

# PENGUNAAN BAHASA FIGURATIF MAJAS PERBANDINGAN DALAM ANIME “TENKI NO KO” KARYA MAKOTO SHINKAI (KAJIAN STILISTIKA)

Maulana Aziz Mochtar

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[maulanaaziz.21058@mhs.unesa.ac.id](mailto:maulanaaziz.21058@mhs.unesa.ac.id)

Didik Nurhadi, M.Pd., M.A., Ph.D.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

[didiknurhadi@unesa.ac.id](mailto:didiknurhadi@unesa.ac.id)

## ABSTRACT

Figurative language is the use of language that conveys meaning indirectly to produce aesthetic and expressive effects. This study aims to describe the types and meanings of figurative language in the dialogues of Makoto Shinkai's anime “*Tenki no Ko*”. The study employs a qualitative descriptive method, with data sources consisting of dialogues containing figurative language based on Japanese subtitles. The results show that there are 20 instances of figurative language, consisting of 9 metaphors, 7 similes, and 4 personifications. Metaphors are the most dominant type of figurative language, while personifications are the least common. The use of figurative language in the anime “*Tenki no Ko*” serves to enhance the aesthetic value of the language, create an emotional atmosphere, and emphasize the relationship between humans and nature.

Keywords: figurative language, stylistics, metaphor, simile, personification, *Tenki no Ko*.

## 要旨

比喩的表現とは、美的・表現的な効果を生み出すために、間接的に意味を伝える言語の使用を指す。本研究は、新海誠監督のアニメ『天気の子』における対話中の比喩的表現の種類と意味を記述することを目的としている。本研究では、定性的記述法を採用し、日本語字幕に基づく比喩的表現を含む対話をデータ源とした。研究の結果、比喩的表現のデータは20件あり、そのうち9件がメタファー、7件がシミラー、4件が擬人法であることが明らかになった。メタファーが最も多く見られる修辞法である一方、擬人法は最も少ない修辞法であった。『天気の子』における比喩的表現の使用は、言語の美的価値を高め、感情的な雰囲気を醸成し、人間と自然の関係を強調する役割を果たしている。

キーワード：比喩表現、文体、メタファー、シミリ、擬人法、『天気の子』。

、女性語、社会的地位

## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan gagasan, perasaan, serta pengalaman. Selain sebagai alat penyampai informasi, bahasa juga digunakan untuk merepresentasikan realitas dan mengungkapkan makna yang tidak selalu bersifat harfiah. Dengan demikian, bahasa tidak hanya memiliki fungsi komunikatif, tetapi juga berperan sebagai media ekspresi yang mengandung nilai estetika.

Menurut Chaer (2013:1), kegiatan berbahasa pada hakikatnya merupakan proses penggunaan lambang-lambang bahasa untuk menyampaikan makna. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bahasa memiliki fungsi yang kompleks, yaitu tidak sekadar menyampaikan pesan secara langsung, tetapi juga membangun makna melalui pilihan kata, gaya bahasa, dan konteks penggunaannya.

Dalam karya sastra maupun media kreatif, aspek estetika bahasa menjadi salah satu unsur yang penting. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah melalui penggunaan bahasa figuratif atau majas. Bahasa figuratif digunakan untuk menyampaikan makna secara tidak langsung sehingga mampu memperkuat ekspresi, menghadirkan efek estetis, serta membangkitkan imajinasi pembaca atau penonton. Secara umum, bahasa figuratif memiliki beberapa fungsi, yaitu: (a) membangun wacana naratif melalui gaya bahasa, (b) menciptakan efek estetika, (c) memperkuat gambaran visual, dan (d) meningkatkan daya imajinasi pembaca atau penonton. Oleh karena itu, bahasa figuratif memiliki peran penting dalam memperkaya makna sekaligus meningkatkan kualitas artistik suatu karya.

Perkembangan media audiovisual turut memperluas penggunaan bahasa figuratif, salah satunya melalui anime. Sebagai produk budaya Jepang, anime tidak hanya mengandalkan kekuatan visual, tetapi juga memanfaatkan dialog sebagai media penyampaian makna, emosi, dan pesan cerita. Dialog dalam anime sering kali mengandung ungkapan figuratif yang berkaitan dengan

budaya, situasi, serta karakter tokoh sehingga mampu menggambarkan suasana secara lebih hidup dan memberikan pengalaman estetis kepada penonton.

