TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7572

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

Metaphorical Figures of Speech in the Anime *Fune o Amu* by Shion Miura

Yolanda Ardiana Putri & Damai Yani
Universitas Negeri Padang
yolandaardiana11@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 1, 2025	Sep 22, 2025	Oct 3, 2025	Oct 8, 2025

Abstract

Metaphor is a figure of speech that implicitly compares two things, whether physical objects, ideas, characteristics, or actions without using direct comparative words. According to Nurgiyantoro, a metaphor is an implied form of analogy, while the *Kamus Besar Bahasa Indonesia* defines it as the use of a word or group of words in a non-literal sense, serving as a comparative expression based on meaning similarity. This study aims to describe the types and meanings of metaphors in the anime *Fune O Amu* by Shion Miura. The research employs a descriptive qualitative approach using Stephen Ullmann's theory of metaphor as the analytical framework. The findings reveal 20 instances of metaphorical expressions in the anime, consisting of 1 anthropomorphic metaphor, 2 animal metaphors, 10 abstraction metaphors, and 7 synesthetic metaphors. These findings indicate that metaphorical language in *Fune O Amu* is used in varied ways to enhance expressive meaning and emotion, as well as to deepen the aesthetic experience in this visual literary work. The study concludes that anime, as a form of

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

modern literature, utilizes metaphor not merely as a rhetorical device but as a powerful tool for generating deep and imaginative meaning.

Keywords: Metaphor; Analogy; Anime; Literary Work; Figurative Language.

Abstrak: Metafora merupakan gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara implisit, baik berupa objek fisik, gagasan, karakteristik, maupun tindakan tanpa menggunakan kata pembanding langsung. Menurut Nurgiyantoro, metafora adalah bentuk analogi yang digunakan secara tersirat, sedangkan dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, metafora diartikan sebagai penggunaan kata atau kelompok kata yang tidak bermakna sebenarnya, melainkan sebagai ungkapan perbandingan berdasarkan kemiripan makna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan makna metafora dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori metafora dari Stephen Ullmann sebagai landasan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 20 data ungkapan metaforis dalam anime tersebut, terdiri atas 1 data metafora antropomorfik, 2 data metafora hewan, 10 data metafora abstraksi, dan 7 data metafora sinestetik. Temuan ini mengindikasikan bahwa gaya bahasa metafora dalam *Fune O Amu* digunakan secara variatif untuk memperkuat ekspresi makna dan emosi, serta memperdalam pengalaman estetis dalam karya sastra visual. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa anime sebagai bentuk karya sastra modern memanfaatkan metafora tidak hanya sebagai alat retoris, tetapi juga sebagai instrumen penciptaan makna yang mendalam dan imajinatif.

Kata Kunci: Metafora; Analogi; Anime; Karya Sastra; Gaya Bahasa.

PENDAHULUAN

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.

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 tersbut 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*.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif berdasarkan metode deskriptif. Menurut Moeleong (2012: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Sedangkan menurut Yusuf (2014: 328) penelitian kualitatif adalah penelitian dengan cara mencari makna, pemahaman, atau pengertian tentang suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia yang mana peneliti dapat terlibat langsung atau tidak dalam setting yang diteliti secara kontekstual dan menyeluruh serta data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif berupa gambar, kata-kata, dan bukannya angka.

Lalu, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian dengan metode deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan proses dari waktu ke waktu dalam situasi alami tanpa rekayasa peneliti, Nurgrahani (2014: 305). Menurut Sutedi (2009: 58) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan, suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual.

Jadi, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk membuat deskripsi, maksudnya membuat gambaran, lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai data, sifat-sifat, serta hubungan fenomena yang diteliti dalam mendeskripsikan jenis dan makna metafora di dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.

Data dan Sumber Data

1) Data

Menurut Vercellis (2009) data merupakan sebuah representasi fakta yang tersusun secara terstruktur. Data merupakan bahan penelitian yang diperoleh dengan metode dan teknik tertentu dari sumber data, Zaim (2014: 74). Data pada penelitian kualitatif pada umumnya berupa kata, ungkapan, kalimat, dan tindakan, bukan angka-angka statistik, Nugrahani (2014:74).

2) Sumber Data

Sedangkan menurut Moleong (2012: 11) menyebutkan bahwa sumber data pada penelitian kualitatif dapat berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, *videotape,* dokumen pribadi, memo dan dokumen resmi lainnya.

Dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang akan mengidentifikasikan gaya bahasa metafora yang terdapat dalam anime *Fune O Amu.* Anime ini memiliki 11 episode, dimana peneliti akan mengkaji jenis dan makna metafora pada anime *Fune O amu* karya Shion Miura.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sendiri, artinya yang berperan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan dalam perencanaan, pembuatan, dan pelaporan hasil penelitiannya. Menurut Sutedi (2018: 151) instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan alat bantu berupa buku, pena, refrensi, jurnal, dan laptop sebagai media penunjang dalam melakukan penelitian yang akan dianalisis.

Selain itu, juga diperlukan tabel inventaris sebagai instrumen penunjang. Tabel ini digunakan dalam pengumpulan data, mengklasifikasikan data, dan menganalisis data yang berhubungan dengan gaya bahasa metafora dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap atau teknik (SBLC). Teknik SBLC merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa tanpa terlibat langsung dalam proses pembicaraannya, tetapi hanya sebagai pengamat atas data yang sudah terbentuk dari penggunaan bahasa, serta peristiwa kebahasaan yang berada diluar bahasa yang digunakan, Kesuma (2007:44).

Dalam teknik SBLC, peneliti tidak terlibat langsung dan tidak ikut berpatisipasi dalam menentukan pembentukan dan pemunculan data, namun hanya sebagai pengamat terhadap data.

Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Menonton anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.

2. Menerjemahkan percakapan atau dialog yang ada pada anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.
3. Mengidentifikasi jenis metafora yang terkandung di dalam tuturan anime *Fune O Amu* karya Shion Miura..
4. Terakhir, mencatat dan mengumpulkan tuturan yang mengandung gaya bahasa metafora ke dalam tabel inventaris data.

HASIL

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul adalah berupa tuturan antar tokoh dalam anime *Fune O Amu* karya *Shion Miura*. Berdasarkan hasil pengumpulan data, peneliti menemukan 20 data dari 11 episode anime *Fune O Amu karya Shion Miura.* Untuk deskripsi data berupa jenis metafora dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 1. Deskripsi jenis metafora

No	Jenis metafora	Jumlah data
1	Metafora Antropomorfik	1
2	Metafora Kehewanan	2
3	Metafora Pengabstrakan	10
4	Metafora Sinestetik	7
Jumlah		**20**

Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data di atas, maka peneliti dapat menganalisis gaya bahasa metafora yang terdapat pada tuturan tokoh yang terdapat dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura. Berikut penjelasan mengenai jenis metafora pada tuturan tokoh pada anime *Fune O Amu* karya Shion Miura dengan menggunakan teori Stephen Ullman (2007 :266- 269).

1. Metafora antropomorfik

Metafora antropomorfik pada penelitian ini berjumlah 1 data yang terdapat pada data D10.

D10 月までもが君の存在を祝福している

tsuki made mo ga kimi no sonzai o shukufuku shite iru

bahkan bulan pun ikut merayakan kehadiranmu.

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora antropomorfik. Pada tuturan di atas terdapat ungkapan 月 atau *tsuki* yang berarti bulan. *Tsuki* merupakan objek langit dan satu-satunya satelit bumi, satelit kelima terbesar dalam tata surya. Namun pada tuturan di

atas, *tsuki* dibuat seolah-olah ikut tersenyum, berbahagia, dan bergembira layaknya sifat yang dimiliki oleh manusia. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora antropomorfik.

(Fune O Amu, episode 3, menit 00:15:39.03)

2. Metafora Kehewanan

Metafora kehewanan pada penelitian ini berjumlah 2 data yang terdapat pada data D04 dan D12.

D04 犬のように死んだ

Inu no youni shinda

Mati seperti seekor anjing

(Fune O Amu, episode 2, menit 00:04:24.01)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora kehewanan. Pada tuturan di atas terdapat kata **犬** atau *inu* yang berarti anjing. *Inu* adalah hewan yang setia dan dapat diandalkan, meskipun sering dianggap sebagai sahabat manusia, dalam beberapa persepsi *inu* sering kali dikaitkan dengan hal-hal negatif seperti tuturan di atas. Dikarenakan oleh beberapa hal, seperti, *inu* yang tidak dilatih atau memiliki sifat agresif dapat menyerang manusia atau hewan lainnya, *inu* juga kerap menggonggong berlebihan, mengencengi atau mengotori properti dan merusak barang-barang. Ungkapan diatas menginterpretasikan kematian manusia layaknya seperti seekor anjing untuk menggambarkan kesengsaraan dan kesepian. Tuturan ini menghubungkan kematian fisik 'seekor anjing' dengan pengalaman manusia dalam menghadapi kematian yang sia-sia dan menyedihkan. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora kehewanan.

