

Makna Pragmatik Idiom dalam Anime *Kimi Ni Todoke*

Kadek Arinda Juniandari¹, Ni Wayan Meidariani²

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing

¹Universitas Mahasaraswati Denpasar, Indonesia

²Universitas Mahasaraswati Denpasar, Indonesia

Email: dekarinda14@gmail.com¹, meidariani@unmas.ac.id²

Abstrak

Idiom digunakan untuk menyampaikan perasaan, sikap, serta nilai budaya secara tidak langsung. Dalam karya audiovisual seperti anime, idiom sering kali tidak diungkapkan secara eksplisit, melainkan tercermin melalui konteks situasi, intonasi, dan interaksi antar tokoh. Anime *Kimi ni Todoke* karya Karuho Shiina menampilkan hubungan sosial dan emosional yang kuat antar karakter, sehingga menjadi media yang relevan untuk mengkaji penggunaan idiom bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan menganalisis idiom bahasa Jepang dalam anime *Kimi ni Todoke*. Fokus pembahasan, makna dan fungsi idiom dalam menggambarkan situasi emosional serta nilai budaya. Sumber data berasal dari, WKWK Japan dan Rosetta Stone, dan *Todai Easy Japanese News*. Data diperoleh melalui observasi episode musim pertama *Kimi ni Todoke*, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan pendekatan semantik dan pragmatik. Pemahaman idiom dalam anime tidak cukup dilakukan secara semantik, tetapi memerlukan pendekatan pragmatik untuk memahami makna konteks situasi dan relasi penutur. Analisis ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap makna idiomatik dalam kaitannya dengan konteks sosial yakni, *kao ga hiroi*, *katami ga semai*, *mimi ga hayai* dan komunikasi antar tokoh yakni, *kuuki o yomu*, *iwanuga hana*. Hasil penelitian menunjukkan lima idiom yang menjadi fokus penelitian digunakan sebagai alat analisis menginterpretasikan ekspresi emosi, dinamika hubungan, dan refleksi nilai budaya Jepang dalam anime.

Kata kunci: Anime; Idiom; Bahasa Jepang; Pragmatik; *Kimi ni Todoke*

The Pragmatic Meaning of Idioms in the Anime Kimi ni Todoke

Abstract

Idioms are used to convey feelings, attitudes, and cultural values indirectly. In audiovisual works such as anime, idioms are often not expressed explicitly but are reflected through situational context, intonation, and interactions among characters. Kimi ni Todoke, an anime created by Karuho Shiina, portrays strong social and emotional relationships between characters, making it a relevant medium for examining the use of Japanese idioms. This article aims to analyze Japanese idiomatic expressions in the anime Kimi ni Todoke. The focus of the discussion is on the meanings and functions of idioms in depicting emotional situations and cultural values. The data sources for the idioms are WKWK Japan, Rosetta Stone, and Todai Easy Japanese News. The data were collected through observation of episodes from the first season of Kimi ni Todoke and were analyzed using a qualitative descriptive method with semantic and pragmatic approaches. Understanding idioms in this anime cannot be achieved solely through semantic analysis; a pragmatic approach is also required to interpret meanings based on situational context and speaker relationships. This analysis enables an in-depth understanding of idiomatic meanings in

relation to social contexts—such as kao ga hiroi, katami ga semai, and mimi ga hayai — as well as interpersonal communication among characters, including kuuki o yomu and iwanuga hana. The results of the study indicate that the five idioms examined were used as analytical tools to interpret emotional expressions, relationship dynamics, and reflections of Japanese cultural values in anime.

Keywords: Anime; Idiom; Japanese Language; Literature; Kimi ni Todoke

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi yang tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan makna secara literal, Ramadani (2025) menyatakan bahwa sebuah bahasa adalah bagian alami dari kehidupan manusia yang kita lakukan setiap hari untuk berinteraksi dan saling memahami. Salah satu aspek yang menunjukkan cara manusia untuk mengekspresikan pikiran suatu bahasa adalah idiom. Idiom merupakan kelompok kata yang membentuk makna khusus dan tidak dapat ditafsirkan secara harfiah dari masing-masing kata penyusunnya. Laksoso dkk. (2022) mengenai idiom berleksikon tangan (te), menunjukkan bahwa idiom dalam bahasa Jepang, ungkapan *te ga nagai* (手が長い) berarti suka mencuri, bukan merujuk pada ukuran tangan seseorang secara literal. Menurut Palmer dalam Wijana (2016), idiom adalah “ungkapan tetap