Salah satu anime yang banyak memanfaatkan bahasa figuratif adalah *Tenki no Ko* (*Weathering with You*) karya Makoto Shinkai yang dirilis pada tahun 2019. Anime ini dikenal tidak hanya karena kualitas visualnya, tetapi juga karena dialog-dialognya yang kaya akan penggunaan majas, khususnya metafora, simile, dan personifikasi. Ketiga jenis majas tersebut dimanfaatkan untuk memperkuat emosi tokoh, membangun atmosfer cerita, serta menegaskan tema utama mengenai hubungan manusia dengan alam.

Meskipun demikian, penelitian mengenai bahasa figuratif dalam dialog anime masih relatif terbatas. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan fokus kajian yang berbeda. Pranata (2023) meneliti gaya bahasa dalam *Senryuu* pada anime *Senryuu Shoujo* dengan fokus pada puisi pendek. Wahyuni (2024) mengkaji majas sindiran berupa ironi dalam dialog anime. Hermawan (2019) menganalisis majas dan citraan pada lirik lagu dalam film anime, sedangkan Wijaya (2021) meneliti tindak tutur dalam dialog anime *Tokyo Ghoul* menggunakan pendekatan pragmatik. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa kajian mengenai bahasa figuratif dalam dialog anime, khususnya yang berfokus pada majas perbandingan dengan pendekatan stilistika, masih belum banyak dilakukan.

Perbedaan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Berbeda dengan puisi atau lirik lagu, dialog dalam anime dipengaruhi oleh unsur visual, intonasi, ekspresi tokoh, serta konteks situasi sehingga makna bahasa figuratif yang muncul menjadi lebih kompleks. Oleh karena itu, penelitian mengenai bahasa figuratif dalam dialog anime penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan bahasa dalam media audiovisual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan bahasa figuratif dalam dialog anime *Tenki no*

Ko dengan menggunakan pendekatan stilistika. Analisis difokuskan pada identifikasi jenis-jenis majas yang digunakan, penafsiran makna bahasa figuratif berdasarkan konteks dialog, serta fungsi penggunaannya dalam membangun cerita. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian stilistika, khususnya mengenai penggunaan bahasa figuratif dalam media audiovisual Jepang, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji bahasa dalam anime.

### **Kajian Pustaka**

Pada penelitian ini, terdapat lima penelitian yang relevan antara lain adalah Sari (2020) “Analisis Stilistika Lirik Lagu J-Rock”, kemudian berikutnya Pratama (2019) “Penggunaan Majas Personifikasi dalam Puisi Haiku Matsuo Basho”, yang ketiga Nurul (2021) “Analisis Majas dalam Dialog Anime Your Lie in April”, yang ke empat dari Rahmawati (2020) “Analisis Bahasa Figuratif dalam Dialog Anime Kimi no Na wa” dan yang terakhir dari Wulandari (2022) “Penggunaan Majas dalam Dialog Anime Jepang sebagai Media Pembelajaran Bahasa”

### **Stilistika**

Stilistika merupakan cabang ilmu linguistik yang mempelajari gaya bahasa dalam karya sastra atau seni. Qalyubi (2006: 15) mendefinisikan bahwa "stilistika merupakan ilmu yang mempelajari *style* dan berusaha menjelaskan ekspresi dari pengarang, nilai estetika yang ditimbulkan dari pemilihan kata, serta efek yang ditimbulkan dari makna tersebut dalam karya sastra atau seni."

Definisi ini sangat relevan dengan penelitian ini karena anime *Tenki no Ko* sebagai media audiovisual modern menggabungkan unsur bahasa, visual, dan audio. Stilistika dalam konteks anime tidak hanya menganalisis dialog secara terpisah, tetapi juga bagaimana bahasa berinteraksi dengan elemen visual seperti animasi cuaca realistis yang menjadi ciri khas karya Makoto Shinkai. Pendekatan stilistika memungkinkan peneliti untuk mengungkap bagaimana pilihan

kata dalam dialog berkontribusi terhadap pembentukan cerita secara keseluruhan.

### **Majas**

Majas atau bahasa figuratif merupakan gaya bahasa yang digunakan untuk menyampaikan makna secara tidak langsung sehingga menghasilkan efek estetika dan memperkuat ekspresi dalam suatu karya. Menurut Keraf (1984), majas memiliki tiga fungsi utama, yaitu fungsi dekoratif untuk memperindah bahasa, fungsi ekspresif untuk mengungkapkan emosi pengarang, dan fungsi struktural untuk mendukung pembentukan keseluruhan struktur karya. Secara umum, majas dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu majas perbandingan, pertentangan, penegasan, dan sindiran. Penelitian ini berfokus pada majas perbandingan karena dialog dalam anime *Tenki no Ko* didominasi oleh penggunaan metafora, simile, dan personifikasi yang berfungsi menggambarkan hubungan manusia dengan alam, kondisi emosional tokoh, serta fenomena cuaca secara imajinatif.