D12 こりゃ明日は冬眠だわ 俺

Korya ashita wa tōminda wa ore

Sepertinya aku akan hibernasi besok

(Fune O Amu, episode 4, menit 00:15:33.09)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora kehewanan. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan *'tominda'* atau 'hibernasi'. Hibernasi adalah fase tidur panjang yang biasanya dilakukan oleh hewan ketika memasuki musim dingin. Pada tuturan di atas, ungkapan 'Aku akan hibernasi' menggambarkan suatu kegiatan seorang tokoh yang akan melakukan istirahat panjang, namun bukan berhirbenasi layaknya hewan. Karena manusia

tidak bisa melakukan hibernasi. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora kehewanan.

3. Metafora Pengabstrakan

Metafora pengabstrakan pada penelitian ini berjunlah 10 data yang terdapat pada data D03, D05, D06, D08, D11, D14, D15, D17, D18 Dan D19.

D03 言葉に道に迷うし しかし溺れきらず

Kotoba ni michinimayou shi shikashi obore kirazu

Tersesat dalam kata-kata, tapi tidak tenggelam di dalamnya

(Fune O Amu, episode 1, menit 00:17:42.23)

Pada data di atas ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas, terdapat kata **道に迷う** atau *michinimayou* yang berarti tersesat . Kata *michinimayou* berarti hilang arah tujuan atau tidak tahu arah. Sedangkan kata **溺れ** atau *obore* yang memiliki arti tenggelam, suatu keadaan dimana seseorang terbenam dalam sebuah perairan yang dalam. Namun pada tuturan di atas, kata *michinimayou* menginterpretasikan kondisi tokoh yang merasa bingung atau terjebak di labirin kata-kata yang ada di pikirannya. Sedangkan kata *obore* menginterpretasikan kondisi tokoh yang merasa terbebani dan putus asa. Dari gambaran di atas, konsep kata *michinimayou* yang bersifat konkret digambarkan dalam bentuk abstraksi sebuah jalan pikiran tokoh tersebut dan kata *obore* menggambarkan bentuk abstraksi rasa lelah dan putus asa yang dialami oleh tokoh tersebut. Jadi penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D05 言葉は光なのです

Kotoba wa hikarina nodesu

Kata-kata adalah cahaya.

(Fune O Amu, episode 2, menit 00:06:23.19)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas terdapat ungkapan **光**, *hikari* yang berarti cahaya. Kata cahaya memiliki sifat menerangi, memperjelas, dan menuntun. Sementara itu, pada ungkapan '*kotoba wa hikarina nodesu*' atau 'kata-kata adalah cahaya' menggambarkan suatu kondisi dimana cahaya yang mampu

menyinari kegelapan pikiran, menyingkapkan pemahaman baru dan menerangi jalan menuju pengetahuan. Jadi dari penjelasan di atas, konsep cahaya yang bersifat konkret diperlakukan seperti sesuatu yang bersifat abstrak. Maka dari itu, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D06　辞書は言葉の海を渡る舟です

Jisho wa kotoba no umiwowataru funedesu

Kamus adalah sebuah perahu yang mengarungi lautan kata

(Fune O Amu, episode 2, menit 00:06:43.20)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas terdapat kata 辞書 atau *jisho* yang berarti kamus. *Jisho* adalah buku rujukan yang memuat daftar kata atau gabungan kata dengan keterangan mengenai berbagai segi makna dan penggunaannya dalam bahasa Jepang. Kemudian terdapat kata 舟 atau *fune* yang berarti kapal. *Fune* adalah alat transportasi yang digunakan untuk menjelajahi perairan seperti lautan. Pada penggambaran di atas *Jisho* diperumpakan sebagai *Fune* yang dapat mengarungi lautan, menjelejahi dunia kata-kata, dan memperluas cakrawala pengetahuan. Kata *Jisho* yang bersifat konkret digambarkan dalam bentuk abstraksi dari kata *Fune,* seolah-olah *Jisho* mampu mengarungi lautan.

Selanjutnya terdapat ungkapan 海を渡る atau *umi wo wataru* yang berarti mengarungi lautan. Kata *wataru* mewakili proses pencarian dan eksplorasi dalam mencari sesuatu dalam lautan. Kata *umi wo wataru* menginterpretasikan dunia kata-kata yang luas dan penuh makna. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D08　そこはほら　みっちゃんと私はつうかあの仲だから

Soko wa hora mitchanto watashi wa tsūkānonakadakara.

