BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali infrmasi visual atau verbal.

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dai guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media.

Gagne’ dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi

materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dengan memperhatikan pendapat Gagne' dan Briggs tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat dan bahan fisik yang terdapat di lingkungan siswa untuk menyajikan pesan kegiatan pembelajaran (proses kegiatan belajar-mengajar) sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.2 Media Pembelajaran

Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempejari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

2.2.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

a. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
b. Media memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
c. Penekanan media terdapat pada visual dan audio.
d. Media dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
e. Media dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televise), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, computer, radio tape / kaset, video recorder).
f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan tekhnologi. Berdasarkan perkembangan tekhnologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu :

a. Tekhnologi Cetak

   Tekhnologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

b. Tekhnologi Audio Visual

   Tekhnologi Audio Visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

c. Tekhnologi Berbasis Komputer

   Tekhnologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau meyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d. Tekhnologi Gabungan

   Tekhnologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (2011) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media pembelajaran visual, yaitu:

a. Funsi Atensi

   Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran

yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.3 Multimedia

2.3.1 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio, video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Multimedia Linier

   Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), misalnya: Televisi dan film.

b. Multimedia interaktif

   Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki oleh proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

   Secara keseluruhan, multimedia terdiri dari tiga level, yaitu :

a. Level teknis, yaitu multimedia berkaitan dengan alat-alat teknis ; alat-alat ini dapat diartikan sebagai wahana yang meliputi tanda-tanda.
b. Level semiotik, yaitu representasi hasil multimedia seperti teks, gambar, grafik, tabel, dll.
c. Level sensorik, yaitu yang berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda.

2.3.2 Karakteristik Multimedia

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

a. Memiliki lebih dari satu media *kovergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi tiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.3.3 Pemanfaatan Multimedia untuk Pembelajaran

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia yaitu:

a. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa.

b. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa.
c. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang Iptek di bidang pendidikan.
d. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik.
e. Multimedia dapat digunakan untuk membantu pembelajar membentuk model mental yang akan memudahkannya memahami suatu konsep.

2.3.4 Multimedia Berbasis Komputer dan Interaktif

Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dll. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktifitas.

Multimedia secara sederhana diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Definisi sederhana ini telah pula mencakup salah satu jenis kombinasi yang diuraikan pada bagian terdahulu, misalnya kombinasi slide dan tape audio. Namun pada bagian ini perpaduan dan kombinasi antara dua atau lebih jenis media ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.

Kemampuan elektronika semakin besar. Bentuk informasi grafis, video, animasi, diagram, suara, dan lain-lain dengan mudah dapat dihasilkan dengan mutu yang cukup baik. Misalnya, video kamera berfungsi merekam video yang diinginkan untu kemudian ditransfer dan digabungkan dengan animasi, grafik dan teks yang dihasilkan oleh komputer.

Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaanya dalam bidang pendidikan. Meskipun saat ini penggunaan media masih dianngap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas diberbagai jenjang sekolah.

2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Berbasis Komputer

a. Kelebihan multimedia berbasis komputer

1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan progam yang digunakan.
2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna dan music yang dapat menambah realisme.
3) Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannnya. Dengan kata

lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan misalnya dengan bertanya dan menilai jawaban.

4) Kemampuan merekam aktifitas siswa selama menggunakan sebuah progam pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dibantu.
5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, perantara lain seperti *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain dengan progam pengendali dengan komputer.

b. Kekurangan multimedia berbasis komputer

1) Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah), pengembangan perangkat lunaknya relative mahal.
2) Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3) Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan progam (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
4) Progam yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreatifitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreatifitas siswa.
5) Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok yang besar diperlukan

tambahan peralatan lain yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar lebih lebar.

