



## **Analisis gaya bahasa *Senryuu* dalam Anime “*Senryuu Shoujo*” karya Masakuni Igarashi**

**JOVAN DZULFIKAR PRANATA**  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
Email: Jojojovankakuzu@gmail.com

**Eva Amalijah**  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
Email: evaamalijah@untag-sby.ac.id

**Abstract.** Language is an arbitrary system of voice symbols used by members of social groups to collaborate, communicate and identify. Style of language is part of language. Language style is the way that the author expresses their ideas in accordance with the purpose and outcome they wants to achieve. This study of the language style analyzed Masakuni Igarashi's "*Senryuu Shoujo*" Anime that tells of Shiroyuki Nanako who can only communicate through *Senryuu*. The study used descriptive analysis methods and stylistically approaches to describe the meaning of *Senryuu* in the *Anime*. From the 2 episodes that have been analyzed, 22 are collected and classified according to the language style. By performing a descriptive analysis method the results obtained are *Senryuu* with 4 Sinekdot, 10 Metamora, 6 Hyperbola, and 2 Simile, respectively. The linguistic style classification of this study is consistent with the theory of Seto Ken'ichi (瀬戸賢一(せとけんいち)) (Seto, 2002)

**Keywords:** *Language Style, Senryuu, Stylistic, Anime*

**Abstrak.** Bahasa adalah sistem simbol suara yang sewenang-wenang yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk berkolaborasi, berkomunikasi dan mengidentifikasi. Di dalam bahasa terdapat Gaya bahasa. Gaya bahasa merupakan cara yang digunakan pengarang dalam memaparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan hasil yang ingin diperoleh. Penelitian tentang gaya Bahasa ini menganalisis tentang Anime “*Senryuu Shoujo*” ciptaan Masakuni Igarashi yang menceritakan tentang Shiroyuki Nanako yang hanya bisa berkomunikasi melalui *Senryuu*. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan pendekatan secara stilistika untuk mendeskripsikan makna *Senryuu* di dalam *Anime* tersebut. Dari 2 episode yang telah di analisis, terdapat 22 data yang terkumpul dan digolongkan sesuai dengan gaya bahasanya. Dengan melakukan metode analisis deskriptif hasil yang diperoleh berupa *Senryuu* dengan masing-masing terdapat 4 Sinekdot, 10 Metamora, 6 Hiperbola, dan 2 Simile. Pengelompokan Gaya bahasa pada penelitian ini sesuai dengan teori dari Seto Ken'ichi (瀬戸賢一(せとけんいち)) (Seto, 2002)

**Kata Kunci :** *Gaya Bahasa, Senryuu, Stilistika, Anime*

### **INTRODUCTION/PENDAHULUAN**

Bahasa menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014:32) Bahasa adalah sistem simbol suara yang sewenang-wenang yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengidentifikasi. Dalam Bahasa terdapat Gaya Bahasa yang mengatur penggunaan Bahasa. Menurut Aminudin(1995: 5) Gaya Bahasa merupakan cara yang digunakan pengarang dalam memaparkan gagasannya sesuai dengan tujuan dan hasil yang ingin diperoleh. Majas

atau Gaya Bahasa merupakan ungkapan yang maknanya diperoleh dari analogi, hubungan pikiran antar karakter, keadaan atas penggunaan kata lain yang berbeda makna. Ratna (2009) mengutarakan bahwa majas mempunyai tujuan untuk menambahkan aspek keindahan atau estetika dalam sebuah karya sastra. Dalam Bahasa Jepang Majas biasa disebut dengan *Hiyu* (比喩).

Morita (2000:105) mendefinisikan majas (比喩 *Hiyu*) adalah ”比喩は、その対象の特徴や状況を、意味の違うほかの語を持って連想や類推させる表現法である。” *Hiyu wa, sono taishō no tokuchō ya jōkyō o, imi no chigau hoka no go o motte rensō ya ruisui sa seru hyōgen-hōdearu* (Metafora adalah cara mengungkapkan sifat atau keadaan suatu objek dengan mengasosiasikan atau menganalogikannya dengan kata lain yang berbeda makna.) Majas atau dalam Bahasa Jepang “*Hiyu*” terdapat pada karya modern seperti puisi, *Anime*, film, komik, dan lain-lain. *Senryuu* merupakan *Haiku* modern yang digunakan untuk mengungkapkan masalah pada kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan *Haiku*, penggunaan *Senryuu* harus mengandung unsur yang bersifat lucu dan jenaka, berisi sindiran, bercerita tentang rakyat dan tidak menggambarkan musim sama sekali (Asoo, 1983: 134).

