BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah melakukan analisis dan penelitian mengenai polisemi pada verba '*ataru*' dan '*utsu*' pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Makna dasar verba '*ataru*' dan '*utsu*'

   a. Makna dasar verba '*ataru*' adalah *kena*. Maknanya dapat bersifat konkrit ataupun abstrak dan bentuk pengaruh yang didapatkan objek yang terkena dapat dilihat atau dirasakan seperti pada contoh berikut :

      (1) ボールが彼女の目に当たった。
      (http://tangorin.com/examples/)
      Booru ga kanojo no me ni atatta.
      'Bola mengenai matanya.'

      (2) 湖面に光が当たってまぶしかった。
      (Nihongo Kihondoushi Youhou Jiten, 1996, hlm.18)
      Komen ni hikari ga atatte mabushikatta.
      'Permukaan danau menjadi silau karena terkena cahaya.

   b. Makna dasar verba '*utsu*' adalah *memukul* baik gerakan memukul yang dilakukan dengan sadar dan memiliki tujuan atau gerakan memukul yang terjadi secara alami dan tidak disengaja. Dapat dilihat pada contoh berikut :

      (3) ボールをを下から上へ打ってやる。
      (http://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00090/)
      Booru wo shita kara ue e utte yaru.
      'Memukul bola dari bawah keatas.'

      (4) 霰がぱらぱらと屋根を打った。
      (https://kotobank.jp)

Hafizah El Khair, 2017
KEPOLISEMIAN VERBA 'ATARU' DAN 'UTSU' : KAJIAN LINGUISTIK KOGNITIF
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Arare ga parapara to yane wo utta.

'Hujan es membentur atap rumah .'

2. Makna perluasan verba '*ataru*' dan '*utsu*'

a. Makna perluasan verba '*adalah* sebagai berikut :`

1) Tepatnya suatu perkiraan/asumsi.
2) Mendapatkan hadiah saat mengikuti undian/lotre.
3) Sukses/berhasil.
4) Menunjukkan sesuatu yang sama dengan sesuatu yang lain.
5) Menghadapi masalah/musuh.
6) Diberikan tugas/tanggungjawab oleh seseorang.
7) Menunjukkan letak.
8) Memeriksa/menyelidiki sesuatu yang tidak diketahui.
9) Menyatakan suatu hubungan.
10) Menyatakan sesuatu yang tidak perlu dilakukan.
11) Menyatakan sikap yang dilakukan akibat suatu ketidakpuasan/ketidaksenangan.

b. Makna perluasan verba '*utsu*'adalah sebagai berikut :