2.4 Macromedia Flash Profesional 8

Macromedia flsh profesional 8 merupakan versi terbaru dari seri sebelumnya, yaitu *macromedia flash MX 2004*. Versi terbaru ini menyajikan banyak sekali perubahan tampilan, peranti terbaru, filter, blend mode, dan fasilitas lainnya.

a. Dapat membuat tombol interktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
b. Dapat membuat perubahan transparan warna dalam movie.
c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain
d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
e. Dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam beberapa tipe.
f. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek Bitmap.
g. Flash program animasi berbasis vektor memiliki fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

2.5 Idiom

Dalam bahasa Indonesia, “Makna Idiomatik adalah makna yang dapat dibedakan berdasarkan bisa atau tidaknya diramalkan atau ditelusuri, sebelum kita menjelaskan idiomatikal kita perlu mengetahui dulu apa yang dimaksud dengan

idiom. Idiom adalah satuan ujuran yang maknanya tidak dapat diramalkan dari makna unsur-unsurnya, baik secra leksikal maupun gramatikal." (Abdul chaer, 1993)

Sedangkan dalam Wikipedia disebutkan bahwa idiom adalah suatu ungkapan (seperti istilah atau frase) yang maknanya tak dapat diturunkan dari definisi langsung dan penyusunan bagian-bagiannya, melainkan merupakan suatu makna tak langsung yang hanya dikenal melalui penggunaan umum. Dalam linguistik, idiom umumnya dianggap merupakan gaya bahasa yang bertentangan dengan prinsip penyusunan (*principle of compositionality*), walaupun masih terjadi perdebatan mengenai hal tersebut.

Idiom bukanlah hanya sekedar pribahasa, ungkapan atau metafora. Idiom adalah satuan bahasa yang maknanya tidak dapat diramalkan berdasarkan kata-kata yang membentuknya. Oleh karena itu, orang mesti berupaya memahami sendiri makna dari sebuah idiom. Dapatkah kita memahami frase "apa kabar", misalnya, jika kita belum mempelajari bahwa frase tersebut bermakna idiomatis " bagaimana keadaanmu". Dari kacamata semantik, menurut Abdul Chaer (1990) perbedaan antara idiom, ungkapan dan metafora dapat dijekaskan sebagai berikut. Idiom, dilihat dari segi makna, adalah menyimpangnya makna idiom dari makna leksikal atau gramatikal unsur-unsur pembentuknya. Sedangkan ungkapan, dilihat dari segi ekspresi kebahasaan, adalh usaha sang penulis untuk menyampaikan gagasan dan emosinya dalam bentuk-bentuk satuan bahasa tertentu yang dianggap paling tepat.

2.6 *Kanyouku*

2.6.1 Definisi *Kanyouku*

Idiom dalam bahasa Jepang disebut dengan Kanyouku. Kanyouku sering sering sekali digunakan oleh orang Jepang dalam percakapan sehari-hari. ahli linguistik Jepang, Takao Matsumura (2001: 221) dalam Kokugo Jiten menyatakan bahwa kanyouku adalah:

慣用句というのは二つ以上の単語を組み合わせ、人塊として一つの意味を表すもの

Kanyoku to iu no wa futatsu ijo no tango o kumiawase, hito katamari toshite hitotsu no imi o arawasu mono.

Dalam bahasa Indonesianya berarti: “Idiom adalah gabungan dua kata atau lebih yang membentuk sebuah arti kelompok tersebut.”

Selain itu, Miyaji Hiroshi dalam buku Kanyooku no imi to Yoohoo (1981) menyatakan bahwa definisi dari kanyouku adalah:

慣用句という用語は一般に広く使われているけれども、その概念ははっきりしているわけではない。ただ、単語の二つ以上の連結形であって、その結びつきが比較的固く、全体で決まった意味を持つ言葉だという程度のところガ，一般的なきょつ理解になっているだろう。

Kanyoku to iu yougo wa ippan ni hiroku tsukawareteiru keredomo, sono gainen ga hakkiri shite iru wake dewanai. Tada, tango no futatsu ijo no renketsutai de ate, sono musubitsuki ga hikakutekikataku, zentai kimatta imi wo motsu kotoba dato iu teido no tokoro ga, ippan teki na kyotsu rikai ni natte iru darou.