*Senryuu* digunakan untuk menunjukkan ekspresi dan kondisi masyarakat dengan bersifat santai. *Senryuu* sendiri diambil dari seorang pujangga yang mencetuskan puisi ini sendiri, yaitu Karai *Senryuu* (1718-1790). *Senryuu* merupakan puisi lama yang berkembang pada zaman Edo (1600-1867). Seperti halnya dengan *Haiku*, *Senryuu* memiliki aturan dalam jumlah suku kata 5-7-5, atau dengan 5 suku kata pada larik pertama, 7 suku kata pada larik kedua, dan 5 suku kata pada larik ketiga. *Senryuu* memiliki aturan yang lebih lentur dengan tidak menggunakan kigo pada penulisannya. *Senryuu* juga digunakan dalam karya modern seperti *Anime*.

*Senryuu Shoujo* (川柳少女) merupakan series *Anime* dengan 12 episode yang diangkat dari 4-koma manga (komik Jepang 4 panel). *Anime* yang berdurasi 12 menit ini mengangkat genre komedi dan potongan hidup dengan tema sekolah, yaitu tema yang mengangkat keseharian secara umum di sekolah.

Bercerita tentang remaja Bernama Yukishiro Nanako, gadis berumur 16 tahun yang memiliki masalah dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dengan keterbatasannya, Nanako mencari solusi akan keterbatasannya, yaitu berkomunikasi melalui *Senryuu*. *Senryuu* yang digunakan Nanako menarik perhatian Eiji Busujima, seorang murid nakal yang setelah menemukan ketertarikannya pada *Senryuu* mulai untuk membuka lembaran baru dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Kedua remaja ini pun akhirnya masuk ke dalam 文芸研 atau Klub Sastra yang sama dan menikmati kehidupan mereka dengan rukun di klub sastra.

Sumber data dalam penelitian ini adalah *Senryuu* dalam *Anime Senryuu Shoujo*, karena kurangnya penggunaan *Senryuu* di zaman modern ini, terutama pada kaum muda masa kini. *Senryuu* digunakan sebagai media penyampaian pesan secara tidak langsung seperti layaknya puisi pada zaman dahulu. Namun, pada *Anime Senryuu Shoujo* diperlihatkan bahwa *Senryuu* masih digunakan pada zaman modern sekarang dan dapat populer di kalangan segala usia. *Senryuu* pada *Anime Senryuu Shoujo* juga menjadi jembatan hubungan antar karakter yang dikembangkan dengan indah.

## LITERATURE REVIEW/ TINJAUAN PUSTAKA

**Stilistika.** Stilistika adalah style, maksudnya adalah cara yang digunakan seorang pembicara atau penulis untuk menyatakan maksudnya dengan menggunakan bahasa sebagai sarana (Sudjiman, 1993:13).

**Gaya Bahasa.** Gaya bahasa (*Hiyu*) adalah penggambaran akan suatu hal dengan mengumpamakannya seperti hal yang lain. Dengan kata lain, menggambarkan sesuatu dengan sesuatu yang berbeda (Akimoto, 2002).

**Jenis Gaya Bahasa.** Seto (2002) menjelaskan jenis-jenis Gaya Bahasa yang terbagi kedalam tiga bagian yakni Gaya Bahasa makna (意味のレトリック/*imi no retoriku*), gaya bahasa bentuk (形のレトリック/*katachi no retorikku*), dan gaya bahasa struktur (構造のレトリック/*kouzou no retorikku*)

**Semantik.** Makna merupakan hubungan antara bahasa dengan dunia luar yang disepakati bersama oleh pemakai bahasa sehingga dapat saling dimengerti (Aminuddin, 1988:53). Menurut Robin (Dalam Amalijah, 2014) menuturkan bahwa makna atau semantik adalah penjelasan atau membuat eksplisit kata dan kalimat dengan berbagai bentuk konstruksi gramatikal yang digunakan dan dipahami oleh penutur asli suatu bahasa atau orang yang ahli dalam Bahasa yang digunakan.