yang memiliki makna khusus, berbeda dari makna literal kata-katanya, dan biasanya tidak dapat diterjemahkan secara langsung ke dalam bahasa lain tanpa kehilangan maknanya.” Hal ini menegaskan bahwa idiom adalah bagian dari ekspresi budaya yang khas dan terikat pada konteks sosial tertentu. Radha dan Meidariani (2023) dalam penelitiannya mengenai idiom bahasa Jepang yang menggunakan kata *te* menemukan bahwa banyak idiom dalam bahasa Jepang memiliki makna figuratif yang hanya dapat dipahami dengan mempertimbangkan sebuah konteks penggunaannya. Salah satu cara untuk memahami idiom dalam bahasa Jepang secara kontekstual adalah melalui media anime. Anime merupakan animasi khas Jepang yang telah berkembang menjadi bagian dari budaya populer global.

Anime merefleksikan berbagai aspek kehidupan masyarakat Jepang,

mulai dari tata krama, nilai sosial, hingga ekspresi emosional dalam percakapan sehari-hari. Menurut Doi (2010), anime dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran bahasa Jepang karena menampilkan percakapan yang alami dan ekspresi idiomatik yang digunakan oleh penutur asli. Salah satu anime yang kaya akan penggunaan bahasa sehari-hari, adalah *Kimi ni Todoke*. Anime *Kimi ni Todoke* karangan Karuho Shiina merupakan salah satu anime bertema kehidupan sekolah dan percintaan remaja yang memiliki ekspresi idiomatik dengan penggambaran karakter yang realistis dan emosional. Anime *Kimi ni Todoke* memiliki pengucapan bahasa Jepang yang mudah dipahami. Dalam anime ini, idiom tidak diucapkan secara eksplisit, melainkan ditampilkan melalui situasi, intonasi, atau peristiwa tertentu yang mencerminkan makna idiomatik secara implisit. Parker dalam Rahardi (2018) menyatakan bahwa :

Pragmatics is the study of how language is used to communicate. Pragmatics is distinct from grammar.

‘Pragmatik adalah studi tentang

bagaimana bahasa digunakan untuk berkomunikasi. Pragmatik berbeda dengan tata bahasa’.

Oleh karena itu, memahami idiom tidak hanya membutuhkan pemahaman semantik, tetapi juga pengetahuan tentang konteks situasi dan relasi antarpenerutur.

Adapun idiom yang tergambar dalam anime *Kimi Ni Todoke*, sifat Sawako yang tidak jujur dalam mengungkapkan perasaannya dan lebih memilih untuk diam dapat digambarkan melalui ungkapan idiomatik seperti *iwanu ga hana* (言わぬが花) secara leksikal idiom tersebut berarti diam adalah keindahan, tetapi idiom *iwanu ga hana* (言わぬが花) mengimplementasikan bahwa ada hal-hal yang lebih baik tidak diucapkan. Meskipun tidak diucapkan secara langsung dalam dialog, makna kontekstual dan nilai pragmatis idiom tersebut tercermin dalam perilaku dan pengalaman karakter. Kajian ini penting dilakukan karena pemahaman idiom bahasa Jepang tidak hanya berkaitan dengan makna leksikal, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh konteks situasi dan relasi sosial

antarpemuter. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian linguistik, khususnya semantik dan pragmatik, serta menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang dalam memahami idiom melalui media anime. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya kajian sastra dan budaya populer Jepang berbasis teks audiovisual

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teori semantik dan pragmatic. Semantik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna bahasa secara leksikal dan konseptual, sedangkan pragmatik mempelajari makna ujaran berdasarkan konteks situasi, tujuan pemuter, dan hubungan antarpemuter. Dalam penelitian ini, pendekatan semantik digunakan untuk memahami makna idiom secara leksikal dan idiomatik, sementara pendekatan pragmatik digunakan untuk menganalisis penggunaan idiom dalam konteks dialog dan situasi dalam anime *Kimi ni Todoke*. Kedua

pendekatan ini saling melengkapi dan relevan untuk menganalisis idiom dalam teks audiovisual.

Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk mendeskripsikan dan memahami makna idiom bahasa Jepang berdasarkan situasi yang terjadi dalam anime *Kimi ni Todoke*. Data utama dalam penelitian ini berupa idiom yang digunakan oleh tokoh anime *Kimi ni Todoke* musim pertama yang menampilkan interaksi antar karakter. Data utama penelitian berupa idiom bahasa Jepang yang digunakan oleh tokoh dalam anime *Kimi ni Todoke* musim pertama. Data diperoleh melalui teknik observasi dan pencatatan terhadap adegan-adegan yang relevan dengan tujuan penelitian.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berupa dialog tokoh anime *Kimi ni Todoke* yang mengandung idiom bahasa Jepang. Data sekunder berupa referensi idiom yang diperoleh dari WKWK Japan, Rosetta Stone, serta aplikasi resmi pembelajaran bahasa Jepang *Today Easy Japanese News*. Data dianalisis

dengan mengaitkan makna idiom dengan konteks situasi dalam anime.

Idiom tersebut diamati secara cermat untuk mengidentifikasi hubungan bahasa dan konsep pemikiran orang Jepang dan penggunaan idiom dalam komunikasi antar tokoh. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik catat.

Menurut Lilis (2016:19), metode simak adalah suatu keterampilan berbahasa yang mencakup kegiatan mendengarkan, menginterpretasi dan menanggapi tentang apa yang telah disimak oleh penyimak. Dalam konteks penelitian ini, penyimakan dilakukan terhadap bahasa dan perilaku tokoh dalam anime sebagai bagian dari teks audiovisual.

Semantik merupakan cabang linguistik yang mengkaji makna bahasa secara leksikal dan konseptual, sedangkan pragmatik mempelajari makna ujaran berdasarkan konteks situasi, tujuan penutur, dan hubungan antarpener. Dalam penelitian ini, pendekatan semantik digunakan untuk memahami makna idiom secara leksikal dan idiomatik, sementara pendekatan

pragmatik digunakan untuk menganalisis penggunaan idiom dalam konteks dialog dan situasi dalam anime *Kimi ni Todoke*. Kedua pendekatan ini saling melengkapi dan relevan untuk menganalisis idiom dalam teks audiovisual.

Teknik catat digunakan untuk mencatat adegan-adegan yang relevan dengan tujuan penelitian. Setelah adegan dikumpulkan, peneliti mencari idiom bahasa Jepang yang memiliki makna sesuai dengan konteks situasi dalam anime. Idiom-idiom tersebut dianalisis berdasarkan kesesuaian makna, baik secara leksikal maupun idiomatik, dengan konteks yang diamati. Analisis data dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan menjelaskan hubungan antara makna idiom dengan situasi dalam anime. Hasil analisis disajikan secara informal dalam bentuk uraian atau narasi. Sesuai pendapat Sudaryanto (1993:145), penyajian hasil analisis data dengan metode yang bersifat informal dilakukan dengan cara merumuskan dengan kata-kata biasa.

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah beberapa idiom

bahasa Jepang yang digunakan oleh tokoh dalam anime :

1. *Kao ga hiroi* (顔が広い)

Idiom *kao ga hiroi* jika dianalisis dari struktur pembentukan katanya, terdiri dari kata benda *kao* (顔) yang berarti wajah, partikel *ga* (が), dan kata sifat *hiro* (広い) yang berarti luas. Secara leksikal, idiom ini bermakna “wajah yang luas”, sedangkan secara idiomatikal *kao ga hiroi* (顔が広い) disebutkan sebagai:

知り合いが多いこと。
shiriai ga ooi koto
‘memiliki banyak kenalan atau teman.’

Makna leksikal dan idiomatikal pada idiom ini memiliki hubungan yang cukup dekat karena ‘wajah’ dalam konteks sosial Jepang sering menjadi representasi identitas diri dalam pergaulan, dan semakin dikenal seseorang, semakin ‘luas’ pula jangkauan wajahnya di masyarakat. Dalam anime *Kimi ni Todoke*, idiom ini tercermin dalam karakter Kazehaya Shouta yang dikenal oleh hampir seluruh siswa di sekolah dan mudah bergaul dengan

siapa saja. Berikut adalah dialog yang mencerminkan idiom dari *kao ga hiroi* :

黒沼：「風早くんって、いつも誰かと話してるよね。」

Kuronuma: “*Kazehaya-kun te, itsumo dareka to hanashiteru yo ne.*”

‘Kazehaya itu selalu ngobrol sama siapa saja ya.’

Dialog dalam anime *Kimi ni Todoke* ini menunjukkan bahwa Kazehaya memiliki hubungan sosial yang luas dan akrab, sehingga mencerminkan penggunaan idiom *kao ga hiroi* (顔が広い). Makna Pragmatis dari idiom ini digunakan untuk menggambarkan status sosial seseorang dalam jaringan sosial yang luas. Dalam konteks ini, menunjukkan kemampuan Kazehaya Shouta dalam membangun relasi interpersonal yang positif dan luas.