Dalam bahasa Indonesianya berarti: “Istilah *Kanyooku* biasanya digunakan secara luas tetapi tidak mempunyai konsep yang jelas. Hanya saja *kanyooku* itu merupakan gabungan 2 buah kata atau lebih dan gabungan tersebut mempunyai hubungan yang relatif erat, seluruhnya mempunyai derajat kata dengan arti yang tetap serta memiliki pengertian yang umum.”

Kanyouku merupakan bagian dari frase, dalam bahasa Jepang disebut *ku* (句). Menurut Dedi Sutadi dalam buku *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang* (2003:147) bahwa yang dimaksud dengan frase (ku) adalah satuan bahasa yang terdiri dari dua kata atau lebih, yang jenisnya berbeda-beda. Sedangkan kanyouku adalah idiom, yang maknanya tidak bisa dipahami jika hanya mengetahui makna setiap kata yang membentuk idiom tersebut saja.

Dilihat dari strukturnya kanyouku dibagi menjadi empat tipe, yaitu :

1. Tidak bisa diselipi apapun

   Misalnya idiom *neko no hitai* (猫の額) yang secara leksikal diterjemahkan *dahi kucing*, idiom ini digunakan untuk menyatakan sebuah tempat yang sangat sempit. Frase ini digunakan dalam kalimat secara satu set dan tidak bisa diselipi oleh kata yang lainnya.

2. Tidak bisa berubah posisi (menjadi modifikator)

   Misalnya idiom *saba wo yomu* (さばを読む) yang secara leksikal diterjemahkan *membaca ikan saba*, idiom ini digunakan untuk menyatakan keadaan dimana seseorang memanipulasi sesuatu untuk mendapatkan sebuah keuntungan. Idiom ini digunakan dalam konteks sebagai berikut :

a. この値段がさばを読むんじゃないか。そんなにたくさん注文してないから。

   Sepertinya harga ini telah di manipulasi. Karena kita tidak memesan sebanyak itu.

b. この値段が読んださばのことじゃないか。そんなにたくさん注文してないから。

   Sepertinya harga ini telah di manipulasi. Karena kita tidak memesan sebanyak itu.

Frase *saba wo yomu* sama sekali tidak bisa berubah urutan misalnya dalam bentuk modifikasi seperti contoh kalimat (b) di atas. Tetapi kalau dalam bentuk *watashi tachi ga saba wo yonderu* (*kita yang sedang di manipulasi*) tidak menjadi masalah sebab bentuk asalnya *saba wo yonderu* tidak berubah.

3. Tidak bisa diganti dengan kata yang lain (sinonim atau antonim)

   Misalnya pada idiom *hana ga takai* (鼻が高い), secara leksikal berarti *hidungnya tinggi* yang mempunyai arti sombong. Sebagian dari frase tersebut tidak bisa diganti dengan kosakata yang lainnya baik sebagai antonim ataupun sinonimnya, misalnya menjadi *hana ga hikui* (hidung rendah) dengan maksud untuk menyatakan tidak sombong.

4. Ada yang dalam bentuk menyangkal saja dan tidak bisa diubah dalam bentuk positif

   Ada idiom yang digunakan hanya dalam bentuk menyangkal (bentuk –*nai*) saja, dan tidak bisa diubah menjadi bentuk positif. Misalnya idiom *ne*

mo ha mo nai (根も葉もない), idiom ini digunakan untuk menyatakan sesuatu yang tidak beralasan. Idiom ini tidak bisa diubah menjadi *ne mo ha mo aru* dengan maksud ingin mengganti artinya menjadi sesuatu yang beralasan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kanyouku memiliki pengertian yang sama dengan idiom bahasa Jepang.

2.6.2 Jenis Kanyouku Menurut Unsur Kata Pembentuknya

Menurut buku *101 Japanese Idioms* (1994), jenis kanyouku dibagi menjadi Enam bagian, yaitu :

1. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur alam

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan alam, entah itu tumbuhan, cuaca, angin, air, dan lain-lain. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan alam adalah *kanyouku* 花より団子 (*hana yori dango*) yang secara leksikal berarti lebih baik dango (makanan tradisional Jepang) daripada bunga. Idiom ini digunakan untuk menyebut seseorang yang lebih memilih makanan daripada bunga. Pada acara *hanami* biasanya orang datang untuk melihat bunga sakura, namun kebanyakan orang Jepang malah lebih menikmati bekal yang mereka bawa daripada melihat bunga sakura yang menjadi tujuan awal mereka. *Kanyouku* ini mempunyai kata *hana* (bunga) yang berhubungan dengan alam.

2. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur hewan

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan hewan. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan hewan adalah *kanyouku* 同じ穴のむじな (*onaji ana no mujina*) yang secara leksikal berarti di dalam lubang rubah yang sama. Idiom ini digunakan untuk menyebut seseorang yang menjadi *partner* atau pasangan seseorang dalam melakukan kejahatan. Rubah dikenal sebagai hewan yang licik dan jahat di Jepang. Di dalam dongeng Jepang, rubah juga sering digambarkan sebagai hewan yang curang dan licik.

3. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur bagian tubuh

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan bagian tubuh. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan bagian tubuh adalah *kanyouku* 良薬口に苦し (*ryouyaku kuchi ni nigasu*) yang secara leksikal berarti Obat yang baik pasti pahit di dalam mulut. Idiom ini mempunyai arti nasihat yang baik biasanya tidak menyenangkan atau sulit untuk diterima.

4. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur angka atau jumlah

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan bagian angka atau jumlah. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan angka atau jumlah adalah *kanyouku* 十人十色 (*juunin toiro*) yang secara leksikal berarti sepuluh orang sepuluh warna. Idiom ini mempunyai arti setiap orang mempunyai

pemikiran tersendiri. Apabila sepuluh orang berkumpul, setiap orangnya pasti mempunyai pemikiran yang berbeda-beda antara satu sama lain.

5. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur tempat atau perpindahan

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan bagian tempat atau perpindahan. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan tempat adalah *kanyouku* 石橋をたたいて渡る (*ishibashi wo tataite wataru*) yang secara leksikal berarti memukul jembatan batu terlebih dahulu sebelum melewatinya. Idiom ini mempunyai arti melakukan sesuatu dengan sangat berhati-hati.

6. *Kanyouku* yang berhubungan dengan unsur kebudayaan

   Kanyouku jenis ini dibentuk dari beberapa unsur kata yang berhubungan dengan kebudayaan orang Jepang. Contoh dari *kanyouku* yang dibentuk dengan unsur kata yang berhubungan dengan tempat adalah *kanyouku* 袖に下 (*sude ni shita*) yang secara leksikal berarti di bawah lengan baju. Idiom ini mempunyai arti menyuap. Pada zaman dahulu, orang Jepang memakai *kimono* (baju tradisional Jepang) untuk berpakaian sehari-hari. Karena engan kimono agak panjang, sehingga biasanya terlihat bagus untuk digunakan sebagai tempat transaksi suap menyuap (saat menyerahkan uang).

2.6.3 Fungsi Kanyouku

Fungsi kanyouku menurut Tanaka Masae dalam buku *Oboete Benrina Kanyooku* menyebutkan bahwa fungsi kanyooku adalah:

慣用句は日常の会話や文章の中でよく使われています。たとえてい短い言葉ですが、てきとうな所で適切に使うことによって、日常の会話や文章の表現が豊かに生き生きとしたものになります。

Kanyooku wa nichi joo no kaiwa ya bunshoo no naka de yoku tsukawarete imasu. Tatoetei mijikai kotoba desu ga, tekitoo na tokoro de tekisetsu ni tsukau koto ni yotte, nichi jou no kaiwa ya bunshoo no hyoogen ga yutaka ni ikiiki toshita mono ni narimasu.

Dalam bahasa Indonesia berarti, “ Kanyooku sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dan dalam sebuah kalimat. Kanyooku biasanya merupakan kata-kata yang pendek dan digunakan menurut kesesuaian waktu dan tempat. Kanyooku akan memberikan kesegaran dan lebih memperkaya ragam ucapan percakapan sehari-hari serta dalam ragam penulisan kalimat.”