**Karya Sastra.** Menurut Ratna (2005:312), pada dasarnya karya sastra adalah rekaan atau yang lebih sering disebut imajinasi yang menggunakan media bahasa sebagai dasarnya.

***Senryuu*.** Menurut Matsura (Dalam Khasanah, 2020) *Haiku* (俳句) dapat diartikan sebagai sajak puisi tradisional Jepang. *Senryuu* memiliki perbedaan dengan *Haiku*. *Haiku* berfokus pada keindahan alam dengan menggunakan bahasa musim atau Kigo, sedangkan *Senryuu* berfokus pada unsur jenaka, humor, dan sindiran (Mandah, dkk., 1983: 6-7)

***Anime*.** Wells dalam Steinberg (2012:1) mengemukakan bahwa animasi berasal dari kata latin, *animare*, yang berarti "memberikan kehidupan," dan dalam konteks film animasi, sebagian besar berarti penciptaan ilusi gerakan buatan dalam garis-garis dan bentuk yang tidak hidup, maka dapat disimpulkan bahwa *Anime* merupakan grafik yang bergerak selayaknya makhluk hidup.

***Senryuu Shoujo*.** *Senryuu Shoujo* (Jepang: 川柳少女), yang dirilis dalam bahasa Inggris berjudul *Senryū Girl*, adalah sebuah seri manga shōnen Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Igarashi Masakuni. Manga ini mulai dimuat dalam majalah Weekly Shōnen Magazine yang diterbitkan oleh Kodansha sejak bulan Oktober 2016, dan memiliki total jilid sejumlah sebelas jilid tankoubon. Adaptasi *Anime* yang diproduksi oleh Connect ditayangkan sejak tanggal 6 April hingga 22 Juni 2019 (MyAnimeList, 2019).

## METHOD/METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menyajikan temuannya dalam bentuk deskripsi kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam mengenai proses mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi. Dalam hal ini, data kualitatif yang berupa gaya bahasa yang terdapat dalam *Senryuu* pada *Anime* 川柳少女 (*Senryuu Shoujo*) yang telah dianalisis, kemudian dideskripsikan secara terperinci dan mendalam sesuai dengan teori yang

digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, dan teknik catat. Data yang digunakan adalah *Senryuu*. Sumber data yang digunakan adalah “*Senryuu Shoujo*” Karya Masakuni Igarashi.

## RESULT AND DISCUSSION (HASIL DAN PEMBAHASAN)

### A. Pembahasan

#### 1. Sinekdoke

Nanako yang mempromosikan *Blog* nya yang disampaikan melalui *Senryuu*

詳細は私のブログを見て下さい

shousai wa watashi no burogu wo mitekudasai

“untuk informasi lebih lanjut lihatlah blogku”

Sinekdoke (*Teiyu* 提喻). Sinekdoke adalah gaya bahasa yang digunakan untuk mengorganisir sesuatu berdasarkan tipe dan jenis yang mewakili sesuatu yang disebutkan (Seto, 2002). Data 1 tergolong dalam gaya Bahasa sinekdoke karena pada kalimat “shousai wa watashi no burogu wo mitekudasai” atau dapat diartikan “untuk informasi lebih lanjut, tolong lihat blogku”. “Burogu” adalah sebuah *website* penyedia layanan informasi yang dapat ditulis oleh pemilik blog tersebut. Nanako membuat *Senryuu* yang bertujuan untuk mempromosikan Blog yang berisi tentang informasi *Senryuu* miliknya. Nanako mengelola sebuah website Blog *Senryuu* karena Nanako tidak dapat berkomunikasi dengan baik dalam cerita *Anime Senryuu Shoujo*. Nanako hanya dapat berkomunikasi lewat *Senryuu*. Hal tersebut selaras dengan penjelasan gaya bahasa Sinekdoke, sehingga data 1 ini masuk kedalam bagian gaya bahasa Sinekdoke atau dalam bahasa Jepang adalah *Teiyu* (提喻) (Seto, 2002).

