untuk penelitian selanjutnya dapat lebih bervariasi lagi, misalnya menggunakan novel, koran, atau karya sastra lainnya yang bertemakan kehidupan sehari-hari demi memudahkan dalam pemahaman datanya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akimoto, M. (2020). *Yoku Wakaru Goi*. ALC.
- Aoki, N. (2013). *Shougakusei Omoshiro Gakushuu Shirizu: Manga Kotowaza Daijiten*. Seitosha.
- Aulia, A. Y. (2021). Analisis Makna Yojjukugo Dalam Komik Kimetsu No Yaiba. *Hikari UNESA*. <https://digilib.unesa.ac.id/detail/ZjFkNTgyMjAtNWlzMjY0xMwVjLWJkMmQtZWZhOGZjN2U0Yzcx>
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. Libraries Unlimited.
- Chaer, A., & Agustina, L. (2014). *Sosiolinguistik: Perkenalan Awal*. Rineka Cipta.
- Fujiko, F. F. (2020). *Doraemon Go Fun De Doragatari*. Shogakukan.
- Fukaya, K. (2020). *Jishobiki gakushuu de kodomo ga miru miru kawaru*. Shogakukan.
- Kardy, G., & Hattori, C. (2013). *Kanji de Manga Special Edition Yojjukugo*. Japanime Co. Ltd.
- Mahsun. (2017). *Metode Penelitian Bahasa*. PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyana, D. (2015). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Oota, T. (2006). *The situation of using four kanji combined characters (yojjukugo)*. Hiroshima College of Maritime Technology. <http://id.ndl.go.jp/bib/7877165>
- Raab, A. A. (2019). Manga In Academic Library Collections: Definitions, Strategies, And Bibliography For Collecting Japanese Comics. A Master's paper for the degree Master of Science in Library Science degree. *Faculty of the School of Information and Library Science of the University of North Carolina at Chapel Hill*. <https://doi.org/10.17615/ydge-qy28>
- Sudaryat, Y. (2018). *Makna dalam Wacana: Prinsip-Prinsip Semantik dan Pragmatik*. CV YRAMA WIDYA.
- Sutedi, D. (2019). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora.
- Tanjung Sari, Y. P. (2014). *Makna Idiom pada Yojjukugo yang Berawalan dengan Angka Satu dalam Manga Chibi Maruko Chan no Yujjukogo Kyoushitsu 1 dan 2 Karya Sakura Momoko*. <http://jimbastrafib.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jimbastrafib/article/view/603>