

**MAJAS METAFORA DALAM ANIME *FUNE O AMU*
KARYA SHION MIURA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan
Memperoleh gelar (S. Pd) pada Pendidikan Bahasa
Jepang.



Oleh :

**YOLANDA ARDIANA
PUTRI**

NIM 19180051/2019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
DEPARTEMEN BAHASA DAN SASTRA INGGRIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI
PADANG 2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

MAJAS METAFORA DALAM ANIME *FUNE O AMU*
KARYA SHION MIURA

Nama : Yolanda Ardiana Putri
NIM : 19180051
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

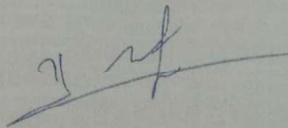
Padang, 23 Agustus 2024

Disetujui oleh,
Pembimbing



Damai Yani, S.Hum., M.Hum.
NIDN. 1021118401

Mengetahui,
Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Inggris FBS-UNP



Dr. Yuli Tiarini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197707202002122002

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Departemen Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dengan judul

**MAJAS METAFORA DALAM ANIME *FUNE O AMU*
KARYA SHION MIURA**

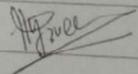
Nama : Yolanda Ardiana Putri
NIM : 19180051
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Departemen : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 23 Agustus 2024

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd.
2. Sekretaris Rita Arni, S.Hum., M.Pd.
3. Anggota Damai Yani, S.Hum., M.Hum.

: 
: 
: 



UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN BAHASA DAN SAstra INGGRIS
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp/Fax (0751) 447347

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yolanda Ardiana Putri
NIM/TM : 19180051/2019
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan : Bahasa dan Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul *Majas Metafora dalam Anime Fune O Amu Karya Shion Miura* adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,
Kepala Departemen

Dr. Yuli Tiarina, S.Pd., M.Pd
NIP. 197707202002122002

Saya yang menyatakan,



Yolanda Ardiana Putri
NIM. 19180051

ABSTRAK

Ardiana Putri, Yolanda. 2024. Majas metafora dalam anime Fune O Amu karya Shion Miura. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Departemen Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Metafora adalah majas yang membandingkan dua hal yang dapat berwujud benda, objek fisik, gagasan, dan sifat atau tindakan yang tersirat lainnya, Nurgiyantoro. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:59), pengertian metafora adalah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan jenis dan makna metafora yang terdapat dalam anime Fune O Amu karya Shion Miura. Berdasarkan hasil penelitian menganalisis jenis-jenis metafora dalam anime Fune O Amu karya Shion Miura dengan menggunakan teori Stephen Ullman. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 data ungkapan yang menggunakan gaya bahasa metafora dalam anime Fune O Amu karya Shion Miura dengan hasil: 1 data metafora antropomorfis, 2 data metafora binatang, 10 data metafora abstraksi dan 7 data metafora sinestetik

Kata Kunci : Metafora, anime

ABSTRACT

Ardiana Putri, Yolanda. 2024. Metaphorical language in the anime Fune O Amu by Shion Miura. Thesis. Japanese Language Education Study Program, Department of English Language and Literature, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Padang.

A metaphor is a figure of speech that compares two things that can take the form of objects, physical objects, ideas, and other implicit characteristics or actions, Nurgiyantoro. In the Big Indonesian Dictionary (2008: 59), the definition of metaphor is the use of words or groups of words not with their actual meaning but as a painting based on similarities or comparisons. A metaphor is a kind of analogy that compares two things directly. The aim of this research is to describe the types and meaning of metaphors in the anime Fune O Amu by Shion Miura. Based on research results analyzing the types of metaphors in the anime Fune O Amu by Shion Miura using Stephen Ullman's theory. So it can be concluded that there are 20 expression data that use metaphorical language styles in the anime Fune O Amu by Shion Miura with the results: 1 anthropomorphic metaphor data, 2 animal metaphor data, 10 abstraction metaphor data and 7 synesthetic metaphor data.

Key words : Metaphor, anime

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya untuk bisa melakukan penelitian ini. rahmat dan karunianya untuk bisa melakukan penelitian. Shalawat beriring salam peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat pertolongan-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “Majas Metafora dalam Anime Fune O Amu Karya Shion Miura”. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Ibu Damai Yani S. Hum, M. Hum selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dan sekaligus sebagai pembimbing yang telah mendampingi dan memberikan nasehat serta masukan dalam penulisan skripsi ini;
2. Bapak Hendri Zalman, S.Hum., M.Pd dan Ibu Rita Arni, S.Hum., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan serta nasehat dalam penulisan skripsi ini;
3. Dosen-dosen Bahasa Jepang Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang;
4. Kedua orang tua penulis, yang telah memberikan dukungan secara moral dan finansial.
5. Teman- teman angkatan 19 *Saikyounosuke*, Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Padang;
6. Chiki, Ruby, dan Kiko, selaku kucing dan hamster penulis yang selalu menemani, meskipun telah pergi.
7. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for beliving me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan masukan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembaca.