2. *Katami ga semai* (肩身が狭い)

Idiom *katami ga semai* jika dianalisis dari struktur pembentukan katanya, terdiri dari kata benda *katami* (肩身) yang berarti bahu, partikel *ga* (が) dan kata sifat *semai* (狭い) yang berarti sempit. Secara leksikal, idiom ini bermakna ‘bahu

terasa sempit’, sedangkan secara idiomatikal *katami ga semai* (肩身が狭い) disebutkan sebagai :

世間に対して恥ずかしい思いをすること。
Seken ni taishite hazukashii omoi o suru koto.
‘merasa malu atau tidak enak karena menjadi sorotan.’

Makna leksikal dan idiomatikal pada idiom ini memiliki keterkaitan erat, karena tubuh orang Jepang yang secara simbolik menundukkan bahu ketika merasa malu atau tidak pantas untuk menggambarkan perasaan yang tidak nyaman dalam lingkup sosial. Dalam anime *Kimi ni Todoke*, idiom ini tercermin dalam karakter Kuronuma Sawako saat ia menjadi bahan gosip oleh teman-teman sekelasnya. Melalui situasi ini, Kuronuma Sawako tidak dapat menatap teman-temannya secara langsung karena disalahpahami. Berikut adalah dialog yang mencerminkan idiom dari *katami ga semai* :

黒沼 : 「こんな噂、私のせいで...みんなに合わせる顔がない」
Kuronuma: “*konna uwasa, watashi no sei de... minna ni awaseru kao ga nai.*”

‘Gosip seperti ini, karena aku... aku tak punya muka untuk bertemu mereka..’

Dialog ini menunjukkan perasaan tidak enak yang dialami oleh Sawako, sehingga mencerminkan penggunaan idiom *katami ga semai* (肩身が狭い). Makna Pragmatis dari idiom ini digunakan untuk menggambarkan tekanan psikologis seseorang yang merasa tidak pantas atau malu dalam situasi sosial tertentu. Dalam konteks ini, menggambarkan perasaan bersalah dan keterasingan Sawako yang menjadi korban gosip.

3. *Kuuki o yomu* (空気を読む)

Idiom *kuuki o yomu* jika dianalisis dari struktur pembentukan katanya, terdiri dari kata benda *kuuki* (空気) yang berarti udara, partikel *o* (を) dan kata kerja *yomu* (読む) yang berarti baca. Secara leksikal, idiom ini bermakna ”membaca udara”, sedangkan secara idiomatikal *kuuki o yomu* (空気を読む) disebutkan sebagai:

場の雰囲気や状況を察すること
Ba no fun'iki ya joukyou o sassuru koto

‘menangkap suasana atau situasi sekitar.’

Makna leksikal dan idiomatikal pada idiom ini memiliki keterkaitan kuat yang berasal dari budaya silaturahmi Jepang, dimana orang Jepang mengutamakan keharmonisan sosial atau disebut dengan *wa* (和) untuk menghindari konflik langsung. Dalam anime *Kimi ni Todoke*, idiom ini tercermin dalam karakter

Ayane Yano saat mencoba untuk menghentikan konflik yang terjadi tanpa menambah ketegangan. Berikut adalah dialog yang mencerminkan idiom dari *kuuki o yomu* :

矢野：「いまは責めるより、黒沼の気持ちを考えてあげなきゃ。」

」

Yano: “*Ima wa semeru yori, Kuronuma no kimochi o kangaete agenakya.*”

‘Sekarang bukan waktunya menyalahkan, tapi memikirkan perasaan Kuronuma.’

Dialog ini menunjukkan adanya kepekaan dalam membaca suasana tanpa merusak pembicaraan dan menimbulkan konflik. Makna Pragmatis dari idiom ini digunakan untuk menggambarkan “udara” yang secara metaforis merepresentasikan suasana atau atmosfer yang tidak

terlihat namun dapat dirasakan dan ‘membacanya’ menandakan kepekaan seseorang terhadap hal-hal yang tidak diungkapkan secara langsung. Dalam konteks ini menggambarkan rasa peka Ayane Yano dalam menanggapi suatu pembicaraan dan memberikan respon dengan membaca situasi yang ada.