#### 2. Metafora

Nanako berusaha menjelaskan kepada temannya tentang kondisi kepalanya ketika kebingungan yang disampaikan melalui *Senryuu*

考えがまとまらなくて喋れない

*kangaega matomaranakute shaberenai*

“aku tidak dapat berbicara karena pikiran ku tidak terorganisir”

Metafora *Inyu* (隱喻). Metafora adalah gaya bahasa yang mengaitkan satu dengan yang dengan kata kiasan (Seto, 2022). Data tergolong dalam gaya Bahasa Metafora karena pada kalimat “*Kangaega matomaranakute*” atau bisa diartikan “aku tidak bisa berbicara karena pikiran ku tidak terorganisir” bukanlah arti sebenarnya. “pikiran yang tidak terorganisir” dapat diartikan bahwa Nanako tidak dapat merangkai kata di pikirannya dengan normal. Semua hal yang ada dipikirkannya menjadi tidak dapat dipastikan dan menjadi tidak terorganisir. Hal tersebut selaras dengan penjelasan gaya bahasa Metafora, sehingga data 5 ini masuk kedalam bagian

gaya bahasa Metafora atau dalam bahasa Jepang adalah 隠喩 (*Inyu*) (Seto, 2002).

### 3. Hiperbola

Nanako yang memberitahu *Sensei* bahwa sedari awal Nanako tidak paham apa yang dikatakan oleh *Sensei*. Nanako menyampaikan hal tersebut melalui *Senryuu*

実言えば五問前から意味不明

*jitsu ieba gomon mae kara imi fuume*

“Sejujurnya, maknanya tidak jelas dari lima pertanyaan yang lalu”

Hiperbola *Kochouhou* (誇張法). Hiperbola adalah gaya bahasa yang memiliki ciri melebih-lebihkan maksud aslinya (Seto, 2002). Data 15 tergolong dalam gaya Bahasa Hiperbola karena pada kalimat “*gomon mae kara*” atau yang dapat diartikan “dari 5 persoalan tadi” tidaklah jumlah sebenarnya, dikarenakan sedari awal Nanako sama sekali tidak menyimak pelajaran yang diterangkan oleh *Sensei*. Nanako melebih-lebihkan persoalan tersebut dengan mengatakan “*Gomon maen kara*”. Hal tersebut selaras dengan penjelasan gaya bahasa Hiperbola, sehingga data 15 ini masuk kedalam bagian gaya bahasa Hiperbola atau dalam bahasa Jepang adalah 誇張法 (*Kochouhou*) (Seto, 2002).

### 4. Simile

Nanako terkesan dengan Busujima yang memiliki perawakan seperti berandalan namun memiliki sifat baik hati. Nanako menyampaikan hal tersebut melalui *Senryuu*

口下手で、笑うと女が、逃げる人

*kuchi beta de warau to onna ga nigeru hito*

“Seorang pembicara yang buruk, seorang wanita yang melarikan diri ketika dia tertawa”

Simile *Chokuyu* (直喩). Simile adalah gaya bahasa yang menunjukkan keterkaitan atau kemiripan pada dua hal dengan menggunakan kata “-seperti” (Seto, 2002). Data 21 tergolong dalam gaya Bahasa Simile karena pada kalimat “*kuchi beta de*” mengartikan bahwa Busujima tidak terlalu dapat berkata-kata, sedangkan kalimat berikutnya menunjukan perbandingan terbalik “*warau to onna ga nigeru hito*” adalah kalimat yang dapat diartikan “perempuan juga lari darinya, namun Ketika dia tersenyum” mengarah pada Busujima di mata Nanako yang mengartikan Busujima adalah orang yang special. Hal tersebut sesuai dengan pengertian gaya bahasa Simile, sehingga data 21 ini masuk ke dalam kategori gaya bahasa Simile atau dalam bahasa Jepang adalah 直喩 (*Chokuyu*) (Seto, 2002).