Soalnya, Micchan dan aku adalah teman satu jiwa

(Fune O Amu, episode 2, menit 00:16:09.05)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Dalam tuturan di atas terdapat ungkapan, つうかあの仲だから *tsuka no dakara* yang berarti teman yang sangat dekat atau teman satu jiwa. *Tsuka no dakara*, diibaratkan sebagai teman satu jiwa dalam tuturan diatas. Jiwa merupakan konsep abstrak yang mengacu pada esensi seseorang, termasuk pikiran, peraasaan dan spiritualitas. Tuturan diatas diucapkan oleh seorang tokoh

nenek pemilik penginapan kepada tokoh utama, ungkapan tersebut menunjukkan ikatan emosional yang kuat dan pemahaman yang mendalam antara kedua tokoh karena memiliki pikiran dan cara pandang hidup yang mirip. Ungkapan ini menyiratkan bahwa kedua tokoh memiliki koneksi yang melampaui persahabatan biasa, terjalin melalui pemahaman, dukungan, dan empati yang mendalam. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D11　そういうもんだ　出る杭釘はハンマーで打たれんだよ

Sōiu monda derukui kugi wa hanma de uta re nda yo

Begitulah, paku yang keluar mulai dipukul oleh palu

(Fune O Amu, episode 4, menit 00:11:32.18)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan kata **釘** atau *kugi*, yang berarti paku. Kata *kugi* tidak merujuk pada objek fisik *kugi* yang sebenarnya. Melainkan sebagai bentuk abstraksi dari suatu 'kesalahan'. Kata *kugi* menandai kesalahan yang dilakukan oleh tokoh. Selanjutnya terdapat kata **ハンマー** atau *hanma* yang berarti palu. Kata *hanma* juga bukan merujuk pada objek fisik *hanma*, tetapi sebagai abstraksi dari 'hukuman' atau 'teguran' yang diterima oleh tokoh sebagai akibat dari perbuatan dari kesalahannya. Kata *hanma* melambangkan upaya yang dilakukan oleh tokoh lain untuk memperbaiki kesalahannya. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D14　うちの宣伝部は地獄だぞ

Uchi no senden-bu wa jigokuda zo

Bagian humas perusahaan seperti di neraka

(Fune O Amu, episode 7, menit 00:11:57.06)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. pada ungkapan di atas terdapat kata **地獄**, *jigoku* yang berarti neraka. *Jigoku* diyakini sebagai tempat yang penuh penderitaan, penyiksaan dan kesengsaraan. Namun pada tuturan di atas, *jigoku* adalah bentuk abstraksi dari bentuk ketidaknyamanan, tekanan, dan suasana tidak menyenangkan yang dirasakan oleh tokoh di tempat kerjanya. Kata *jigoku*, memperkuat perasaan frustasi dan kekecawaan yang dialami oleh tokoh. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D15　地球のコアより硬く　マグマよりも熱いんです

Chikyū no koa yori kataku maguma yori mo atsui ndesu

Ini lebih keras dari inti bumi dan lebih panas dari magma

(Fune O Amu, episode 7, menit 00:17:34.08)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan **地球のコア** atau *chikyu no koa* yang berarti inti bumi. Ungkapan *chikyu no koa* tidak merujuk pada bentuk fisik inti bumi yang sebenarnya. Melainkan bentuk abstraksi dari tekad si tokoh yang tak tergoyahkan, mampu menghadapi segala rintangan dan tekanan seperti layaknya 'inti bumi' yang sangat keras. Kemudian terdapat ungkapan **マグマよりも熱い** atau *maguma yori mo atsui* yang berarti lebih panas dari magma. Ungkapan *maguma yori mo atsui* juga tidak merujuk pada fisik *maguma* yang panas seperti lahar. Melainkan bentuk abstraksi dari bentuk semangat juang yang tak kenal lelah, dialami oleh tokoh dalam ungkapan tersebut. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D17　『大渡海』を穴の空いた舟にしないため

Dai tokai o ana no aita fune ni shinai tame

Kalian harus memastikan kalau 'selat besar' adalah kapal yang tidak berlubang.

(Fune O Amu, episode 10, menit 00:02:53.03)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas, terdapat kata **大渡海** atau *dai tokai* yang berarti selat besar. Kata *dai tokai* merujuk pada judul kamus yang sedang dikerjakan oleh tokoh. Lalu terdapat ungkapan **穴の空いた舟** atau *ana no aita fune* yang berarti kapal yang tidak berlubang. Kata *fune* disini tidak merujuk pada bentuk fisik kapal yang sebenarnya, melainkan bentuk abstraksi dari kamus yang sedang dikerjakan oleh tokoh. Ungkapan *ana no aita fune* menginterpretasikan kamus yang dikerjakan oleh tokoh tidak terdapat cacat, kesalahan, baik secara fisik maupun visual. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D18　辞書の編纂に関わるようになって僕は暗闇で明かりを見出した思いでした

Jisho no hensan ni kakawaru yō ni natte boku wa kurayami de akari o miidashita omoideshita

