



## PENGGUNAAN KATA KAERU SEBAGAI HOMONIM DALAM ANIME ONE PIECE KARYA EIICHIRO ODA

Wardatul Jannah Putri<sup>1</sup>, Meira Anggia Putri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Email Penulis : [wardatul.jp@gmail.com](mailto:wardatul.jp@gmail.com)

### Sejarah Artikel

Submit : 2025-10-22

Diterima : 2025-12-31

Diterbitkan : 2026-01-06

### Abstrak

### ABSTRAK

*Homonyms are a crucial feature of Japanese grammar and often cause misinterpretation among Indonesian learners who tend to rely on lexical meaning. This study aims to describe the contextual meanings of the homonym kaeru in the anime One Piece by Eiichiro Oda using Pateda's (2010) contextual meaning theory. Employing a qualitative descriptive approach, the data consist of dialogue sentences containing kaeru. The analysis identified 54 instances of kaeru used in various contexts, including as an amphibian, returning to a place of origin, changing or replacing something, purchasing ability, exchanging objects, spiritual return, and hatching from an egg. No data were found for meanings related to raising animals or role substitution. The findings indicate that kaeru (蛙、帰る、変える、買える、替える、換える、還る、返る、孵る) has diverse contextual meanings, highlighting the importance of context in understanding Japanese homonyms.*

### Kata Kunci:

*homonym, kaeru, anime, One Piece*

### PENDAHULUAN

Seperti halnya bahasa-bahasa lain, bahasa Jepang memiliki beragam aspek menarik dan kompleks dalam kajian linguistik. Salah satu cabang linguistik yang berperan penting dalam memahami bahasa adalah semantik. Menurut Chaer (2014:1.3), semantik merupakan ilmu yang mempelajari makna-makna yang terdapat pada satuan bahasa, atau dengan kata lain, ilmu tentang makna bahasa. Lyons (dalam Zahra, 2024:159) menambahkan bahwa kajian semantik hendaknya dimulai dengan memahami konsep dasar dari makna (*meanings of meaning*). Pemahaman makna suatu kata tidak hanya didasarkan pada definisi leksikalnya, melainkan juga pada relasi dan konteks penggunaannya dalam suatu tuturan.

Salah satu fenomena menarik dalam kajian semantik adalah homonim, yakni kata yang memiliki bentuk dan bunyi yang sama, tetapi memiliki makna berbeda. Penggunaan homonim seringkali menimbulkan ambiguitas dalam komunikasi karena maknanya sangat bergantung pada konteks kalimat dan situasi percakapan (Hamid, 2024:872). Menurut Huda (2018:93) dalam bukunya *Estetika Berbahasa*, homonim merupakan kata-kata yang memiliki kesamaan ejaan dan pelafalan, namun berbeda arti. Dalam bahasa Jepang, keberadaan homonim cukup melimpah karena sistem penulisan kanji yang kompleks dan adanya dua cara baca, yaitu *onyomi* (bacaan Sino-Jepang) dan *kunyomi* (bacaan asli Jepang) (Winingsih, 2010:74). Haryati (2018:25) menegaskan bahwa perbedaan antara penulisan dan pelafalan dalam kanji sering kali memperumit proses pemahaman makna kata, sehingga meningkatkan potensi ambiguitas dalam memahami homonim.

Kesulitan memahami homonim dalam bahasa Jepang juga sering dipengaruhi oleh fenomena transfer bahasa. Lado (dalam Fadilah, 2023:1611) menjelaskan bahwa pembelajar bahasa asing cenderung mentransfer bentuk dan makna dari bahasa ibu ke dalam bahasa target. Hal ini menyebabkan pemelajar mungkin mengaitkan kata-kata yang memiliki bunyi serupa dengan makna dalam bahasa ibu mereka, sehingga dapat mengakibatkan kesalahan dalam memahami dan menggunakan bahasa target.

Salah satu contoh homonim yang menarik dalam bahasa Jepang adalah kata かける (*kaeru*), yang memiliki pelafalan sama namun ditulis dengan berbagai kanji seperti 蛙、帰る、変える、買える、替える、飼える、換える、代える、還る、返る、dan 孵る (Halpern, 2013; Masahiro, 2024). Keberagaman penulisan dan makna tersebut menimbulkan potensi salah tafsir (Laksono, 2025:476). Selain itu, kata *kaeru* juga memiliki dimensi kultural yang mendalam. Misalnya, makna *kaeru* sebagai “pulang” memiliki keterkaitan erat dengan konsep *uchi* (rumah atau keluarga) dalam budaya Jepang. Ronald (2012) dalam penelitiannya *The Japanese House: Material Culture in the Modern Home* menjelaskan bahwa tindakan “pulang” (*kaeru*) memiliki makna simbolis sebagai kembalinya seseorang ke tempat di mana ia merasa aman dan diterima.

Fenomena homonim seperti ini tidak hanya ditemukan dalam komunikasi sehari-hari, tetapi juga muncul dalam karya sastra modern Jepang, termasuk anime yang merupakan bentuk adaptasi karya sastra ke media digital. Napier (dalam Gama, 2024:22) menyebutkan bahwa anime merupakan bentuk animasi Jepang yang berperan penting dalam penyebaran budaya dan bahasa Jepang secara global. Salah satu anime yang menampilkan penggunaan bahasa yang kreatif dan penuh makna adalah *One Piece* karya Eiichiro Oda. Menurut Suhendra (2024:230), Oda kerap menggunakan permainan kata untuk menciptakan humor, ambiguitas makna, serta memperkaya lapisan interpretasi dalam cerita.