4. *Mimi ga hayai* (耳が早い)

Idiom *mimi ga hayai* jika dianalisis dari struktur pembentukan katanya, terdiri dari kata benda *mimi* (耳) yang berarti telinga, partikel *ga* (が) dan kata sifat *hayai* (早い) yang berarti cepat. Secara leksikal, frasa ini berarti “telinganya cepat”, sedangkan secara idiomatikal *mimi ga hayai* (耳が早い) disebutkan sebagai :

情報やうわさなどを人より早く聞きつけること

jouhou ya uwasa nado o hito yori hayaku kikitsukeru koto

‘mengetahui informasi atau rumor lebih cepat daripada orang lain.’

Makna leksikal dan idiomatikal pada idiom ini memiliki makna yang cukup transparan karena “telinga” digunakan untuk mendengar,

sehingga secara metaforis menyiratkan kemampuan menangkap informasi. Dalam anime *Kimi ni Todoke*, idiom ini tercermin saat seluruh kelas mendapatkan gosip bahwa Sawako membuat teman sekelasnya sial. Berikut adalah dialog yang mencerminkan idiom dari *mimi ga hayai*:

女生徒：「え、あの子が原因で霊が見えるって噂、聞いたことないの？」
Joseito : “E, ano ko ga gen’in de rei ga mieru tte uwasa, kiita koto nai no?”
‘Siswa : “Eh? Kamu belum dengar gosip bahwa dia bisa melihat roh karena Sawako?”

Dialog ini menunjukkan bahwa kabar menyebar cepat dalam lingkup pertemanan atau komunitas. Makna Pragmatis dalam idiom ini digunakan untuk menggambarkan lingkungan sosial yang sensitif terhadap gosip. Dalam konteks ini Karakter yang cepat mengetahui informasi menciptakan tekanan bagi tokoh utama, memperkuat konflik sosial dalam alur cerita.

5. *Iwanu ga hana* (言わぬが花)

Idiom *iwanu ga hana* jika

dianalisis dari struktur pembentukan katanya, terdiri dari bentuk negatif kata kerja *iu* (言う) menjadi *iwanu* (言わぬ) yang berarti tidak berkata, partikel *ga* (が) dan kata benda *hana* (花) yang berarti bunga. Secara leksikal, idiom ini berarti “tidak berkata adalah bunga”, sedangkan secara idiomatical *iwanu ga hana* (言わぬが花) disebutkan sebagai:

本当のことでも言わない方がいいこともある。
Hontou no koto demo iwanai hou ga ii koto mo aru.
‘ada keindahan dari tidak mengungkapkan sesuatu yang sebenarnya.’

Makna leksikal dan idiomatical pada idiom ini memiliki makna keterkaitan puitis bahwa “bunga” mewakili sesuatu yang indah, dan keindahan itu bisa rusak jika segala sesuatu terlalu dijelaskan atau diutarakan secara terbuka. Dalam anime *Kimi ni Todoke*, idiom ini tercermin dari tokoh Yoshida Chizuru saat memilih untuk tidak mengungkapkan perasaannya secara langsung kepada Sawako. Berikut adalah dialog yang mencerminkan idiom dari *iwanu ga hana* :

千鶴：「...ううん、何でもない。
言わないほうがいいかも」
Chizu: "...Uun, nandemo nai.
Iwanai hou ga ii kamo."
'...Nggak, bukan apa-apa. Mungkin
lebih baik nggak aku bilang.'

Dialog ini menunjukkan bahwa menahan ucapan bisa dianggap lebih bijaksana daripada mengatakan hal yang mungkin menyinggung perasaan orang lain. Makna Pragmatis dalam idiom ini digunakan untuk menekankan nilai kesantunan, pengendalian diri, dan kehati-hatian dalam berkomunikasi, yang sangat dijunjung tinggi dalam budaya Jepang. Dalam konteks ini karakter Chizuru mengetahui bahwa jika mengungkapkan perasaannya secara langsung, bisa saja menyakiti Sawako atau memperburuk suasana. Oleh karena itu, Chizuru memilih untuk menahan diri dan tidak memperkeruh keadaan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa idiom – idiom bahasa Jepang yang dianalisis dalam tulisan ini bukan merupakan idiom yang muncul secara eksplisit dalam dialog anime *Kimi ni Todoke*

karya Karuho Shiina, melainkan idiom yang diidentifikasi melalui pendekatan kontekstual berdasarkan kesesuaian situasi dalam cerita. Hasil analisis terhadap lima idiom bahasa Jepang menunjukkan bahwa idiom dalam anime tidak hanya berfungsi sebagai ungkapan budaya, tetapi juga membantu memahami perasaan tokoh dan hubungan sosial antar tokoh melalui idiom.

