ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA

(KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Bahasa Jepang

Oleh:

Faisal Syah

1803540

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA

(KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)

Oleh:

Faisal Syah

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Sekolah Pascasarjana

© Faisal Syah 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Faisal Syah

ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA

(KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)

Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Wawan Danasasmita, M.Ed.	Dr. Susi Widianti, M.Pd., M.A.
NIP. 195201281982031002	NIP. 197312032003122001
Penguji I	Penguji II
Dr. Dedi Sutedi, M.A., M.Ed.	Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.
NIP. 196605071996011001	NIP. 198209162010122002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Sekolah Pascasarjana
Universitas Pendidikan Indonesia

Nuria Haristiani, M.Ed., Ph.D.

NIP. 198209162010122002

ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA

(KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)

Faisal Syah

1803540

ABSTRAK

Dalam bahasa Indonesia, terdapat beberapa verba yang apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang menjadi berbagai macam verba, salah satunya verba yang menyatakan arti "main". Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan verba yang menyatakan arti "main" dalam bahasa Jepang dan Indonesia, serta mencari persamaan dan perbedaannya dari segi fungsi, kategori, peran dan makna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari korpus dan berita online. Berdasarkan data yang telah dianalisis, didapati hasil sebagai berikut. Dari segi fungsi, verba yang menyatakan arti main dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia sama-sama berfungsi sebagai predikat. Dari segi peran, verba yang menyatakan arti main dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia sama-sama berperan sebagai perbuatan. Kemudian dari segi makna, pada setiap verba yang menyatakan arti main dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia mengandung makna melakukan suatu hal yang menyenangkan baik itu dilakukan dengan cara berolahraga, bermain musik ataupun memainkan sebuah permainan. Sedangkan perbedaannya, verba yang berarti main dalam bahasa Jepang dinyatakan dengan berbagai macam verba sesuai dengan jenis dan objek apa yang mengikutinya. Dari segi kategori, terdapat verba yang hanya berjenis intransitif saja seperti *asobu*,dan transitif saja seperti, *hiku,fuku, tataku* dan *suru*, terdapat pula verba yang dapat menjadi verba intransitif maupun transitif seperti *puree suru*. Verba transitifnya pun tidak dapat diikuti objek sembarangan, melainkan harus berupa nomina dengan jenis tertentu. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, verba yang berarti main hanya dapat berupa verba intransitif yaitu *bermain*, atau transitif yaitu *memainkan*, dan dapat diikuti pelengkap atau objek dengan berbagai jenis nomina.

Kata kunci: analisis kontrastif, verba, main, sintaksis, semantik

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

CONTRASTIVE ANALYSIS OF VERBS EXPRESSING THE MEANING OF PLAY IN JAPANESE LANGUAGE AND INDONESIAN LANGUAGE

(STUDY OF SYNTAX AND SEMANTIC)

Faisal Syah

1803540

ABSTRACT

In Indonesian, there are several verbs which when translated into Japanese become various kinds of verbs, one of which is a verb which states the meaning of "play". This study aims to describe the verbs which state the meaning of "play" in Japanese and Indonesian, and to look for similarities and differences in terms of function, category, role and meaning. The method used in this research was descriptive analysis. The data used in this research came from the corpus and online news. Based on the data that has been analyzed, the following results are found. In terms of function, the verbs which express the meaning of play in Japanese and in Indonesian both function as a predicate. In terms of role, the verbs which express the meaning of play in Japanese and Indonesian both act as an action. Then in terms of meaning, each verb that states the meaning of play in Japanese and Indonesian means doing something fun whether it is done by exercising, playing music or playing a game. Meanwhile, the difference is that the meaning play in Japanese is expressed by various kinds of verbs according to the types of objects the verbs follow. In terms of category, there are verbs that are only either intransitive such as "asobu", or transitive such as, "hiku", "fuku", "tataku" and "suru", but there are also verbs that can be both intransitive and transitive such as "puree suru". The transitive verbs cannot be followed by an object at random, but must be a noun of a certain kind. Whereas in Indonesian, the verb which means play can only be in the forms of an intransitive verb namely "bermain", or a transitive verb namely "memainkan", and can be followed by a complement or object with various types of nouns.