### **Majas Perbandingan**

Majas perbandingan merupakan salah satu jenis majas yang digunakan untuk membandingkan suatu hal dengan hal lain yang memiliki kesamaan sifat atau karakteristik tertentu. Menurut Keraf (1984), majas perbandingan adalah gaya bahasa yang mengungkapkan sesuatu melalui perbandingan dengan objek lain untuk menimbulkan kesan tertentu. Perbandingan tersebut tidak selalu bersifat harfiah, tetapi dapat berupa makna implisit atau simbolik yang memperkaya makna suatu ungkapan. Tarigan (1985) menyatakan bahwa majas perbandingan berfungsi untuk memperjelas gambaran, memperkuat ekspresi, dan meningkatkan nilai estetika dalam karya sastra. Secara umum, majas perbandingan meliputi metafora, simile, personifikasi, alegori, dan hiperbola. Namun, penelitian ini hanya memfokuskan kajian pada metafora, simile, dan personifikasi karena ketiga jenis majas tersebut merupakan bentuk yang paling dominan ditemukan dalam dialog anime *Tenki no Ko*.

### A. Metafora

Metafora adalah majas yang membandingkan dua hal secara langsung tanpa menggunakan kata pembanding seperti “seperti”, “laksana”, atau “bagaikan”. Keraf (1984: 48) menyatakan bahwa metafora adalah perbandingan implisit antara dua hal yang berbeda, tetapi dianggap memiliki kesamaan sifat tertentu. Dalam metafora, terjadi penyamaan langsung antara dua konsep sehingga seolah-olah kedua hal tersebut identik.

Abrams (1999: 97) juga menjelaskan bahwa metafora merupakan bentuk perbandingan yang menyatakan suatu objek atau gagasan sebagai objek lain untuk menimbulkan efek imajinatif dan simbolik. Metafora tidak hanya berfungsi sebagai hiasan bahasa, tetapi juga sebagai sarana konseptual untuk memahami sesuatu melalui analogi. “血の気が多い” Ungkapan “darahnya panas” untuk menggambarkan sifat temperamental Houdaka. Metafora ini menyamakan emosi marah dengan kondisi fisik darah yang panas.

### B. Simile

Simile adalah majas perbandingan yang membandingkan dua hal dengan menggunakan kata pembanding secara eksplisit. Tarigan (1985: 56) menyatakan bahwa simile adalah perbandingan dua hal yang pada hakikatnya berbeda, tetapi dianggap memiliki persamaan tertentu, dengan menggunakan kata penghubung seperti “seperti”, “laksana”, “bagai”, atau “bagaikan”.

Keraf (1984: 138) menjelaskan bahwa perbedaan utama antara metafora dan simile terletak pada keberadaan kata pembanding. Jika metafora menyamakan secara langsung, maka simile menegaskan bahwa perbandingan tersebut bersifat kiasan melalui penanda tertentu. “迷子の猫みたい” ungkapan “seperti kucing yang tersesat” menggambarkan perasaan Houdaka yang merasa asing di Tokyo.

Simile sering digunakan untuk memperjelas gambaran sehingga pembaca atau pendengar lebih mudah memahami kondisi yang dijelaskan.

### C. Personifikasi

Personifikasi adalah majas yang memberikan sifat, tindakan, atau karakter manusia kepada benda mati, hewan, atau konsep abstrak. Kridalaksana (2008: 156) mendefinisikan personifikasi sebagai pemberian sifat manusia kepada benda mati atau ide abstrak seolah-olah memiliki kehidupan dan kehendak seperti manusia.

Keraf (1984: 140) juga menjelaskan bahwa dalam personifikasi, benda mati diperlakukan seolah-olah dapat berpikir, merasakan, atau bertindak seperti manusia. Majas ini sering digunakan untuk menghidupkan suasana dan menciptakan kedekatan emosional antara pembaca dan objek yang digambarkan. “空模様は心動く” ungkapan “pola langit menggerakkan hati” yang menggambarkan kemampuan supernatural Hina.

### Makna Bahasa Figuratif

Bahasa figuratif merupakan penggunaan bahasa yang mengandung makna tidak langsung atau makna kiasan untuk menciptakan efek estetika dan memperkuat imajinasi dalam karya sastra. Penggunaan bahasa figuratif bertujuan agar penyampaian makna menjadi lebih hidup, menarik, dan emosional dibandingkan penggunaan bahasa secara literal. Dalam karya sastra, bahasa figuratif sering digunakan untuk menggambarkan perasaan, suasana, maupun hubungan tertentu secara lebih mendalam.