Sebagai contoh, pada episode 262 menit ke-14:43 dalam *One Piece*, karakter Luffy berteriak “かえる！” (*Kaeru!*), yang diartikan berbeda oleh lawan bicaranya. Ada yang menganggap maknanya “pulang”, padahal konteksnya adalah “katak”. Ambiguitas seperti ini menimbulkan kesulitan pemahaman, terutama bagi pemelajar bahasa Jepang yang menonton tanpa subtitle atau tanpa dukungan visual kanji.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tokimoto (2005) dalam karyanya *Disambiguation of Homonyms in Real-Time Japanese Sentence Processing: Case-Markings and Thematic Constraint* meneliti pemahaman homonim oleh penutur asli

bahasa Jepang secara kuantitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa homonim seperti *kaeru* dapat menimbulkan kebingungan bahkan bagi penutur asli ketika konteks nonverbal tidak tersedia. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aspek linguistik formal dan belum banyak menyoroti penggunaan homonim dalam konteks komunikasi lisan atau media populer seperti anime.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan homonim ‘かえる (*kaeru*)’ dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda, dengan data berupa dialog antar tokoh. Analisis dilakukan menggunakan teori makna kontekstual dari Pateda (2010), melalui metode observasi dan dokumentasi terhadap sejumlah episode yang memuat penggunaan homonim *kaeru*.

Selain memberikan kontribusi dalam bidang semantik, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian penerjemahan, khususnya dalam menangani tantangan penerjemahan homonim dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia. Sebagaimana dijelaskan oleh Newmark (dalam Syafaat, 2019:3), terjemahan semantik menekankan pentingnya penyampaian makna kontekstual bahasa sumber ke dalam bahasa sasaran dengan tetap mempertahankan nuansa semantik dan struktur sintaksisnya. Dengan demikian, makna suatu kata harus disesuaikan dengan konteks agar pesan yang disampaikan tetap akurat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penggunaan homonim *kaeru* dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda. Menurut Mulyana (dalam Maharani, 2022:4), analisis kualitatif merupakan teknik pengolahan data berbentuk kata-kata yang bertujuan mengungkap fenomena secara menyeluruh berdasarkan fakta yang diperoleh dari subjek penelitian. Sejalan dengan itu, Danin (dalam Wekke, 2019:34) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menekankan pemahaman terhadap interaksi dan respons individu terhadap situasi sosial, bukan sekadar angka atau statistik. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali makna dan interpretasi kontekstual dari penggunaan kata *kaeru* melalui ujaran karakter dalam anime tersebut. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan fenomena linguistik berupa variasi makna, bentuk ambiguitas, serta konteks penggunaan homonim *kaeru* berdasarkan teori makna kontekstual Pateda (2010). Data penelitian berupa ujaran yang mengandung kata “かえる” dengan berbagai makna yang muncul dalam dialog antar tokoh, narasi, dan adegan relevan dalam beberapa episode anime *One Piece*. Sumber data penelitian adalah berupa ujaran yang menampilkan penggunaan kata *kaeru*, yang kemudian dianalisis untuk melihat variasi makna dan konteks penggunaannya. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) yang berperan dalam menentukan fokus penelitian, mengumpulkan data, serta menafsirkan makna yang ditemukan (Sugiyono, 2022:102). Untuk mendukung proses analisis, peneliti juga menggunakan tabel klasifikasi data sebagai instrumen bantu yang berisi kategori seperti konteks kalimat, makna, karakter pengucap, dan situasi komunikasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak bebas libat cakap, yakni dengan menyimak tayangan anime tanpa terlibat langsung dalam percakapan (Wulandari, 2021:67), serta teknik dokumentasi dan catat untuk merekam dan mencatat dialog yang memuat kata *kaeru* (Sugiyono, 2022:124). Setiap data diberi kode yang mencakup sumber, jenis kanji, dan urutan data, misalnya

“O/K1/1” untuk menunjukkan sumber anime *One Piece*, kategori kanji, dan nomor urutan data. Keabsahan data diuji melalui empat teknik menurut Sugiyono (2022:185), yaitu kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Uji kredibilitas dilakukan dengan memperpanjang pengamatan melalui peninjauan ulang data agar hasilnya konsisten; uji transferabilitas dengan mendeskripsikan konteks penelitian secara rinci agar dapat diterapkan pada penelitian sejenis; uji dependabilitas dengan mendokumentasikan seluruh proses analisis agar dapat ditelusuri ulang; serta uji konfirmabilitas dengan menjaga objektivitas dan mendasarkan analisis pada bukti nyata berupa transkrip dan dokumentasi dialog. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (1) mendeskripsikan konteks kalimat yang menggunakan kata *kaeru*, (2) menganalisis makna kontekstualnya, (3) menentukan penulisan kanji yang sesuai, (4) menjelaskan hasil interpretasi, dan (5) menarik kesimpulan berdasarkan keseluruhantemuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Hasil penelitian ini berupa data kata berhomonim *kaeru* (蛙、帰る、変える、買える、替える、飼える、換える、代える、還る、返る、孵る) yang memiliki perbedaan makna berdasarkan konteks penggunaannya dalam anime *One Piece* karya Eiichiro Oda. Data diperoleh melalui teknik observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teori makna kontekstual oleh Pateda (2010). Dari hasil analisis ditemukan 68 kalimat yang mengandung homonim *kaeru* dengan variasi makna yang bergantung pada konteks penggunaannya. Kata *kaeru* (蛙) ditemukan sebanyak 54 data seperti dalam table berikut ini:

**Tabel 4. Data Hasil Temuan Homonim *Kaeru***

No	Kata	Konteks Penggunaan	Jumlah
1	蛙	Digunakan sebagai nama hewan amfibi yang memiliki ciri khas dapat melompat dan hidup di dua habitat.	16
2	帰る	Dipakai saat seseorang pergi dari suatu tempat untuk kembali ke tempat yang dianggap sebuah rumah atau tempat asal seseorang.	18
3	変える	Sering digunakan ketika seseorang mengubah sesuatu, baik secara fisik maupun konseptual.	5
4	買える	Biasanya digunakan saat seseorang mampu secara finansial membeli sesuatu, atau dalam situasi diskusi tentang kemampuan membeli.	3
5	替える	Digunakan dalam konteks pertukaran barang atau mengganti sesuatu dengan yang setara.	1
6	飼える	Menunjukkan kemampuan seseorang untuk memelihara hewan.	0

7	換える	Terjadi dalam konteks pertukaran nilai objek dengan objek yang lain.	5
8	代える	Digunakan saat seseorang atau sesuatu menggantikan peran atau fungsi dengan yang lain.	0
9	還る	Biasanya dipakai untuk menunjukkan seseorang atau sesuatu yang kembali ke tempat asalnya dalam konteks spiritual atau filosofis.	4
10	返る	Biasanya terkait dengan objek fisik yang kembali ke pemiliknya atau kondisi sebelumnya.	1
11	孵る	Membicarakan proses keluarnya makhluk hidup dari dalam telur setelah masa pengeraman.	1

Berikut penjelasan mengenai kata *kaeru* dalam Anime *One Piece*.

### 1. 蛙 (*Katak*)

Pada nomina *kaeru* (蛙) ini, peneliti menemukan sebanyak 16 buah data yang digunakan sebagai nama hewan amfibi yang memiliki ciri khas dapat melompat dan hidup di dua habitat, dengan kode o/K1/1, o/K1/2, o/K1/3, o/K1/4, o/K1/5, o/K1/6, o/K1/7, o/K1/8, o/K1/9, o/K1/10, o/K1/11, o/K1/12, o/K1/13, o/K1/14, o/K1/15 dan terakhir o/K1/16. Berikut beberapa hasil interpretasi data pada nomina *kaeru* (蛙).



**Gambar 1.** Gambaran situasi

#### **Data o/K1/7**

Usop : うわ 何だ... 何だ この鉄の塊は~!

*Uwa, nanda... nanda kono tetsu no katamari wa~!*

Wa!! apa ini... apa-apaan gumpalan besi ini~!

Chopper : 船?

*Fune?*

Kapal?

Nami : 違う! こんな形で海を走れるわけがない

*Chigau! Konna katachi de umi o hashireru wake ga nai!*

Bukan! Tak mungkin bisa melaju di laut dengan bentuk begitu

Luffy : おい、かえる! 逃げろ! 何してんだ?!

*Oi, Kaeru! Nigerou! Nani shitenda?!*

Oi katak! Lari! Apa yang kau lakukan?!

Katak : ゲロー !

*Gero!*

(suara katak)

Luffy : うわあー！ひかれたー！

*Uwaaa! Hikareta!*

Ah! Ia terlindas!

(*one piece* eps 229 - 03:54)

Pada data o/K1/13 di atas terdapat konteks orang yaitu Luffy yang sedang berteriak kepada seekor katak. Lalu konteks objek pembicaraan yaitu si "katak". Konteks situasi menggambarkan adanya kondisi berbahaya, di mana sesuatu muncul dari laut dan hendak menabrak katak tersebut, sehingga memicu reaksi spontan dari Luffy. Konteks tujuannya dari ujaran ini yaitu si pembicara memperingatkan si "katak" agar segera lari demi keselamatannya. Dan ada konteks suasana hati yang terlihat dari intonasi keras dan nada cemas dalam ucapan Luffy, menandakan bahwa ia berada dalam keadaan panik. Berdasarkan keempat konteks tersebut, maka kata *kaeru* ini merujuk pada seekor katak yang sedang berenang di laut dan berada dalam situasi berbahaya. Sehingga dapat di simpulkan bahwa 'kaeru' dari dialog kalimat tersebut diartikan sebagai "katak" sedangkan makna kontekstualnya ialah hewan amfibi yang memiliki ciri khas dapat melompat dan hidup di dua habitat.

## 2. 帰る (*Pulang*)

Pada verba *kaeru* (帰る) ini, peneliti menemukan sebanyak 18 buah data yang digunakan saat seseorang pergi dari suatu tempat untuk kembali ke tempat yang dianggap sebuah rumah atau tempat asal seseorang, dengan kode o/K2/1, o/K2/2, o/K2/3, o/K2/4, o/K2/5, o/K2/6, o/K2/7, o/K2/8, o/K2/9, o/K2/10, o/K2/11, o/K2/12, o/K2/13, o/K2/14, o/K2/15, o/K2/16, o/K2/17 dan terakhir o/K2/18. Berikut beberapa hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (帰る).