Keywords: contrastive analysis, verbs, play, syntax, semantics

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

日本語とインドネシア語における「プレー」の意味を表す動詞の対照分析

―意味論と統語論の視点から―

ファイサル．シャー

1803540

要旨

インドネシア語には、日本語に訳すといくつかの動詞になるものがかなり見られる。そのうちの 1 つは、「プレー」の意味を表す動詞である。研究の目的は、機能、範疇、役割、意味の視点から見た日本語とインドネシア語における「プレー」を表す動詞を明らかにし、類似点および相違点を知るためである。本研究は記述的研究であり、コーパスやオンラインニュースから集めた実例をデータとして用いられる。研究結果としては、機能の視点から見ると、日本語とインドネシア語「プレー」の意味を表す動詞は述語として機能を持っている。役割の視点から見ると、日本語とインドネシア語「プレー」の意味を表す動詞は動作として役割を果たしている。意味の視点からみると、日本語とインドネシア語「プレー」を表す動詞の類似点は、スポーツ、ゲーム、音楽や楽器の演奏など、楽しいことをする意味を表す点である。相違点は、日本語の「プレー」の意味を表す動詞は、動詞種類や目的語に応じ、いくつかの動詞で表され、 各動詞はそれぞれの特徴を持つ。動詞種類の視点からみると、対になる他動詞を持たない自動詞（遊ぶ）、対になる自動詞を持たない他動詞（弾く、吹く、叩く、する）、自他を兼ねる動詞（自他動詞：プレーする）の 3 種類がある。日本語における「プレー」の意味を表す他動詞はむやみに目的語をとることができなく、特定の種類の名詞に応じ分類される。一方、インドネシア語では、「プレー」の意味表す動詞「Bermain」は自動詞であり、補語もとることができる。「Memainkan」は、他動詞であり、目的語が必要である。2 つともプレーできることに限り、自由に補語か目的語をとることができる。

キーワード：対照分析、動詞、プレー、統語論、意味論

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**

UCAPAN TERIMA KASIH ..... **ii**

ABSTRAK ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang penelitian 1
B. Masalah Penelitian 8
   1. Rumusan Masalah 8
   2. Batasan Masalah 8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
D. Sistematika Penulisan Tesis 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**

A. Analisis Kontrastif 11
   1. Pengertian Analisis Kontrastif 11
   2. Tujuan dan Manfaat Analisis Kontrastif 12
   3. Langkah Kerja Analisis Kontrastif 14
B. Sintaksis 16
   1. Klausa 16
   2. Kalimat 17
   3. Unsur dan Pola Kalimat 21

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Fungsi Sintaksis 23
5. Kategori Sintaksis 26
6. Peran Semantis 27

C. Semantik 30
1. Makna Kata 30
2. Relasi Makna 30
3. Makna Frasa/Klausa 31
4. Makna Kalimat 31
5. Jenis dan Perubahan Makna 32

D. Verba 33
1. Verba dalam Bahasa Indonesia 33
2. Verba dalam Bahasa Jepang 37

E. Verba yang Memiliki Arti Main dalam Bahasa Jepang 42

F. Verba yang Memiliki Arti Main dalam Bahasa Indonesia 45

G. Tinjauan Penelitian Terdahulu 47

BAB III METODE PENELITIAN 54

A. Metode Penelitian 54
B. Instrumen dan Sumber Data Penelitian 55
C. Teknik Pengumpulan Data 56
D. Teknik Analisis Data 56

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN 59

A. Struktur Kalimat dan Makna Verba yang Berarti Main dalam Bahasa Jepang 59
1. Asobu 59
2. Hiku 66
3. Fuku 73
4. Tataku 75
5. Suru 77
6. Puree Suru 86

B. Struktur Kalimat dan Makna Verba yang Berarti Main dalam Bahasa Indonesia 95
1. Bermain 95
2. Memainkan 105
C. Persamaan Verba yang Berarti Main dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia 116
D. Perbedaan Verba yang Berarti Main dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Indonesia 132

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI 154

A. Simpulan 154
B. Implikasi 157
C. Rekomendasi 157

DAFTAR PUSTAKA 158

LAMPIRAN 165

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Badudu. (1976). *Membina Bahasa Indonesia Baku Seri I.* Bandung: Pustaka Prima.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1997). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Funeda, dkk. (2018). *Puroguresshibu Indoneshia Go Jiten.* Tokyo: Shogakukan

Gautama, C. (2013). *Noah 6093 Mil.* Jakarta: Gramedia

Hamid, M.A. (2016). *Analisis Kontrastif Kalimat Kausatif Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang.* Tesis pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. UPI: tidak diterbitkan.