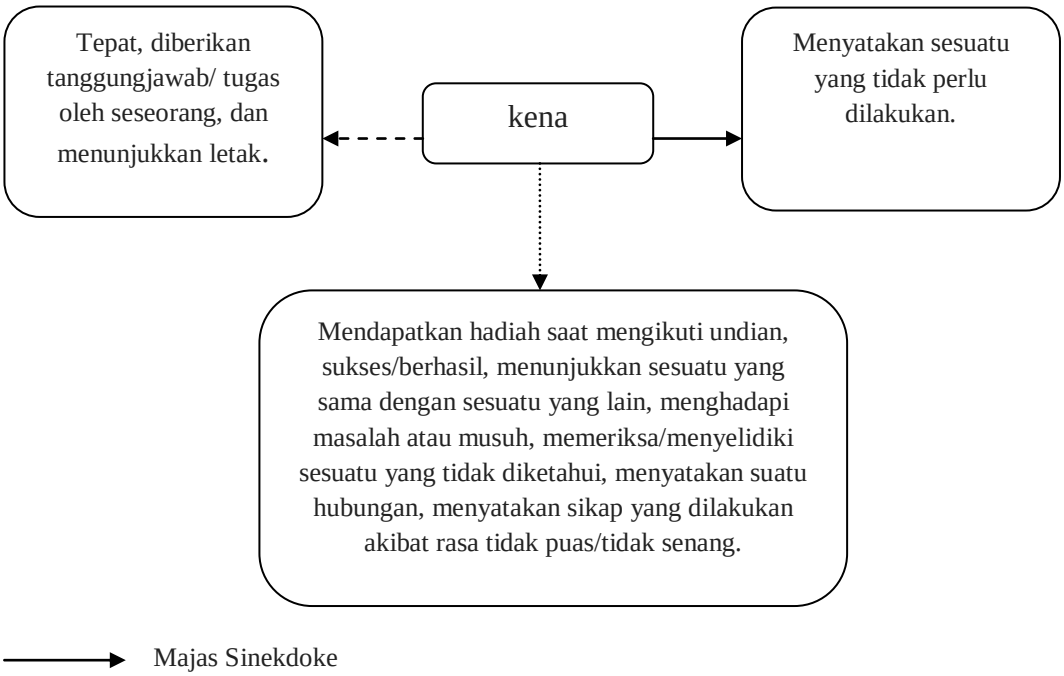
1) Membuat benda seperti pedang, mie, topeng Noh dan sebagainya
2) Mengetik huruf
3) Mengirim telegram/telegraf
4) Memasukkan objek pada objek yang lain seperti membubuhkan tanda pada kalimat, menusukkan sesuatu yang tajam.
5) Meninggalkan kesan
6) Melempar jaring, air
7) Mengikat
8) Bermain taruhan, igo
9) Melakukan sesuatu akibat kondisi tertentu
10) Sesuatu yang bergerak periodik
11) Menunjukkan waktu
12) Menggemburkan tanah sawah/ladang menggunakan alat

13) Membayar uang dimuka dalam suatu transaksi
14) Menembak
15) Menyerang balik/membalas

3. Hubungan antara makna dasar dan makna perluasan verba

a. Hubungan makna dasar dan makna perluasan verba '*ataru*' adalah sebagai berikut : Makna verba yang termasuk kedalam perluasan majas metafora ada tiga makna yaitu tepat, diberikan tugas/tanggungjawab oleh seseorang, dan menunjukkan letak. Lalu, makna verba '*ataru*' yang termasuk kedalam perluasan majas metonimi ada tujuh makna yaitu mendapatkan hadiah saat mengikuti undian/lotre, sukses/berhasil, menunjukkan sesuatu yang sama dengan sesuatu yang lainnya, menghadapi masalah/musuh, memeriksa/menyelidiki sesuatu yang tidak diketahui, menyatakan suatu hubungan kekerabatan, menyatakan sikap yang dilakukan akibat rasa tidak puas/tidak senang akan sesuatu. Terakhir makna verba '*ataru*' yang termasuk kedalam perluasan majas sinekdoke ada satu makna yaitu menyatakan sesuatu yang tidak perlu dilakukan.