Saat pertama kali saya membuat kamus, rasanya seperti menemukan cahaya di dalam kegelapan.
(Fune O Amu, episode 11, menit 00:08:48.01)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas, terdapat kata **暗闇** atau *kurayami* yang berarti kegelapan. Kata *kurayami* bukan bentuk dari sebuah suasana yang gelap atau menakutkan, melainkan bentuk dari abstraksi dari rasa kesulitan, kebingungan, ketidakpastian, dan keputusasaan dalam proses membuat kamus. Lalu terdapat kata **明かり** atau *akari* yang berarti cahaya. Kata *akari* disini juga bukan bentuk konkret dari sebuah cahaya yang terang atau menyinari suatu tempat, melainkan bentuk abstraksi dari pencerahan, penemuan, pemahaman, dan kepuasan saat berhasil membuat kamus. Tuturan di atas menggambarkan situasi tokoh dalam proses pembuatan kamus yang menantang, tetapi pada akhirnya mengarah pada penemuan sesuatu yang berharga dan bermakna. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

D19　暗い海で　どちらへ進めばいいのかわからず

Kurai umi de dochira e susumeba ī no ka wakarazu

Aku berada ditengah samudra yang gelap, tidak tahu harus pergi ke arah mana.
(Fune O Amu, episode 11, menit 00:09:06.03)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora pengabstrakan. Pada tuturan di atas terdapat kata **海** *umi* yang berarti lautan atau perairan lepas yang dalam dan luas. Namun pada tuturan di atas, kata *umi* menginterpretasikan sebuah pikiran dari seorang tokoh. Kata *umi* yang bersifat konkret diperlakukan seperti suatu bentuk pikiran dan perasaan yang bersifat abstrak. Dari ungkapan diatas menggambarkan kondisi tokoh yang merasa bingung, terjebak dalam pikiran sendiri dan emosinya. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora pengabstrakan.

4. Metafora Sinestetik

Metafora sinestetik pada penelitian ini berjumlah 7 buah data yang terdapat pada data D01, D02, D07, D09, D13, D16, dan D20. Berikut hasil klasifikasi data pada metafora sinestetik.

D01　要するにもう少し空気読めってこと

Yōsuruni mōsukoshi kūki yome tte koto

Kau harus bisa membaca udara disekitarmu

(Fune O Amu, episode 1, menit 00:07:57.19)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora sinestetik. Pada tuturan di atas terdapat kata **空気** atau *kuki* yang berarti udara. *Kuki* adalah angin yang bergerak, dapat dirasakan tapi tidak bisa terlihat. Kata *kuki* menginterpretasikan suatu keadaan atau suasana yang sedang dialami oleh tokoh. Lalu, kata **読め** atau *yome* yang berarti membaca. *Yome* merupakan suatu kegiatan meresepsi, menginterpretasi, serta menganalisa suatu tulisan, baik dalam bentuk media cetak, digital dan lainnya. Dalam tuturan ini, *yome* mendeskripsikan suatu perasaan untuk peka atas lingkungan sekitar. Ungkapan diatas menggabungkan pengalaman sensorik yang melibatkan indera penglihatan dan indera perasa pada tokoh yang terlibat, dimana tokoh dituntut untuk mampu memahami lingkungan suasana sekitarnya. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

D02　会社は冷たく空虚で、荒涼とした空虚な空間のように感じられた。

Kaisha wa tsumetaku kūkyo de, kōryō to shita kūkyona kūkan no yō ni kanji rareta.

Perusahaan itu terasa dingin dan hampa, seperti ruang kosong yang sunyi.

(Fune O Amu, episode 1, menit 00:10:34.03)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora sinestetik. Pada tuturan di atas terdapat **会社は冷たく空虚で、荒涼とした空虚な空間のように感じられた** atau *Kaisha wa tsumetaku kūkyo de, kōryō to shita kūkyona kūkan no yō ni kanji rareta* yang berarti perusahaan itu terasa dingin dan hampa, seperti ruang kosong yang sunyi.

Ungkapan **冷たく空虚** atau *tsumetaku kūkyo,* biasanya berkaitan dengan suhu namun pada ungkapan ini menggambarkan suasana yang tidak mengenakan atau tidak bersahabat, seolah-olah perusahaan itu tidak memiliki kehangatan dan kehidupan. Lalu ungkapan **荒涼とした空虚な空間のように感じられた** atau *kōryō to shita kūkyona kūkan no yō ni kanji rareta,* menggambarkan suasana ruangan yang sepi dan tidak ada aktivitas kehidupan di dalamnya, hal ini memperkuat perasaan bahwa situasi di perusahaan itu tidak baik atau tidak dinamis. Ungkapan diatas menggabungkan indra perasa yang menciptakan perasaan yang

kuat tentang suasana perusahaan tersebut. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

D07　その言葉は新しいインクのような香りがして、鋭く爽やかだった。

Sono kotoba wa atarashī inku no yōna kaori ga shite, surudoku sawayakadatta

Kata-kata itu berbau seperti tinta baru,tajam dan menyegarkan.