**Gambar 2.** Perbaikan kapal

### **Data o/K2/12**

Franky : その船直してどうすんだ？

*Sono fune naoshite dousunda?*

Apa yang kau lakukan setelah perbaiki kapal itu?

Usop : え... どうすんだって...

*E.. Dousundatte..*

yang akan kulakukan?

Usop : そりゃあ 当然 また一緒に冒険して、

いつの日か故郷のイーストブルーへかえるのさ

*Sorya, touzen mata issho ni boukenshite,*

*Itsu no hi ka kokyuu no Iisuto Buruu e kaeru no sa.*

Tentu saja ku akan berpetualang dengannya lagi,

dan suatu saat, kami akan kembali ke rumah kami, East Blue!

(*one piece* eps 247, 02:20)

Pada data o/K1/1 di atas terdapat konteks waktu yang menunjukkan harapan pembicara (Usop) mengenai masa depan, yakni keinginannya untuk suatu hari nanti dapat mewujudkan impiannya kembali ke kampung halaman. Lalu konteks objek pembicaraan berfokus pada “East Blue”, yaitu tempat asal pembicara yang menjadi tujuan akhir dari perjalanan. Dan konteks tujuan dari kalimat ini yaitu si penutur berkeinginan untuk pulang ke tempat asalnya setelah menyelesaikan perjalanan dengan kapal yang ia sayangi. Berdasarkan ketiga konteks ini, maka dapat disimpulkan bahwa verba *kaeru* yang mengandung konteks dalam kalimat ini merujuk pada keadaan penutur yang berkeinginan untuk pulang ke rumahnya suatu hari nanti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ‘*kaeru*’ dari kalimat tersebut diartikan sebagai “**pulang/kembali ke rumah**” sedangkan makna kontekstualnya ialah seseorang yang pergi dari suatu tempat untuk kembali ke tempat yang dianggap sebuah rumah atau tempat asalnya.

### 3. 変える (*Mengubah*)

Pada verba *kaeru* (変える) ini, peneliti menemukan sebanyak 5 buah data yang digunakan ketika seseorang mengubah sesuatu, baik secara fisik maupun konseptual, dengan kode o/K3/1, o/K3/2, o/K3/3, o/K3/4 dan terakhir o/K3/5. Berikut beberapa hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (変える) dengan 2 kode data o/K3/2 dan o/K3/4 yang akan dianalisis.



Gambar 1. Pertempuran

### Data o/K3/2

Pria : 煙がまるで雲のように

*Kemuri ga maru de kumo no you ni*  
Asap itu terlihat seperti awan

Nami : クールボールにヒートボールでな

大気の水分を雲にかえる。

*Kūru bōru ni hīto bōru de na,*  
*taiki no suibun o kumo ni kaeru.*

Dengan menggunakan cool ball dan heat ball,  
kelembapan dalam udara berubah menjadi awan.

(one piece eps 268, 08:48)

Pada data o/K3/2 di atas, terdapat konteks objek pembicaraan yaitu "kelembapan dalam udara" (大気的水分) dan "awan" (雲). Kedua unsur ini menunjukkan proses perubahan bentuk zat dalam fenomena alam. Konteks tujuan dari kalimat dialog ini adalah untuk menjelaskan perubahan wujud atau transformasi yang terjadi dari uap air menjadi bentuk awan melalui penggunaan *cool ball* dan *heat ball*. Berdasarkan kedua konteks ini, maka dapat disimpulkan bahwa verba **kaeru** yang digunakan di sini berarti “**mengubah**” atau “**mengalihkan bentuk**”. Dalam makna kontekstualnya, *kaeru* merujuk pada seseorang yang mengubah sesuatu, baik secara fisik maupun konseptual.

#### 4. 買える (*Bisa membeli*)

Pada kata *kaeru* (買える) ini, peneliti menemukan sebanyak 3 buah data yang digunakan saat seseorang mampu secara finansial membeli sesuatu, atau dalam situasi diskusi tentang kemampuan membeli, dengan kode o/K4/1, o/K4/2 dan o/K4/3. Berikut beberapa hasil interpretasi *kaeru* (買える) pada data o/K4/1.



Gambar 2. Tempat pengalangan kapal

### Data o/K4/1

Usop : しかし待てよ。俺たちも今や3億ベリー持ってんだ。

あんな大砲も一門といわずかえるはずだ。

*Shikashi mate yo. Oretachi mo imaya san-oku berī motten da.*

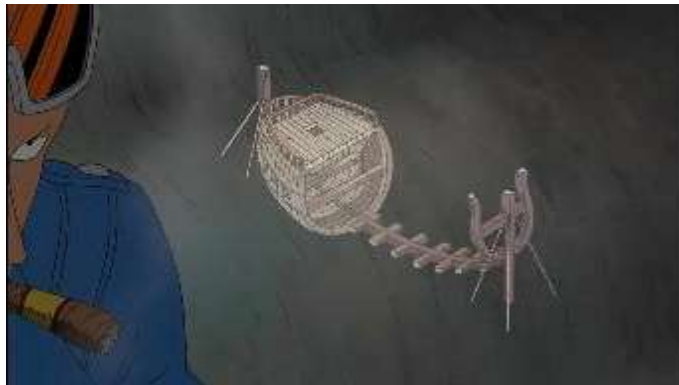
*Anna taihō mo ichimon to iwazu kaeru hazu da*  
Oh, tunggu. Kami sekarang punya 300 juta berry,  
Kami pasti bisa beli beberapa meriam seperti itu!