Padang, Agustus 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Definisi Istilah.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori.....	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Desain Penelitian	20
B. Data dan Sumber Data	21
C. Instrumen Penelitian.....	21
D. Teknik Pengumpulan Data	22
E. Keabsahan Data	22
F. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Data	25
B. Analisis Data.....	25
C. Pembahasan.....	38
BAB V PENUTUP	40
A. Simpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Inventaris Data	22
Tabel 2. Analisis Jenis Metafora dalam anime Fune O Amu karya Shion Miura	24
Tabel 3. Deskripsi jenis metafora.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	19
-------------------------------------	----

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa adalah salah satu bentuk komunikasi yang digunakan manusia dalam kehidupannya. Menurut Wiratno & Riyadi (2014) bahasa adalah alat komunikasi yang terstruktur dalam bentuk satuan–satuan, seperti; kata, kelompok kata, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi dibagi menjadi dua, yaitu komunikasi verbal dan non- verbal. Komunikasi verbal merupakan jenis komunikasi yang penyampaiannya melalui kata-kata, baik secara lisan atau tulisan. Sementara itu komunikasi non-verbal merupakan komunikasi yang penyampaiannya menggunakan bahasa tubuh, seperti bahasa isyarat contohnya raut wajah, gerakan tangan, gelengan kepala, dan sebagainya.

Menurut Sutedi (2003:2) bahasa digunakan untuk menyampaikan suatu ide pikiran, hasrat dan keinginan kepada orang lain. Agar maksud pesan tersampaikan kepada lawan bicara, baik secara simbolis maupun emosi. Maka dari itu perlu menggunakan diksi dan gaya bahasa. ilmu yang mempelajari gaya bahasa disebut stilistika. Menurut Ratna (2013:3) stilistika merupakan ilmu yang membahas mengenai gaya, sedangkan *stil* secara umum merupakan segala sesuatu diungkapkan dengan cara yang khas agar tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan maksimal. Salah satu gaya bahasa yang sering digunakan dalam sebuah karya sastra adalah gaya bahasa kiasan. Gaya bahasa kiasan dapat berupa simile, metafora, personifikasi, sinekdot dan lainnya. Dalam penelitian ini, metafora menjadi salah satu gaya bahasa yang akan dikaji oleh peneliti.

Metafora adalah sebuah majas yang membandingkan antara dua hal yang dapat berwujud benda, fisik, ide, dan sifat atau perbuatan lain yang bersifat implisit, Nurgiyantoro (2014: 224). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 59), definisi metafora adalah pemakaian kata ataupun kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat, Keraf (2010: 139). Misalnya:

“Tengah tenggelam di kelam malam.”

(Namira, 2022: 33)

Dari data di atas, mengandung gaya bahasa metafora. Kata ‘tengah’ menggambarkan keadaan yang sedang terjadi, sedangkan pada kata ‘tenggelam’ yang biasanya terjadi di air tetapi pada keadaan ini menunjukkan bahwa seseorang tersebut sedang ‘tenggelam’ di ‘kelam malam’ yang merujuk pada suasana sedih yang mendalam.

Dalam penelitian ini, gaya bahasa yang akan diteliti adalah gaya bahasa metafora atau *inyu* (隱喩). Momiyama (dalam Sutedi, 2010:192) mengatakan metafora adalah gaya bahasa yang digunakan untuk mengumpamakan suatu hal dengan hal yang lain karena adanya kemiripan atau kesamaannya, misalnya :

君は僕の太陽だ。

Kimi wa boku no taiyou da.

(kau adalah matahariku)

(Sutedi, 2010: 193)

Dari data diatas bisa dilihat bahwa pada kata *kimi* yang berartikan *kamu* disandingkan dengan kata *taiyou* yang berarti *matahari* memiliki makna tersirat yang terkandung di dalamnya. Kata *kimi* dalam kalimat diatas bisa merujuk kepada seorang kekasih hati, sedangkan kata matahari merujuk pada, harapan, sumber cahaya dan lain sebagainya. Singkatnya, kalimat diatas merupakan suatu ungkapan yang berarti bahwa sang kekasih merupakan sumber kebahagiaannya sepanjang waktu, orang yang mampu membuat hari-harinya selalu cerah dan sebagainya.