Menurut Syihabuddin Qalyubi (2017), bahasa figuratif merupakan bentuk penggunaan bahasa yang menyimpang dari makna sebenarnya untuk menghasilkan efek keindahan serta memberikan makna yang lebih mendalam dalam karya sastra. Oleh karena itu, makna dalam bahasa figuratif tidak dapat dipahami secara langsung, tetapi memerlukan penafsiran berdasarkan konteks penggunaan bahasa tersebut.

Dalam kajian stilistika, makna bahasa figuratif dibedakan menjadi makna literal dan makna nonliteral. Makna literal merupakan makna yang sesuai dengan arti sebenarnya, sedangkan makna nonliteral adalah makna

kiasan yang digunakan untuk menyampaikan maksud tertentu secara tidak langsung. Penggunaan makna nonliteral dalam karya sastra dapat menciptakan kesan estetis, imajinatif, dan emosional bagi pembaca atau penonton.

Pada penelitian ini, makna bahasa figuratif dianalisis melalui penggunaan metafora, simile, dan personifikasi dalam dialog anime *Tenki no Ko* karya Makoto Shinkai. Analisis makna dilakukan dengan memahami konteks dialog, kemudian menafsirkan makna nonliteral yang terkandung dalam setiap data bahasa figuratif. Dengan demikian, penelitian ini dapat menunjukkan bagaimana penggunaan bahasa figuratif mampu memperkuat nilai estetika, suasana emosional, dan hubungan manusia dengan alam dalam cerita anime tersebut.

### **Makna Literal**

Makna literal merupakan makna yang sesuai dengan arti sebenarnya atau makna yang dapat dipahami secara langsung tanpa adanya unsur kiasan. Makna literal biasanya digunakan dalam komunikasi sehari-hari untuk menyampaikan informasi secara jelas dan langsung sesuai dengan arti kata yang sebenarnya. Oleh karena itu, makna literal tidak memerlukan penafsiran tambahan karena maknanya bersifat denotatif.

Menurut Abdul Chaer (2013), makna literal merupakan makna yang sesuai dengan makna sebenarnya atau makna denotatif suatu kata. Makna literal dapat dipahami secara langsung tanpa memerlukan penafsiran khusus karena sesuai dengan referensi yang sebenarnya. Dalam kajian stilistika, makna literal digunakan sebagai dasar untuk memahami adanya perubahan atau penyimpangan makna pada penggunaan bahasa figuratif dalam karya sastra.

Dalam penelitian ini, makna literal digunakan untuk membedakan antara makna sebenarnya dan makna kiasan dalam dialog anime *Tenki no Ko* karya Makoto Shinkai. Dengan memahami makna literal, peneliti dapat mengetahui bagaimana metafora, simile, dan personifikasi digunakan untuk

menghasilkan makna nonliteral dan efek estetika dalam dialog anime tersebut.

### **Makna Nonliteral**

Makna nonliteral merupakan makna yang tidak sesuai dengan arti sebenarnya dan memerlukan penafsiran berdasarkan konteks tertentu untuk memahaminya. Makna nonliteral biasanya digunakan dalam bahasa figuratif atau majas untuk menciptakan efek estetika, imajinatif, dan emosional dalam karya sastra. Oleh karena itu, makna nonliteral tidak dapat dipahami secara langsung seperti makna literal.

Menurut Abdul Chaer (2013), makna nonliteral adalah makna yang tidak sesuai dengan arti sebenarnya dan memerlukan penafsiran berdasarkan konteks tertentu. Makna nonliteral biasanya ditemukan dalam penggunaan bahasa figuratif atau majas untuk menciptakan efek estetika, emosional, dan imajinatif dalam karya sastra. Penggunaan makna nonliteral bertujuan untuk memperindah bahasa, memperkuat emosi, serta memberikan makna yang lebih mendalam kepada pembaca atau penonton.

Dalam penelitian ini, makna nonliteral ditemukan pada penggunaan metafora, simile, dan personifikasi dalam dialog anime *Tenki no Ko* karya Makoto Shinkai. Analisis makna nonliteral dilakukan dengan memahami konteks dialog yang melatarbelakangi penggunaan bahasa figuratif tersebut. Konteks dialog digunakan untuk mengetahui situasi, emosi tokoh, dan maksud yang ingin disampaikan dalam cerita sehingga makna kiasan dapat dipahami secara lebih mendalam.