(*one piece* eps 232, 16:47)

Pada data o/K4/1 di atas, terdapat konteks tujuan dari penutur yang ingin membeli senjata (meriam) dalam jumlah banyak, bukan hanya satu unit. Pembicara menunjukkan keinginan kuat untuk memperkuat kapal atau persenjataan, yang kemungkinan berkaitan untuk memperkuat pertahanan. Konteks suasana hati dari pembicara dalam kalimat ini adalah optimis dan semangat, tercermin dari pernyataan yang meyakinkan bahwa bukan hanya satu, tetapi beberapa meriam sekaligus dapat mereka beli. Ini juga mencerminkan situasi yang membangkitkan dorongan untuk membangun atau memperbaiki sesuatu dengan lebih kuat dan lengkap. Berdasarkan kedua konteks ini, maka dapat disimpulkan bahwa verba *kaeru* yang digunakan di sini berarti "**bisa membeli**", dan makna kontekstualnya merujuk pada seseorang yang mampu secara finansial membeli sesuatu, atau dalam situasi diskusi tentang kemampuan membeli.

#### 5. 替える (*Mengganti*)

Pada verba *kaeru* (替える) ini, peneliti menemukan sebanyak 1 buah data yang digunakan dalam konteks pertukaran barang atau mengganti sesuatu dengan yang setara, dengan kode o/K5/1. Berikut hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (替える).



**Gambar 3.** Mendiskusikan perbaikan kapal

#### **Data o/K5/1**

Paulie : 船の全骨格の土台である竜骨は船の命

そいつがひどく損傷したからといって

すげかえるなんて、こたあできねえってわけさ。

Fune no zen kokkaku no dodai de aru ryuukotsu wa fune no inochi,

soitsu ga hidoku sonshou shita kara to itte

*Suge kaeru nante, kotā dekinee tte wake sa*

Tulang belakang kapal yang menjadi dasar seluruh rangkanya adalah nyawa kapal itu sendiri. Meskipun bagian itu rusak parah, kau tidak bisa menggantinya begitu saja.

(one piece eps 233, 05:46)

Pada data o/K5/1 di atas, terdapat konteks situasi berupa pembicaraan serius dan emosional mengenai kondisi kapal Going Merry, yang telah mengalami kerusakan parah dan tidak dapat digunakan kembali. Pembicara mengungkapkan bahwa kapal tersebut tidak bisa diperbaiki dengan tetap mempertahankan badan kapal lama, karena proses perbaikan dianggap sama dengan pembuatan kapal baru. Selain itu, terdapat konteks tujuan dari pembicara yang menolak ide untuk memperbaiki kapal yang lama. Pernyataan ini mengandung makna emosional yang mendalam, sebab *Going Merry* bukan sekadar alat transportasi, tetapi telah menjadi simbol ikatan dan kenangan bagi kru kapal. Dengan demikian, menggantinya berarti juga kehilangan kenangan yang melekat pada kapal tersebut. Berdasarkan kedua konteks ini, maka dapat disimpulkan bahwa verba *kaeru* yang digunakan di sini berarti "**menggantikan**", dan makna kontekstualnya merujuk pada konteks pertukaran barang atau mengganti sesuatu dengan yang setara antara kapal dengan kapal.

#### 6. 飼える (*Bisa memelihara*)

Pada kata *kaeru* (飼える) yang menunjukkan kemampuan seseorang untuk memelihara hewan ini, peneliti tidak menemukan data dalam dialog maupun konteks percakapan pada anime yang dianalisis. Oleh karena itu, peneliti tidak dapat menjabarkan makna dan penggunaan bentuk tersebut secara kontekstual. Meskipun demikian, secara leksikal *kaeru* (飼える) bermakna “dapat memelihara” namun karena tidak terdapat data pendukung, bentuk ini tidak disertakan dalam analisis hasil penelitian.

#### 7. 換える

Pada verba *kaeru* (換える) ini, peneliti menemukan sebanyak 5 buah data untuk menunjukkan kemampuan seseorang untuk memelihara hewan dengan kode o/K7/1, o/K7/2, o/K7/3, o/K7/4 dan o/K7/5. Berikut hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (換える).



Gambar 4. Keputusan terbaik

### Data o/K7/1

Iceburg : 諦めて新しい船を買ってけ金はあるんだろ  
聞けば船はキャラベルだそうだな。そもそもそんな古い型の  
船じゃ、この先の航海も厳しかろう  
*Akiramete atarashii fune o katteke, kane wa arun daro.*  
*Kikeba fune wa kyaraberu da sou da na. Somosomo sonna furui kata*  
*no fune ja, kono saki no koukai mo kibashikarou.*  
Relakan dan beli kapal baru. Kalian punya uang kan?  
Kudengar, kapalmu itu jenis *caravel*, ya? Lagipula, dengan kapal  
model lama seperti itu, perjalanan ke depan pasti akan sangat berat.

Luffy : いや、乗りかえる気はねえ。  
*Iya, norikaeru ki wa nee*  
Tidak... Aku tak berniat mengganti kapal baru

Nami : ルフィ…  
Luffy...