(Fune O Amu, episode 2, menit 00:07:13.01)

Pada data di atas, di temukan gaya bahasa metafora sinestetik. Pada tuturan di atas terdapat ungkapan **その言葉は新しいインクのような香** atau *sono kotoba wa atarashī inku no yōna kaori,* menggambarkan kata-kata berbau seperti tinta baru, memberikan kesan bahwa kata-kata tersebut bersifat inovatif dan memiliki daya tarik tertentu. Lalu ungkapan **鋭く爽やかだった** atau *surudoku sawayakadatta,* dalam ungkapan ini kata *surudoku* melambangkan kata-kata tidak hanya indah tetapi memiliki kekuatan ketepatan dan daya ungkit yang kuat. Sedangkan kata *sawayaka* menggambarkan suasana positif, seperti memberi semangat atau mendorong pikiran baru. Hal ini menunjukkan bahwa, *kotoba* dapat menginspirasi tokoh tersebut. Ungkapan diatas menggabungkan dua indra yang dialami oleh tokoh, indra penciuman dan penglihatan. Dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

D09　時間を語る古い辞書の匂い

Jikan o kataru furui jisho no nioi

Bau kamus tua yang berbicara tentang waktu

(Fune O Amu, episode 3, menit 00:07:04.18)

Pada data di atas, ditemukan gaya metafora sinestetik. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan **時間を語る古い辞書の匂い** atau *Jikan o kataru furui jisho no nioi* yang berarti bau kamus tua yang berbicara tentang waktu. Ungkapan **古い辞書の匂い** atau *furui jisho no nioi*, melambangkan aroma khas yang dihasilkan oleh buku-buku yang sudah lama, biasanya berhubungan dengan kenangan, pengetahuan dan sejarah. Sedangkan ungkapan **時間を語る** atau *jikan o kataru,* menjelaskan bahwa kamus tersebut tidak hanya berisi kata-kata, tetapi merujuk pada masa lalu, pengalaman, perubahan, dan perjalanan waktu yang telah dilalui.

Ungkapan diatas menggabungkan dua indra yang dialami oleh tokoh tersebut, yaitu indra penciuman dan pendengaran. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

D13　紙の香りが、鼻を刺す香水のように、私の体にまとわりついている。

Kami no kaori ga, hana o sasu kōsui no yō ni, watashi no karada ni matowaritsuite iru

Aroma kertas menempel ditubuhku, seperti parfum yang menyengat hidungku.

(Fune O Amu, episode 5, menit 00:09:34.17)

Pada data di atas, ditemukan gaya metafora sinestetik. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan **紙の香りが、鼻を刺す香水のように、私の体にまとわりついている** atau *Kami no kaori ga, hana o sasu kōsui no yō ni, watashi no karada ni matowaritsuite iru* yang berarti aroma kertas menempel ditubuhku, seperti parfum yang menyegat hidungku. Ungkapan **紙の香り** atau *kami no kaori*, mengacu pada bau khas yang dihasilkan oleh kertas. Bau khas kertas dapat mengingatkan sesorang pada tempat-tempat tertentu, seperti perpustakaan atau toko buku. **私の体にまとわりついている** atau *watashi no karada ni matowaritsuite iru,* memberikan kesan bahwa aroma tersebut tidak hanya tercium, tetapi juga terikat atau melekat pada diri seseorang. Lalu ungkapan **鼻を刺す香水** atau *hana o sasu kōsui,* menunjukkan bau parfum yang kuat dan mencolok. Dengan membandingkan aroma kertas dengan parfum yang menyengat, menunjukkan betapa kuat dan mencoloknya aroma tersebut. Ungkapan diatas menggabungkan dua indra penciuman dan sentuhan yang dialami oleh tokoh tersebut. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

D16　辞書を編纂する過程は交響曲であり文字の音が音調で協調して意味を形成する。

Jisho o hensan suru katei wa kōkyōkyokudeari, moji no oto ga onchō de kyōchō shite imi o keisei suru

Proses penyusunan kamus adalah sebuah simfoni, dimana bunyi huruf-huruf berkolaborasi dalam nada-nada yang membentuk makna.