Harasawa, Itsuo. (2010). *Kangaete, Hodoite, Manabu Nihongo Kyouiku no Bunpou.* Tokyo: Suriieenettowakku

Indraswari, T. (2017). *Analisis Kontrastif Kalau dalam Bahasa Indonesia dengan To, Ba, Tara dalam Bahasa Jepang.* Diakses dari: https://journal.umy.ac.id/index.php/jjlel/article/view/3351

Kartika, D. (2017). *Perbandingan Verba transitif dan Intransitif Bahasa Indonesia dan Bahasa Jepang: Tinjauan Analisis Kontrastif*. Diakses dari: https://www.semanticscholar.org/paper/PERBANDINGAN-VERBATRANSITIF-DAN-INTRANSITIFBAHASA-Kartika/1d758eb3ed92ba763c7f034ef7c78d0b53cc41a4#citing-papers

Koizumi, Tamotsu. (1996). *Nihongo Kihon Doushi Youhou Jiten.* Tokyo: Taishuukan

Kridalaksana, Harimurti. (2009). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Mahsun. (2007). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Moriyama, Shin, dkk. (2012). *Nihongo Tagigo Gakushuu Doushihen Jiten*. Tokyo: Aruku Press

Faisal Syah, 2021
ANALISIS KONTRASTIF VERBA YANG MENYATAKAN ARTI MAIN DALAM BAHASA JEPANG DAN BAHASA INDONESIA (KAJIAN SINTAKSIS DAN SEMANTIK)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Parera, J. D. (1988). *Morfologi Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Pateda, Mansoer. (1989). *Analisis Kesalahan.* Ende: Arnoldus.

Pranowo. (1996). *Analisis Pengajaran Bahasa.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press

Putrayasa, I. B. (2008). *Analisis Kalimat (Fungsi, Kategori dan Peran).* Bandung: Refika Aditama

Putri, E. K. (2019). *Analisis Kontrastif Verba "Kangaeru" dalam Bahasa Jepang Dengan Verba "Berpikir" Dalam Bahasa Indonesia*. Diakses dari: https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/28153

Putri, N. I. (2018). *Analisis Kontrastif Adjektiva yang Menyatakan Arti Senang dalam Bahasa Jepag dan Bahasa Indonesia*. Tesis pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. UPI: tidak diterbitkan.

Saitou, Yoshio. (2016). *Gengogaku Nyuumon.* Tokyo: Sanseidou

Sidiq, Inu Isnaeni, dkk. (2019). *Serupa Tapi Tak Sama Antara Verba Suru dan Yaru*. Jurnal Metahumaniora Vol. 9 Nomor 3

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik.* Yogyakarta: Duta Wahana University Press.

Sudjianto dan Dahidi, A. (2009). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

Sukini. (2010). *Sintaksis Sebuah Panduan Praktis*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sutedi, Dedi. (2010). *Dasar-Dasar Linguitsik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

_____. (2011). *Pengantar Penelitian Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora

_____. (2020). *Verba Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press

Suwandi, Sarwiji. (2011). *Semantik Pengantar Kajian Makna*. Yogyakarta: Media Perkasa

Tanaka, dkk. (1998). *Minna no Nihongo Shokyu I.* Tokyo: Surie Nettowaaku

Tanaka, Fumio, dkk. (1985). *Jitsuyou Shinkokugo Jiten.* Tokyo: Sanseido

Tarigan, H.G. (2009). *Pengajaran Analisis Kontrastif Bahasa.* Bandung : Angkasa

_____. (2011). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa

Verhaar, J.W.M. (2010). *Asas-Asas Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Sumber Data Internet:

Adit, A. (2020). *Liburan di Pantai? Ajak Anak Main Pasir, Ada 7 Manfaatnya Lho*. Diakses dari: https://edukasi.kompas.com/read/2020/02/15/07323091/liburan-di-pantai-ajak-anak-main-pasir-ada-7-manfaatnya-lho?page=all.