## B. Hasil

Pengelompokan *Senryuu* dengan mengacu pada jenis Gaya Bahasa atau majas

せとけんいち

menurut Seto Ken'ichi (瀬戸賢一) (Seto, 2002) ditemukan hasil sebagai berikut:

いんゆ

a. ; 隠喩、メタファー (Metaphor)

1. 考えがまとまらなくて喋れない  
*kangaega matomaranakute shaberenai*  
(aku tidak dapat berbicara karena pikiran ku tidak terorganisir)
2. 口元を笑顔で緩めてみたらどう  
*kuchi moto wo egao de yurumete mitara dou?*  
(Bagaimana jika kamu melemaskan mulutmu dengan tersenyum)
3. 八十五 五十九ちよい 八十二  
*hachi jyuu go go jyuu kyu choi hachi jyuu ni*  
(Delapan puluh lima, lima puluh sembilan, delapan puluh dua)
4. 大アイス大が割れたらこっちあげる  
*oo aisu oogawaretara kocchi ageru*  
(Jika es krim besar itu retak, aku akan memberikannya padamu)
5. ごくたまに考え中に白目むく  
*gokutamani kangae chuu ni shiro me muku*  
(Ketika berpikir, bagian putih mata ku berputar)
6. サイダーが大が割れたらこっちくれる！  
*saida ga oogawaretara kocchi kureru!*  
(soda akan dibagikan sama rata dan akan diberikan kepadaku)
7. 頑張って苦って克服したんです！  
*ganbatte nigatte kokufuku shitandesu!*  
(akan kulawan kelemahan ku, dan akan berkembang)
8. ドーナツが大が割れたらこっちくれる！  
*doonatsu ga oogawaretara kocchi kureru!*  
(Potekan donat yang lebih besar diberikan padaku!)
9. イエスコーチ！どんなシゴキもばっちこい！  
*iesu ko-chi! Donna shigoki mo bacchikoi*  
(Siapa pelatih, apapun masalahnya dapat ku atasi)
10. どうですか？前よりお腹スリムでしょ？  
*doudesuka? Mae yori onaka surimu desyo?*  
(Bagaimana, perut ku terlihat lebih datar dari sebelumnya bukan?)

ちょくゆ

b. ; 直喩、シミレー (Simile)

1. 口下手で、笑うと女が、逃げる人  
*kuchi beta de warau to onna ga nigeru hito*  
(Seorang pembicara yang buruk, seorang wanita yang melarikan diri ketika dia tertawa)
2. 世の中の女子わギャップに弱いんです  
*yo no naka no joshi wa gyappu ni yowaindesu*  
(Gadis-gadis di dunia lemah terhadap kesenjangan)

ていゆ

c. 低喩、シネクドキ (synecdoche)

1. 詳細は私のブログを見て下さい  
*shousai wa watashi no burogu wo mitekudasai*  
(untuk informasi lebih lanjut lihatlah blogku)
2. 空と鳥木と森電柱あと桜  
*sora to tori ki to mori denchuu ato Sakura*

(Langit, Burung, Pohon, dan Hutan Tiang telepon dan bunga sakura)

3. 俺ウサギ オフクロ妹 あと親父  
*ore usagi ofukuro imouto ato oyaji*  
(Saya, kelinci, ibu, adik perempuan, dan ayah)
4. エイちゃんはガールフレンドいるのかな？  
*Eichan wa ga-rufurendo iru no kana?*  
(Apakah Eichan mempunyai seorang pacar?)

こちょうほう

d. ;誇張法、ハイパーバリー(*hyperbole*)

1. 実言えば五問前から意味不明  
*jitsu ieba gomon mae kara imi fuume*  
(Sejujurnya, maknanya tidak jelas dari lima pertanyaan yang lalu)
2. そういえば私玉ネギだめだった  
*sou ieba watashi tamanegi damedatta*  
(Kalau dipikir-pikir, saya benar-benar tidak bisa memakan bawang)
3. 妹はそうとかわいいちょやバイ  
*imouto wa soutu kawaii chou yabai*  
(Adik perempuan ku terlihat sangat imut)
4. 構わない どう見られても 君となら  
*kamawanai dou miraretemo kimi to nara*  
(aku tidak masalah asalkan selalu berada di sampingmu)
5. エイちゃんのいいとこ私が知ってるよ  
*Eichan no iitoko watashi ga shitteru yo*  
(Semua baiknya Ei-chan aku tahu semuanya)
6. ねえヒロくん私ちょっぴり食えたかな？  
*nee hirokun watashi choppiri kueta kana?*  
(hey Hiro. Apakah aku berat badanku terlihat berkurang, bukan?)