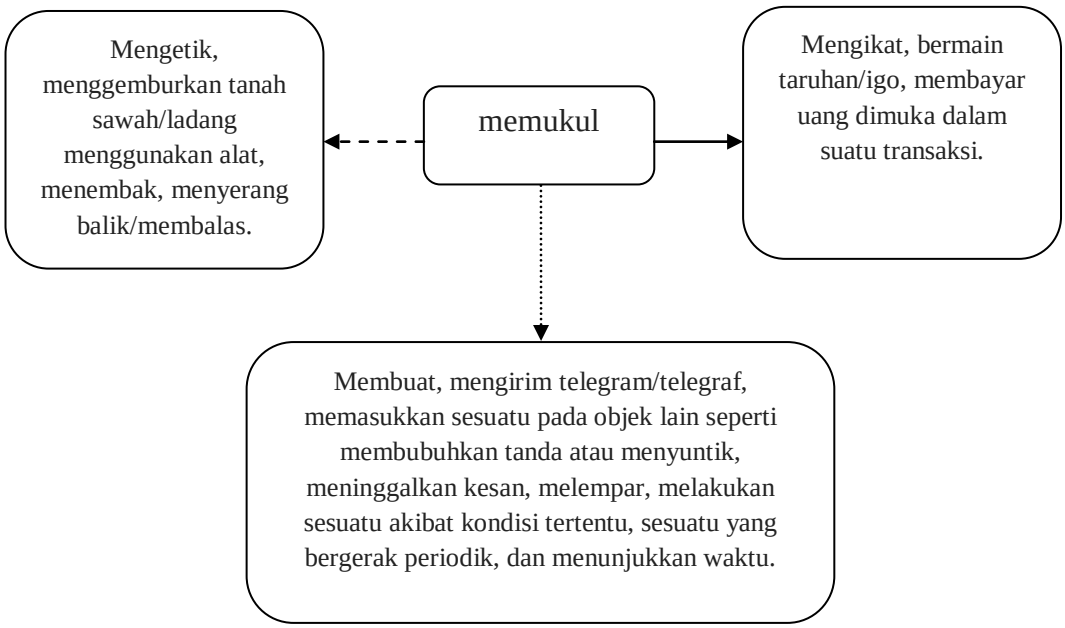
Bagan 5.1



- - - - - - ▶ Majas Metafora
..... ▶ Majas Metonimi

b. Hubungan makna dasar dan makna perluasan verba '*utsu*' adalah sebagai berikut : Makna verba yang termasuk kedalam majas metafora ada empat makna yaitu mengetik, menggemburkan tanah sawah/ladang menggunakan alat, menembak dan menyerang balik/membalas. Lalu, makna verba '*utsu*' yang termasuk kedalam perluasan metonimi ada delapan makna yaitu membuat, mengirim telegram/telegraf, memasukkan sesuatu pada objek yang lain seperti membubuhkan tanda atau menusukkan sesuatu yang tajam, meninggalkan kesan, melempar, melakukan sesuatu akibat kondisi tertentu, sesuatu yang bergerak periodik, dan menunjukkan waktu. Terakhir, makna verba '*utsu*' yang termasuk kedalam perluasan sinekdoke ada tiga makna yaitu mengikat, bermain taruhan atau igo, dan membayar uang dimuka dalam transaksi tertentu.

Bagan 5.2



——— ▶ Majas Sinekdoke
- - - - - - ▶ Majas Metafora
..... ▶ Majas Metonimi

B. Implikasi

Kurangnya penelitian mengenai polisemi yang dikaji dari segi linguistik kognitif membuat penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dalam pembelajaran linguistik bahasa Jepang ditingkat perguruan tinggi khususnya mengenai bab linguistik kognitif. Penelitian ini pun dapat dijadikan referensi belajar bagi mahasiswa dalam menerjemahkan verba '*ataru*' dan '*utsu*' kedalam bahasa Indonesia agar lebih teliti dan tepat dalam menerjemahkan kalimat.

C. Rekomendasi

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya ialah meneliti ragam penggunaan kanji pada verba '*ataru*' dan '*utsu*'. Penggunaan huruf kanji yang berbeda tidak menjamin arti yang berbeda seperti pada verba '*ataru*' dan '*utsu*'. Walaupun demikian, tidak ada salahnya untuk meneliti ragam penggunaan kanji pada verba tersebut. Penelitian mengenai analisis kontrastif kata '*ataru*' dengan kata *kena* atau kata '*utsu*' dengan kata *memukul* dalam bahasa Indonesia untuk mengetahui perbedaan dan persamaan yang dimiliki oleh kedua kata berbeda bahasa tersebut dapat juga dijadikan pilihan. Selain itu juga, dapat dilakukan penelitian mengenai analisis kesalahan pembelajar bahasa Jepang ketika menerjemahkan verba '*ataru*' dan '*utsu*' dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Selain itu juga, dapat dilakukan penelitian mengenai analisis idiom yang menggunakan verba '*ataru*' dan '*utsu*'. Terakhir dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai *fukugoudoushi* (penggabungan dua kata yang menyebabkan terjadinya perubahan makna) yang menggunakan verba '*ataru*' dan '*utsu*' sebagai pembentuk maknanya.