Andou, H. (2002). *Kakuritsu Ronshi.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.00601/

Anggraini, P. (2019). *Setahun Kenal, Laissti Sering Temani Ariel Main PUBG*. Diakses dari: https://hot.detik.com/celeb/d-4554281/setahun-kenal-laissti-sering-temani-ariel-main-pubg

Azis, Y. (2020). *Cristiano Ronaldo Masih Bermain, Maurizio Sarri: Dia Yang Mau.* Diakses dari: https://www.bola.net/italia/cristiano-ronaldo-masih-bermain-maurizio-sarri-dia-yang-mau-b28d4b.html

Baby Age. (2002). *Katei-Seikatsu.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/#SS281

Ediyati, A. (2020). *Tahap Perkembangan Bayi 0-12 Bulan, Bunda Perlu Tahu.* Diakses dari: https://www.haibunda.com/parenting/20201007205531-60-165931/tahap-perkembangan-bayi-0-12-bulan-bunda-perlu-tahu

FIBA. (2020). *Boku Wa mada Purē Shite Itai'. 36-Sai no Beteran, JJ Barea ga Mabusu to no Sai Keiyaku ni Gōi.* Diakses dari: https://basketballking.jp/news/world/nba/20201128/299368.html?cx_art=newarrivalall

Galuh, M.C. (2012). *Ariel Main Saxophone di Konser Noah.* Diakses dari: https://celebrity.okezone.com/read/2012/11/03/386/713107/ariel-main-saxophone-di-konser-noah

Gigi Band Official Site. (2017). *Happy Birthday Gusti Hendy!*. Diakses dari: https://gigibandofficial.com/happy-birthday-gusti-hendy/

Gromico, A. (2020). *Bermain di Lokasi Penggusuran Seberang Wisma Atlet.* Diakses dari: https://tirto.id/f7rx

Hasugian, M.R. (2018). *Pangeran George Bermain Pistol Pistolan Netizen Inggris*

Kecewa. Diakses dari: https://dunia.tempo.co/read/1097499/pangeran-george-bermain-pistol-pistolan-netizen-inggris-kecewa/full&view=ok

Hirose, N. (2002). *Otona No Piano Dokugaku No Susume.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Horiuchi, M. (2005). *Shoupan no Kikou.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Ikeuchi. (2004). *Nippon Hakkenki.* Diakses dari http://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.01548/#SS249

Imaduddin, M.H. (2018). *Riyad Mahrez Jadi Pemain Termahal Man City Sepanjang Sejarah.* Diakses dari: https://bola.kompas.com/read/2018/07/11/06330028/riyad-mahrez-jadi-pemain-termahal-man-city-sepanjang-sejarah.

Inter Official Site. (2019). *Dambrosio: Kami Bermain Dengan Baik Di Babak 1* Diakses dari: https://www.inter.it/ba/news/2019/07/24/dambrosio-kami-bermain-dengan-baik-di-babak-pertama.html

Kakaku.com. (2011). *Mirai no Shuyaku Chikyu no Kodomotachi.* Diakses dari: https://kakaku.com/tv/channel=12/programID=12295/episodeID=491765/

Kamachi, N. (2002). *Dashizako.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/

Kesha. (2013). *Musisi ini Mengawali Karirnya dari Marching Band.* Diakses dari: https://musik.kapanlagi.com/berita/10-musisi-ini-mengawali-karirnya-dari-marching-band-2c13ee-10.html

Kita, O. (2001). *Ongaku no Akuma.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00312/

Kouhou Hyuuga. (2008). Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.07836/

Kouhou Ichikkawa. (2008). *Chiba-Ken*. Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/#SS281

Muramatsu, K. (1994). *Surōwarutsu no Kawa*. Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00312/

Nikkan Sport. (2020). *Ribapūru, Yūshō Parēdo Keikaku Mo Sakuki Yori Kibo Shukushō.* Diakses dari: https://www.nikkansports.com/soccer/world/news/202005230000133.html

Okuaki, Y. (2004). *Hajimete Akogi O Sawaru Hito No Tame No Gitā Anshin Kōza.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Ozawa, S. (2005). *Ko Buta No Kakurenbo.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/#SS281

Prasetyo, H. (2015). *Bocoran Lagu yang Akan Ditampikan Andra and The Backbone*. Diakses dari: https://lampung.tribunnews.com/2015/10/24/ini-bocoran-lagu-bakal-ditampilkan-andra-and-the-backbone-malam-ini.

Prodjo, W.A. (2019). *Viral, Video Ini Ungkap Cara Monyet Selfie di Bali.* Diakses dari: https://medan.kompas.com/read/2019/09/08/103916127/viral-video-ini-ungkap-cara-monyet-selfie-di-bali.