Makna idiomatikal dari kelima idiom, yaitu *kao ga hiroi* (顔が広い) yang berarti membangun relasi, *katami ga semai* (肩身が狭い) yang berarti rasa tidak nyaman terhadap lingkungan sekitar, *kuuki o yomu* (空気を読む) yang berarti membaca situasi, *mimi ga hayai* (耳が早い) yang berarti cepat menangkap informasi, dan *Iwanu ga hana*

(言わぬが花) yang berarti mengekspresikan perasaan secara halus dan tidak melukai perasaan orang lain. Kelima idiom tersebut dapat dikaitkan dengan situasi yang relevan dalam alur cerita *Kimi ni Todoke*. Masing-masing idiom menunjukkan fungsi pragmatis yang berbeda-beda dalam komunikasi antar

karakter dan kelima idiom tersebut merepresentasikan nilai-nilai budaya Jepang melalui konteks penggunaannya.

Studi ini juga menegaskan bahwa pemahaman terhadap idiom tidak hanya bergantung pada makna harfiah, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya di mana idiom tersebut digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Linguistik umum*.
- Budiawati, L. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak dengan Penerapan Metode Simak-Catat Teknik Resitasi Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwaroh Cisasak Kabupaten Bogor. *Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 63.
- Crystal, D. (2004). *Language: An introduction to the study of speech*. Courier Corporation.
- Djajasudarma, T. Fatimah. 2010. *Metode Linguistik*. Bandung: Refika Aditama.
- Doi, M. (2010). *Anime as a Tool for Language Learning and Cultural Understanding*. The Language Teacher. JALT Publications.
- Fadlilah, I. M., Arianingsih, A., & Setiana, S. M. (2020). Makna Idiomatical Idiom pada Manga One Piece Vol. 91 Karya Eiichiro Oda. *Janaru Saja*, 9(2), 41–51.
- Fauziah, N. I., & Nugroho, T. S. (2021). Bentuk dan Fungsi Ungkapan Upatan Sebagai Kata Afektif dalam Bahasa Jepang (Kajian Sociolinguistik). *Jurnal Sastra Studi Ilmiah Sastra Universitas Nasional Pasim*, 11(2), 1–11. <http://45.118.112.109/ojspsasim/index.php/sastra/article/view/246>
- Laksono, A. W., Saputra, D. K., Aji, M. I. M., Mujahid, R., & Sulistiani, Y. (2022). Idiom berleksikon tangan (te) yang bersinonim dalam bahasa Jepang. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 9(2), 138–153. <https://doi.org/10.25170/ayumi.v9i2.3742>
- Mobile Learning. (2025). *Todai Easy Japanese: Learn Japanese News [Aplikasi Seluler]*. Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps/details?id=mobi.eup.jpnews> (*Palmer_f_r_semantics_a_new_outline.Pdf*, n.d.)
- RADHA, I. A. (2023). *Idiom Bahasa Jepang Yang Menggunakan Anggota Tubuh Te Pada Website Online Di Jepang*

(Doctoral dissertation,
Universitas Mahasaraswati
Denpasar).

Rahardi, R. K. (2018). Pragmatik:
Kefatisan Berbahasa
Sebagai Fenomena
Pragmatik Baru Dalam
Perspektif Sosiokultural Dan
Situasional. Jakarta: Penerbit
Erlangga, 194-.

Rosetta Stone. (2025, January 8). 33
Fun Japanese Idioms + How
To Use Them. Rosetta Stone
Blog.
<https://wkwkjapan.com/>
<https://blog.rosettastone.com/japanese-idioms/>

Shiina, K. (2006-2017). Kimi ni
Todoke. Tokyo: Shueisha.

Sudaryanto. (1993). Metode dan
aneka teknik analisis bahasa:
Pengantar penelitian wahana
kebudayaan secara linguistis
(Vol. 64). Duta Wacana
University Press.

Wijana, Putu Dewa I. (2016).
Perbandingan Idiom
Berunsur Nama Binatang
Dalam Bahasa Mandarin
Dan Bahasa Indonesia.
Universitas Gajah Mada

WKWK Japan. (n.d.). Belajar bahasa
Jepang online bersama orang
Jepang native. Diakses 1
Agustus 2025, dari