(Fune O Amu, episode 9, menit 00:03:53.15)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora sinestetik. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan **辞書を編纂する過程は交響曲であり** atau *Jisho o hensan suru katei wa kōkyōkyokudeari* yang berarti proses penyusunan kamus adalah simfoni. Dalam ungkapan ini, proses penyususnan kamus bukan hanya sekedar kegiatan mekanis, melainkan sebuah karya seni yang harmonis. **交響曲** atau *kokyoyoku* adalah komposisi musik yang melibatkan berbagai instrument yang berkolaborasi untuk menciptakan suara yang indah. Kemudian ungkapan **文字の音が音調で協調して意味を形成する** atau *moji no oto ga onchō de kyōchō shite imi o keisei suru,* menggambarkan huruf-huruf yang mewakili kata-kata dan bekerja sama untuk menciptakan sebuah makna. Dari ungkapan diatas menggambarkan proses penyusunan kamus sebagai pengalaman yang artistic dan kreatif, dimana setiap elemen berkontribusi untuk menciptakan sesuatu yang indah dan bermakna. Ungkapan di atas menggabungkan indra pendengaran dan penglihatan yang dirasakan oleh tokoh tersebut. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik

D20　太陽に照らされたインクの色が褪せるように、記憶が曖昧になっていないか

Taiyō ni terasa reta inku no iro ga aseru yō ni, kioku ga aimai ni natte inai ka

Apakah ingatanmu sudah samar, seperti warna tinta yang memudar di bawah sinar matahari? (Fune O Amu, episode 11, menit 00:11:18.06)

Pada data di atas, ditemukan gaya bahasa metafora sinestetik. Pada tuturan di atas, terdapat ungkapan **記憶が曖昧になっていないか** atau *kioku ga aimai ni natte inai ka* yang berarti apakah ingatannya menjadi samar?. Kata **記憶** atau kioku pada ungkapan diatas, menggambarkan bahwa ingatan seseorang yang telah pudar atau tidak jelas. Yang menciptakan gambaran tentang bagaimana kenangan atau ingatan memudar seiring berjalannya waktu. Lalu ada ungkapan **太陽に照らされたインクの色が褪せるように** atau *taiyo ni terasa inku no iro ga aseru yon ni* yang berarti seperti warna tinta yang memudar di bawah sinar matahari. Kata **インク** atau inku pada ungkapan diatas menggambarkan tentang proses peluruhan ingatan. Inku yang awalnya terlihat lebih pekat dan tajam akan terlihat pudar jika terpapar sinar matahari , yang menunjukkan pengaruh sinar matahari seiringnya waktu. Ungkapan diatas menggabungkan dua indra, penglihatan dan pengindraan (ingatan) yang terjadi pada tokoh. Jadi dari penjelasan di atas, tuturan ini termasuk ke dalam metafora sinestetik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data jenis metafora yang telah dijelaskan di atas, peneliti menemukan 20 jenis data di dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura. Dari 20 data yang ditemukan, terdapat empat jenis metafora berdasarkan teori Stephen Ullman. Yang pertama, metafora antropomorfik 1 data, kedua metafora kehewanan 2 data, ketiga metafora pengabstrakan 10 buah data, dan yang terakhir metafora sinestetik 7 data.

Dari data di atas dapat di ketahui bahwa data yang paling banyak ditemukan terdapat pada jenis metafora pengabstrakan dengan jumlah 10 data. Hal ini dapat di ketahui bahwa pada tuturan di dalam anime *Fune O Amu* banyak menjelaskan sesuatu yang abstrak atau samar diperlakukan sebagai sesuatu yang konkret atau nyata. Sedangkan metafora antropomorfik yang sebagian besar tuturan atau ekspresi yang mengacu pada benda-benda tidak bernyawa dilakukan dengan mengalihkan pada tubuh atau hasrat manusia ditemukan paling sedikit pada anime *Fune O Amu* karya Shion Miura.

Jika dibandingkan dengan penelitian relevan, hasil penelitian ini memiliki sedikit perbedaan di hasil datanya, namun dengan teori yang sama. Penelitian ini dilakukan oleh Sumampouw (2023) dengan judul "Analisis Metafora dalam Lagu Jepang". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Sumber data utama penelitian ini adalah single ke dua 25 時、ナイトコードで (25*ji Nightcord de*), yaitu 限りなく灰色 (*Kagirinaku Haiiro e*) — *Surii* dan アイディスマイル(*ID Smile*) — *Toa.* Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan jenis dan makna ungkapan metafora dalam lagu Jepang Data yang terkumpul sebanyak 20 jenis metafora, dengan menggunakan teori Stephen Ullman.