### Images and Tables (Gambar dan Tabel)

No.	Episode	Time Table	Gaya Bahasa			
			Metafora	Simile	Sinekdot	Hiperbola
1.	Episode 1	02:41				実言えば五問前から意味不明
		02:58	考えがまとまらなくて喋れない			
		04:04				そういえば私玉ネギだめだった
		05:11				妹はそうとかわいいちょやバイ
		05:32	口元を笑顔で緩めてみたらどう			
		07:08			詳細は私の	

					ブログを見て 下さい	
		07:33			空と鳥木と森 電柱あと桜	
		07:40	八十五 五十 九ちよい 八 十二			
		08:49			俺ウサギ オ フクロ妹 あと 親父	
		10:08				構わない どう見られ ても 君とな ら
		10:52		口下手で, 笑 うと女が, 逃 げる人		
2.	Episode 2	02:14	大アイス大が 割れたらこっ ちあげる			
		02:43		世の中の女 子わギャップ に弱いんで す		
		03:03	ごくたまに考 え中に白目 むく			
		03:29				エイちゃん のいいとこ 私が知って るよ
		03:34	ドーナツが大 が割れたらこ っちくれる!			
		03:40	サイダーが大 が割れたらこ っちくれる!			
		04:55			エイちゃんは ガールフレン ドいるのか な?	
		05:22	頑張って苦っ て克服したん です!			
		06:08				ねえヒロくん 私ちよっぴ り食えたか な?

		07:24	イエスコー チ！どんなシ ゴキもばっち こい！			
		08:49	どうですか？ 前よりお腹ス リムでしょ？			
		Total	10	2	4	6

### CONCLUSION/KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa *Senryuu* yang terdapat pada *Anime Senryuu Shoujo* lebih menekankan pada penggunaan gaya bahasa Metafora karena *Senryuu* tidak memiliki aturan seperti *Haiku*. *Haiku* sendiri memiliki Kigo yang bermacam-macam, sedangkan *Senryuu* tidak memiliki Kigo. Penelitian ini hanya menjabarkan Gaya Bahasa dalam *Senryuu* yang tergolong dalam 4 majas yaitu majas Hiperbola, Metafora, Simile, Sinekdote. Diharapkan ada penelitian berikutnya yang meneliti tentang *Senryuu* dan *Haiku* yang berupa sajak Jepang berima 5-7-5 yang menggunakan Kigo dan dibahas dalam penelitian ini.

### REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (1995) *Stilistika : Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. Semarang : IKIP Semarang Press.
- A.S. Ranang, dkk. (2010) *Animasi Kartun Dari Dialog Sampai Digital*. Jakarta: PT.Index.
- Asoo, Isoji, dkk. (1983) *Sejarah Kesusastraan Jepang (Nihon Bungakushi)*. Jakarta: UI Press.
- Amalijah, Eva. *Hubungan Antara Hiponim Dengan Entailment Dalam Bahasa Jepang*. Surabaya: Parafrese
- Fananie, Z. (2000) *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University perss.
- Harimurti, K. (2001) *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Keraf, G. (2010) *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mandah, Darsimah, dkk. (1983) *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: kerjasama antara Fakultas Sastra UI, The Japan Foundation, dan PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- M.S, Mahsun. (2005) *Metode Penelitian Bahasa : Tahapan strategi, metode dan teknik*. Jakarata: Raya Grafindo.2007. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Matsumura, A. (2023) *Dejitaru Daijisen*. Japan: Shogakukan.

Matsuura, K. (1994) *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.

Pradopo, R. D. (2012) *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press

Punaji, S.. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana

Ratna, N. K. (2009). *Stilistika: Kajian Puistika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Seto, K. 2002. *Nihongo no Retorikku*. Japan.

Suhendar, B.T. & Khasanah, U. (2020) *Majas Dalam Haiku Karya Matsuo Basho* 2 (2): 78