(Luffy – *one piece* eps 233, 07:46)

Pada data o/K7/1 di atas, terdapat konteks objek pembicaraan, yaitu mengenai kapal *Going Merry* yang sudah rusak. Kalimat ini diucapkan oleh Luffy sebagai jawaban tegas terhadap usulan untuk mengganti kapal yang telah rusak parah. Konteks tujuan dari pernyataan ini adalah untuk menunjukkan keputusan dan ketegasan pembicara bahwa ia tidak ingin mengganti kapal mereka dengan yang baru, meskipun secara logis kapal sudah tak layak pakai. Konteks suasana hati dalam kalimat ini adalah serius dan emosional. Pembicara tampak sedang mempertahankan keputusan berdasarkan ikatan emosional terhadap kapal mereka, bukan berdasarkan kondisi teknis kapal semata. Dengan demikian, verba *kaeru* dalam kalimat ini berarti "**mengganti** (kendaraan) dengan yang baru", dan makna kontekstualnya merujuk pada konteks pertukaran nilai ojek dengan objek yang lain.

### 8. 代える (Menggantikan)

Pada kata *kaeru* (代える) yang digunakan saat seseorang atau sesuatu menggantikan peran atau fungsi dengan yang lain ini, peneliti tidak menemukan data dalam dialog maupun konteks percakapan pada anime yang dianalisis. Oleh karena itu, peneliti tidak dapat menjabarkan makna dan penggunaan bentuk tersebut secara kontekstual. Meskipun demikian, secara leksikal *kaeru* (代える) bermakna "menggantikan" namun karena tidak terdapat data pendukung, bentuk ini tidak disertakan dalam analisis hasil penelitian

### 9. 還る (Kembali)

Pada verba *kaeru* (還る) ini, peneliti menemukan sebanyak 4 buah data yang terjadi dalam konteks pertukaran nilai ojek dengan objek yang lain dengan kode o/K9/1, o/K9/2, o/K9/3 dan o/K9/4. Berikut hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (還る) pada kode data o/K9/2.



Gambar 5. Kekuasaan dewa

### Data o/K9/2

Enel : 空に根付くこの国そのものが土台 不自然な存在なのだ  
土には土の、人には人の、神には神のかえるべき場所があるのだ。

*Sora ni nedzuku kono kuni sono mono ga dodai, fushizen na sonzai na no da. Tsuchi ni wa tsuchi no, hito ni wa hito no, kami ni wa kami no kaeru beki basho ga aru no da.*

Bangsa yang berakar di langit, keberadaan bangsa ini sama sekali tidak wajar! Tanah, manusia, maupun dewa memiliki tempatnya sendiri untuk kembali.

(*one piece* eps 180, 07:19)

Pada data o/K9/4 ini, terdapat konteks orang yaitu Enel, seorang karakter yang menganggap dirinya sebagai dewa. Kalimat ini diucapkan oleh Enel saat ia menyampaikan pandangan filosofisnya mengenai tatanan alam dan tempat asal tiap makhluk. Konteks situasi dalam dialog kalimat ini menunjukkan perenungan mendalam tentang eksistensi dan tempat asal masing-masing entitas dalam dunia (tanah, manusia, dewa). Konteks objek pembicaraan yaitu tentang "tempat kembali" atau tempat asal dari tiap elemen dan makhluk: tanah kembali ke tanah, manusia ke tempat manusia, dan dewa ke tempat dewa. Hal ini menunjukkan keyakinan bahwa segala sesuatu memiliki tempat yang seharusnya, sebagai bagian dari keseimbangan alam atau tatanan yang ideal menurut pembicara. Dengan demikian, verba *kaeru* dalam kalimat ini berarti "**kembali** (ke asal/usul semula)", dan makna kontekstualnya menunjukkan pada seseorang atau sesuatu yang kembali ke tempat asalnya dalam konteks spiritual atau filosofis.

### 10. *Kaeru* (返る)

Pada verba *kaeru* (返る) ini, peneliti menemukan sebanyak 1 buah data yang biasanya terkait dengan objek fisik yang kembali ke pemiliknya atau kondisi sebelumnya dengan kode o/K10/1. Berikut hasil interpretasi data pada verba *kaeru* (返る).



**Gambar 6.** Serangan berkali-kali

**Data o/K10/1**

Foxy : *どんだんいくぜ～*  
*ノロマボール 鬼コーチ！*  
*跳ねかえるビームとパンチで挟み撃ちだ！*  
*Don don ikuzee!*  
*Noroma Bouru Oni kouchi!*  
*Hanekaeru biimu to panchi de hasamiuchi da!*  
Kita baru saja mulai.  
Noro Marble Oni Coach!  
Serangan dua sisi dengan pantulan sinar dan pukulan!

(*one piece* eps 218, 15:12)

Pada data o/K10/1 ini, situasi yang terlihat adalah adegan pertarungan di mana karakter meluncurkan sebuah jurus. Kalimat ini adalah teriakan nama jurus yang dilanjutkan dengan penjelasan teknik serangan tersebut, yaitu dengan pantulan sinar dan pukulan dari dua sisi, yang merupakan bagian dari strategi serangan. Tujuan dari kalimat ini adalah bersemangat untuk meluncurkan serangan tersebut dan menunjukkan kekuatan serangan yang terus mantul-memantul berkali-kali. Verba *kaeru* secara harfiah berarti "kembali", dalam konteks ini digunakan untuk menjelaskan sinar serangan yang memantul dan diarahkan kembali ke lawan sebagai bagian dari serangan kombinasi. Maka, makna *kaeru* dalam bentuk ini mengacu pada gerakan balik dari energi serangan untuk mengepung musuh dari arah yang tak terduga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kata *kaeru* sebagai "memantul kembali", dan makna kontekstualnya merujuk pada objek fisik yang kembali ke pemiliknya atau kondisi sebelumnya.