Putri, M. (2020). *Pengakuan Dwayne Johson Saya Istri dan Dua Anak Positif Virus Corona.* Diakses dari: https://lifestyle.kontan.co.id/news/pengakuan-dwayne-johnson-saya-istri-dan-dua-anak-positif-virus-corona

Radar Cirebon. (2018). *Yovie Widianto Duet dengan Anak Sendiri.* Diakses dari: https://www.radarcirebon.com/2018/05/03/yovie-widianto-duet-dengan-anak-sendiri/

Rizky, M.S. (2020). Jurgen Klopp: Liverpool Telah Memainkan Sepakbola Level Tertingginya. Diakses dari: https://beritakbb.pikiran-rakyat.com/olahraga/pr-96908372/jurgen-klopp-liverpool-telah-memainkan-sepakbola-level-tertingginya

Rofiq, A. (2018). *Petikan Gitar Tembang Takkan Terganti Emil Dardak Pukau Pedagang Di Surabaya.* Diakses dari: https://jatimtimes.com/baca/168215/20180304/170329/petikan-gitar-tembang-takkan-terganti-emil-dardak-pukau-pedagang-di-surabaya

Sakaguchi. (2004). *Takenoko Daijin Funsen-Ki.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Sakai-Ku. (2016). *Purē Ni Kuchidashi Shite Shimau To, Kodomo Wa Sakkā Ga Tanoshikunaku Natte Shimau.* Diakses dari: https://www.sakaiku.jp/matome/2016/012453.html

Sakai-ku Kouhou. (2008). *Oosaka-Fu.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/#SS281

Satou, A. (1997). *1809.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Shibuya, M. (2020). *Pikushī Mai, Q-Chan Kaketa `Mizuho' Ni Yoseru Omoi.* Diakses dari: https://www.asahi.com/articles/ASNCN3W9NNCKOIPE009.html?iref=pc_ss_date

Shimizu, Y. (2004). *Gomi No Teiri.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Shiseida. (2008). *Kumamoto-Ken.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/

Solahudin. (2020). *Bermain di Sekolah saat Mau Pulang Siswa SD ini Tewas Tertimpa Pagar.* Diakses dari: https://jabarnews.com/read/95424/bermain-di-sekolah-saat-mau-pulang-siswa-sd-ini-tewas-tertimpa-pagar

Tanigawa, S. (1993). Diakses dari http://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.01626/

Takahashi, A. (2020). *Bb Akita Ga J 3 Yūshō 28-Sen Muhai De J 2 E.* Diakses dari: https://www.asahi.com/articles/ASNCN3W9NNCKOIPE009.html?iref=pc_ss_date

Tempo.co. (2016). *Conte Ubah Posisi Hazard dalam Formasi Chelsea.* Diakses dari: https://bola.tempo.co/read/792533/conte-ubah-posisi-hazard-dalam-formasi-chelsea/full&view=ok

Terashita, K. (2001). *Puraibētodokutā O Motsu To Iu Koto.*

The EE Portal. (2020). *Nougyou Sagyoujo Rifoomu 7.* Diakses dari: https://eeportal.minnesotaee.org/site/article.php

Tono, K. (1991). *Makyū.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.02804/

Tribun News. (2020). *Nagita Slavina Semangat Lihat Denny Sumargo Main Basket*. Diakses dari: https://www.tribunnews.com/seleb/2020/08/01/nagita-slavina-semangat-lihat-denny-sumargo-main-basket-raffi-ahmad-cemburu-lakukan-ini-ke-istri

Wakamatsu, S. (2020). *Hakubutsukan Wa Gēsen ni Naremasendeshita…' Nani no Kokuchi?. Diakses dari :* https://www.asahi.com/articles/ASN8V33ZXN8TOIPE01J.html?iref=pc_ss_date

Wibowo, E.A. (2019). *Gak Cuma PUBG, Ini 5 Game Battle Royale yang Penuh Tantangan.* Diakses dari: https://www.idntimes.com/tech/games/kanz-1/5-game-battle-royale-yang-penuh-tantangan-c1c2/5

Yahoo Blog. (2008). *Gurume, Dorinku.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.07731/

Yahoo Blog. (2008). *Ongaku.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00312/

Yahoo Chiebukuro. (2005). *Geemu*. Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.01717/

Yahoo Chiebukuro. (2005). *Kenkō, Byōki, Daietto.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/N.02804/

Yahoo Chiebukuro. (2005). *Ren'ai Soudan.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00237/

Yamane, K. (2020). *Onraingēmu-Chū Ni `Shine' Kodomo No Toraburu Ni Oya Wa.* Diakses dari: https://www.asahi.com/articles/ASN9Y46F4N9KPTIL01S.html?iref=pc_ss_date

Yamanaka, J. (2001). *Akashi.* Diakses dari: https://nlb.ninjal.ac.jp/headword/V.00837/