Pada penelitian ini, ditemukan gaya bahasa yang paling banyak ditemukan adalah metafora pengbastrakan sebanyak 10 data dan yang paling sedikit adalah metafora antropomorfik sebanyak 1 data. Dalam anime *Fune O Amu*, penulis banyak menggunakan kata kiasan pada benda-benda tidak bernyawa atau hal-hal yang bersifat abstrak. Penulis mampu membangkitkan imajinasi penonton dengan cara memvisualisasikan gambaran visual abstraksi yang disampaikan di dalam anime *Fune O Amu* karya Shion Miura. Namun penulis tidak banyak menggunakan kiasan atau gaya bahasa yang menyangkut sifat-sifat manusia di dalam anime *Fune O Amu*, karena peneliti hanya mampu menemukan satu data di dalam anime tersebut.

Sedangkan pada penelitian relevan, gaya bahasa metafora yang banyak ditemukan adalah metafora pengabstrakan dengan jumlah 16 data dan tidak ditemukannya metafora

kehewanan. Kemiripannya dengan penelitian ini karena sama-sama menemukan gaya bahasa pengbstrakan paling banyak dan kelebihan dari penelitian ini adalah peneliti mampu menemukan empat jenis metafora berdasarkan teori Ullman (2007: 266-269).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisis jenis metafora pada anime *Fune O Amu* karya Shion Miura dengan menggunakan teori Stephen Ullman (2007: 266-269). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 20 data ungkapan yang menggunakan gaya bahasa metafora pada anime *Fune O Amu* karya Shion Miura dengan hasil : 1 data metafora antropomorfik, 2 data metafora kehewanan, 10 data metafora pengabstrakan dan 7 data metafora sinestetik.

DAFTAR PUSTAKA

Aghnia, M. C. (n.d.). Perancangan anime comunity center. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain, 1*(1).

Alwasilah, C. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. HKP.

Arimitsu, N. (2010). A cognitive linguistics approach to verbal expressions in Japanese and English advertisements: From meta-linguistic negation to scalarity in gaps. *Journal of Business Administration*.

Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.

Ghofur, M. C. R. (2014). Pemakaian gaya bahasa dalam lirik lagu L'Arc~en~Ciel. *JAPANOLOGY, 2*(1).

Hoke, D. E. M., Sambeka, F. L., & Sumampouw, R. (2023). Analisis metafora dalam lagu Jepang. *KOMPETENSI, 3*(4), 2236–2245.

KBBI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Keraf, G. (2004). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.

Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Gramedia Pustaka Utama.

Kesuma, T. M. J. (2007). *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Carasvatibooks.

Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: A Practical Introduction*. Oxford University Press.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. University of Chicago Press.

Leech, G., & Short, M. (2007). *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose*. Longman.

Mahayuni, N. L. A. P., & Khasanah, U. (2023). Analisis gaya bahasa dalam lirik lagu Dreamcatcher pada album *The Beginning of the End*. *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies, 2*(1). [Missing Pages] [Missing DOI/URL].

Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa*. PT Raja Grafindo Persada.

Matsuura, K. (2023). *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto Sangyo University Press.

Munaris. (2010). *Karya Sastra dan Pembaca*. Cahaya Abadi.

Namira, S., & Sitepu, T. (n.d.). Analisis ungkapan gaya bahasa metafora dalam lirik lagu pada album *Inti Bumi* karya Rasukma. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (JURRIBAH), 1*(2).

Nurgiyantoro, B. (2014). *Stilistika*. Gadjah Mada University Press.

Pambudi, R., & dkk. (2021). Analisis metafora dalam lagu Jepang bertemakan bunuh diri. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang, 7*(2).

Putri, R. K., & Putri, M. A. (2021). *Analisis Aizuchi dalam anime Gakuen Babysitters karya Hari Tokeino* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Padang.
Ratna, N. K. (2013). *Stilistika: Kajian Puitika Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Pustaka Pelajar.
Ratna, N. K. (2009). *Stilistika: Kajian Puitika Bahasa, Sastra dan Budaya*. Pustaka Pelajar.
Seto, K. (2002). *Nihongo no Retorikku*.
Solissa, E. M., Khasanah, U., & Hasyim, M. (2023). *Pendekatan Sastra dan Penerapannya*. Sulur Pustaka.
Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
Sutedi, D. (2003). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora Utama Press.
Sutedi, D. (2011). *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Humaniora Utama Press.
Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Angkasa.
Ullmann, S. (2007). *Pengantar Semantik*. Pustaka Pelajar.
Vercellis, B. (2009). *Sistem Informasi*. Lokomedia.
Wellwek, R., & Austin, W. (2014). *Teori Kesusastraan*. Gramedia.
Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Pengantar linguistik umum. In *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial* (pp. 1–19). Universitas Terbuka.
Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.
Yusroh, M., & Poerbowati, E. (2023). Analisis metafora haiku tema musim semi karya Matsuo Basho. *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies, 2*(1).
Zaim, M. (2014). Metode penelitian bahasa: Pendekatan struktural. In *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural* (pp. 1–123). FBS UNP Press.