**11. *Kaeru* (孵る)**

Pada verba *kaeru* (孵る) ini, peneliti menemukan sebanyak 1 buah data yang membicarakan proses keluarnya makhluk hidup dari dalam telur setelah masa pengeraman. dengan kode o/K11/1. Berikut hasil interpretasi data pada *kaeru* (孵る).



**Gambar 7.** Berbincang di hutan

**Data o/K11/1**

Zoro : しかし、千年竜ってのは確か卵からかえるんじゃないかったのか？

*Shikashi, sennenryuu tte no wa tashika tamago kara kaerun janakatta no ka?*

Bagaimanapun, jika aku tak salah, bukankah sennenryu menetas dari telur?

Sanji : ああ 記憶を食ったってなれるもんじゃねえ

*Aa, kioku o kuttatte narerumon ja nee.*

Ya, Ia tidak bisa menjadi satu hanya dengan memakan ingatan

Chopper : そうなのか？

*Sou na no ka?*

Benarkah?

Usop : ああ お前は知らねえだろうが

*Aa omae wa shirane darou ga*

Kau mungkin tidak mengetahuinya

(Zoro – *one piece* eps 224, 17:24)

Pada data o/K11/1 ini, konteks tujuan dari penutur adalah untuk menginformasikan atau mengklarifikasi apa yang dia tahu terkait informasi biologis mengenai proses kelahiran makhluk yang disebut Sennenryuu (千年竜). Suasana hati dari penutur ditandai oleh keraguan sekaligus dorongan untuk memastikan suatu informasi, terlihat dari penggunaan ekspresi “*tashika... janakatta no ka?*” (bukankah begitu?) yang menunjukkan bahwa si penutur sedang mencoba mengonfirmasi pemahamannya sendiri, kemungkinan berdasarkan pengalaman atau informasi sebelumnya. Berdasarkan kedua konteks tersebut, dapat disimpulkan bahwa kata *kaeru* dalam konteks ini diartikan sebagai “menetas”, sedangkan makna kontekstualnya merujuk pada proses keluarnya makhluk hidup dari dalam telur setelah masa pengeraman.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis terhadap makna kontekstual yang terkandung dalam homonim *kaeru* pada anime *One Piece* karya Eiichiro Oda, peneliti menemukan 54

data yang menunjukkan variasi makna sesuai dengan konteks kalimat dan situasi tuturan. Peneliti menelusuri makna yang muncul tanpa hanya berfokus pada bentuk kanjinya, melainkan juga memperhatikan konteks percakapan dan fungsi semantis yang menyertainya.

Pada homonim *kaeru* (蛙), ditemukan 16 data yang menunjukkan makna kontekstual sebagai hewan amfibi yang hidup di dua habitat dan memiliki kemampuan melompat, sebagaimana tergambar dalam data o/K1/13 yang menunjukkan pemanggilan seekor katak yang sedang dalam bahaya. Hal ini menegaskan bahwa *kaeru* pada konteks tersebut mengacu pada makhluk hidup bernama “katak”. Selanjutnya, pada *kaeru* (帰る) ditemukan 18 data yang bermakna “kembali” atau “pulang” ke tempat asal, seperti pada data o/K2/12 di mana tokoh dalam cerita menyatakan keinginannya untuk pulang ke East Blue. Konteks ini menggambarkan makna pulang ke rumah sebagai tempat asal atau zona kenyamanan seseorang.

Berikutnya, pada *kaeru* (変える) ditemukan 5 data yang menunjukkan makna “mengubah”, baik dalam konteks fisik maupun konseptual. Misalnya pada data o/K3/2 yang menggambarkan perubahan uap air menjadi awan, memperlihatkan bahwa kata tersebut menandakan proses transformasi atau perubahan bentuk. Adapun *kaeru* (買える) ditemukan 3 data dengan makna “mampu membeli”, seperti pada data o/K4/1 di mana karakter menunjukkan kemampuan finansialnya dalam membeli meriam untuk memperkuat kapal. Makna ini menggambarkan aspek kemampuan atau kesanggupan ekonomi tokoh dalam konteks percakapan.

Sementara itu, *kaeru* (替える) ditemukan 1 data yang bermakna “menukar” atau “mengganti dengan sesuatu yang setara”, seperti dalam data o/K5/1 yang menunjukkan konteks pergantian kapal. Pada *kaeru* (換える) ditemukan 5 data yang bermakna “menukar nilai atau objek”, misalnya dalam data o/K7/1 yang menggambarkan keengganan karakter menggantikan kapalnya dengan objek lain. Makna ini mengandung nuansa pertukaran simbolik antara dua objek yang bernilai setara.

Selanjutnya, *kaeru* (還る) ditemukan **4 data** yang bermakna “kembali ke asal” dalam konteks spiritual atau filosofis. Pada data o/K9/2, misalnya, kata *kaeru* digunakan untuk menunjukkan kembalinya seseorang atau sesuatu ke tempat semestinya, yang mengandung nilai reflektif dan eksistensial. Sementara itu, *kaeru* (返る) hanya ditemukan 1 data yang bermakna “kembali ke keadaan semula”, seperti terlihat pada data o/K10/1 di mana serangan yang diluncurkan berbalik kembali ke pelakunya, menggambarkan kondisi berulang yang kembali ke titik awal. Terakhir, *kaeru* (孵る) juga ditemukan 1 data dengan makna “menetas”, sebagaimana tergambar dalam data o/K11/1 yang menunjukkan proses keluarnya makhluk bernama *sennenryu* dari telur setelah masa pengeraman.