Jepang merupakan salah satu negara yang terkenal akan budaya, teknologi yang maju dan juga karya sastranya yang banyak dan terkenal diseluruh dunia. Salah satu karya sastra tersebut adalah anime. Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012). Salah satu anime yang akan peneliti gunakan sebagai objek penelitian adalah anime *Fune O Amu*.

Dari penelitian sebelumnya Muthi'athul Yusroh (2023) dengan judul penelitian "Analisis metafora *haiku* tema musim semi karya Matsuo Basho". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sumber data utama penelitian ini adalah *haiku* tema musim semi karya Matsuo Basho. Penelitian bertujuan untuk mengetahui jenis metafora apa saja yang terdapat di dalam *haiku* karya Matsuo Basho. Data yang terkumpul sebanyak 20 jenis metafora berdasarkan jenis metafora menurut Lakoff dan Jonson terdapat 3 macam yaitu metafora struktural, metafora orientasional, metafora ontologis.

Perbedaan penelitian sebelumnya adalah sumber data dan teori yang digunakan peneliti saat ini merupakan anime yang diadaptasi dari novel karya Shion Miura. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Stephen Ullman. Setelah menonton anime ini, peneliti menemukan banyak gaya bahasa yang digunakan pada percakapan sehari-hari yang mengandung gaya bahasa metafora yang layak untuk diteliti. Analisis penggunaan gaya bahasa metafora dilakukan agar pembaca memahami ungkapan tersirat yang ada di dalam tuturan di anime *Fune O Amu* karya Shion Miura. Oleh karena itu. Peneliti mencoba mengkaji gaya bahasa metafora dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada gaya bahasa metafora dalam anime *Fune O Amu* karya *Shion Miura* menggunakan teori Stephen Ullman (2007: 266-269).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka dapat dirumuskan dalam rumusan masalah ini adalah mendeskripsikan jenis dan makna metafora di dalam anime *Fune O Amu* karya *Shion Miura*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan jenis dan makna metafora dalam anime *Fune O Amu* karya *Shion Miura*.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian tentang penggunaan gaya bahasa metafora pada anime ini dapat memberi manfaat secara teoritis maupun manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang terdapat di dalam penelitian ini, diharapkan dapat digunakan dalam penelitian di bidang linguistik. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi tenaga pendidik guna memperdalam pengetahuan mengenai metafora dalam bahasa Jepang. Sehingga pengetahuan yang di dapatkan bisa digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk siswa serta pembelajar bahasa Jepang lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini sangat berguna dan bermanfaat untuk menambahkan informasi dan ilmu pengetahuan dalam bidang linguistik, khususnya di bidang metafora. Melalui penelitian ini, peneliti mengetahui banyak pemahaman dan makna dari anime *Fune O Amu*.

b. Bagi pembelajar

Dapat menambah pengetahuan bagi pembelajar bahasa Jepang terkait dengan gaya bahasa yang ada di dalam anime *Fune O Amu*.

c. Bagi pengajar

Dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar dalam memberi materi yang berkaitan dengan pembelajaran linguistik, yaitu gaya bahasa metafora anime *Fune O Amu*.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini, maka definisi istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Stilistika

Stilistika secara luas diartikan sebagai salah satu studi linguistik yang membahas style, dan bertujuan menjelaskan hubungan antara bahasa dan fungsi keindahan, Leech and Short (2007:11).

2. Metafora

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:59), definisi metafora adalah pemakaian kata ataupun kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.

3. Anime *Fune O Amu* karya Shion Miura

Anime adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012). Anime *Fune O amu* adalah sebuah serial Jepang, anime ini diadaptasi dari novel yang ditulis oleh Shion Miura. Ditayangkan pada tanggal 14 oktober sampai 23 desember 2016 di Fuji TV. Anime ini menceritakan tentang penerbitan kamus yang bernama *The Great Passenger* (Selat Besar) yang masih didalam proses pembuatan, namun sang editor kamus yang bernama Koihei Araki akan segera pensiun. Mitsuya Majime, seorang karyawan yang awalnya bekerja di bagian pemasaran di perusahaan tersebut direkrut langsung oleh Kouhei Araki atas usulan dari rekan kerjanya yang bernama Masashi Nishioka. Majime terpilih karena kecintaannya terhadap kata yang sangat cocok bekerja dibagian penerbitan dan menggantikan posisi Araki untuk melanjutkan pembuatan kamus selat besar.