Jika dibandingkan dengan penelitian relevan oleh Istianah (2020) berjudul *Analisis Penggunaan Doukun'iji (同訓異字) pada Verba Kaeru (変, 代, 換, 替) melalui Pendekatan Semantik*, hasil penelitian ini memperlihatkan cakupan dan pendekatan yang lebih luas. Penelitian Istianah hanya menganalisis empat bentuk kanji *kaeru* melalui pengujian terhadap 22 responden dan menemukan variasi penggunaan antara kanji 変, 代, 換, dan 替. Sebaliknya, penelitian ini tidak hanya menyoroti empat bentuk tersebut, tetapi juga menganalisis sebelas bentuk kanji *kaeru* berdasarkan konteks penggunaannya dalam dialog dan situasi dalam anime *One Piece*. Dengan

demikian, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perbedaan makna kontekstual dari homonim *kaeru*, baik secara linguistik maupun semantis dalam konteks komunikasi karakter.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan, penelitian ini menganalisis kalimat-kalimat yang mengandung kata berhomonim *kaeru* (蛙、帰る、変える、買える、替える、飼える、換える、代える、還る、返る、孵る) yang diperoleh dari anime *One Piece* karya Eiichiro Oda. Dari hasil analisis ditemukan sebanyak 54 data dengan rincian sebagai berikut: *kaeru* (蛙) muncul sebanyak 16 kali dan bermakna hewan amfibi; *kaeru* (帰る) muncul sebanyak 18 kali dengan makna kembali ke rumah atau tempat asal; *kaeru* (変える) muncul sebanyak 5 kali dengan makna mengubah sesuatu; *kaeru* (買える) muncul sebanyak 3 kali dan bermakna dapat membeli; *kaeru* (替える) muncul sebanyak 1 kali dalam konteks menukar atau mengganti sesuatu; *kaeru* (飼える) dan *kaeru* (代える) tidak ditemukan dalam data; *kaeru* (換える) muncul sebanyak 5 kali dengan makna pertukaran nilai atau objek; *kaeru* (還る) muncul sebanyak 4 kali dan bermakna kembali ke asal secara spiritual; *kaeru* (返る) muncul sebanyak 1 kali dengan makna kembali ke kondisi semula; dan *kaeru* (孵る) muncul sebanyak 1 kali dengan makna menetas dari telur. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa makna kontekstual pada berbagai bentuk *kaeru* memberikan variasi makna yang menarik dan memperjelas maksud dalam ujaran, sehingga mempermudah pembelajar bahasa Jepang dalam memahami penggunaan *kaeru* secara tepat. Temuan ini sejalan dengan teori makna kontekstual yang dikemukakan oleh Pateda (2010).

## REFERENSI

- Aripuddin, A. (2018). *Bentuk dan Penggunaan Homonim dalam Bahasa Kerinci di Pulau Tengah*. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 6(2), 22-30.
- Candra, M. S. K., & Marwan, I. (2024). *Makna Kontekstual dalam Film Budi Pekerti (Kajian Semantik) Meaning In The Movie Budi Pekerti (Semantic Study)*. *Mabasan: Masyarakat Bahasa & Sastra Nusantara*, 18(2), 221-234.
- Chaer, Abdul. (2014). *Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fiantika, F. R dkk. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Gama, F. I. (2024). *Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21-27.
- Halpern, Jack. (2013). *The Kodansha Kanji Learner's Dictionary: Revised and Expanded*. Amerika: Kodansha USA.
- Hamid, Rofiah. 2024. *Dinamika Homonim, Homofon, Homograf dalam Percakapan Sehari-hari*. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 10(1), 871-886.

- Haryati, Cicih. 2018. *Analisis Kalimat Ambigu dalam Bahasa Jepang*. (Skripsi Thesis, Fakultas Bahasa Asing, Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA: Sukabumi)
- Hasegawa, Yoko. (2018). *The Cambridge Handbook of Japanese Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Istianah, I., & Andarwati, T. W. (2020). *Analisis Penggunaan Doukun'iji (同訓異字) pada Verba Kaeru (変・代・換・替) melalui Pendekatan Semantik*. *Ayumi: Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*, 6(2), 134-151.
- Labibah, V. R. (2021). *Analisis Makna Kontekstual Sinonim (Ruigigo) Verba Negau dan Nozomu dalam Yahoo! Blog*. (Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya: Surabaya)
- Nugraheni, C. R. (2019). *Bentuk Aksen Bahasa Jepang dan Penggunaannya dalam Anime*. *Hikari: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang*, 3(1), 2-4.
- Pateda, Mansoer. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta..
- Tokimoto, Shingo. 2005. *Disambiguation of Homonyms in Real-Time Japanese Sentence Processing: Case-Markings and Thematic Constraint*. *Language and Speech*, 48(1), 65-90.
- Wardani. 2021. *Analisis Penggunaan verba Miru (見る、視る、観る) sebagai Doukun'iji dalam Kalimat Bahasa Jepang*. (Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang: Padang)