Contohnya pada ungkapan 「天の気分」 yang muncul ketika tokoh menjelaskan bahwa cuaca berubah-ubah seperti suasana hati manusia. Dalam konteks dialog tersebut, langit tidak dimaknai secara harfiah memiliki perasaan, melainkan digunakan sebagai ungkapan kiasan untuk menggambarkan perubahan cuaca yang tidak menentu. Dengan demikian, analisis makna nonliteral diperlukan untuk memahami makna tersirat dan fungsi estetika dalam dialog anime tersebut.

## METODE

Penelitian ini menggunakan **jenis** penelitian deskriptif kualitatif. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada karakteristik data yang digunakan, yaitu berupa tuturan atau dialog berbahasa Jepang yang mengandung bahasa figuratif atau majas dalam anime *Tenki no Ko*. Data tersebut tidak berupa angka atau frekuensi statistik yang dapat dihitung secara kuantitatif, melainkan berupa satuan bahasa yang perlu dipahami maknanya berdasarkan konteks.

Menurut Moleong (2017: 6), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Dalam penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah penggunaan bahasa figuratif dalam dialog anime serta bagaimana makna bahasa tersebut berkontribusi dalam membentuk cerita.

Penelitian ini juga bersifat deskriptif, karena peneliti tidak melakukan manipulasi terhadap data, tidak memberikan perlakuan tertentu, dan tidak menguji hipotesis. Peneliti hanya mendeskripsikan dan menganalisis data sebagaimana adanya berdasarkan dialog yang terdapat dalam anime *Tenki no Ko*. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai jenis-jenis majas yang digunakan serta makna yang terkandung di dalamnya.

Pendekatan ini dianggap paling sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengidentifikasi dan menganalisis bahasa figuratif dalam konteks karya audiovisual berbahasa Jepang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan proses identifikasi dan klasifikasi, diperoleh sebanyak 20 data yang termasuk dalam kategori majas perbandingan dominan.

#### 1. Metafora

##### DATA 1

**Hodaka** : あの夏の日あの空の上で僕  
たちは 世界の形を変えてし

まったんだ *Ano Natsu no Hi  
ano Sora no Ue de Bokutachi  
wa Sekai no katachi wo  
kaeteshimattanda*

“Mengubah bentuk dunia.”

### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Hodaka pada bagian narasi ketika ia mengenang peristiwa besar yang dialaminya bersama Hina. Ucapan tersebut menggambarkan perubahan besar yang terjadi setelah keputusan yang mereka ambil sehingga memengaruhi kehidupan mereka maupun keadaan dunia di sekitar mereka. Dalam konteks cerita, dialog ini menunjukkan perasaan emosional dan penyesalan sekaligus kesadaran Hodaka terhadap dampak dari tindakan mereka.

### Makna Literal

Ungkapan 「世界の形」 secara literal berarti “bentuk dunia”. Secara harfiah, kalimat tersebut dapat dipahami sebagai tindakan mengubah bentuk dunia secara fisik.

### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, ungkapan tersebut tidak merujuk pada perubahan bentuk dunia secara nyata, melainkan menggambarkan perubahan besar dalam kehidupan tokoh maupun keadaan yang mereka alami. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan nasib, kondisi emosional, maupun realitas kehidupan setelah terjadinya peristiwa penting dalam cerita. Oleh karena itu, makna yang terkandung dalam ungkapan tersebut bersifat kiasan dan emosional.

### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas metafora karena terdapat perbandingan implisit antara konsep abstrak “dunia” (tenor) dengan sesuatu yang memiliki “bentuk” (vehicle), sehingga dunia dipahami seolah-olah merupakan objek konkret yang dapat diubah. Tidak terdapat kata pembanding seperti “seperti” atau “bagai”, sehingga perbandingan dilakukan secara langsung.

Penggunaan metafora ini berfungsi untuk menegaskan dampak besar dari suatu peristiwa dalam cerita serta memberikan efek dramatis. Selain itu, metafora tersebut membantu menyampaikan pengalaman emosional tokoh yang sulit dijelaskan secara literal sehingga bahasa menjadi lebih ekspresif, imajinatif, dan estetik.

## DATA 2

**Hodaka** : あの日、見たことは全部 夢  
だったんじゃないかと今で  
は思うでも夢じゃないんだ  
Ano Hi, Mitakoto wa Zenbu  
Yume Dattan Jyanaika to Ima  
Dewa Omou Demo Yume  
Jyanainda  
“Seolah-olah semuanya  
hanyalah mimpi.”

### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Hodaka ketika mengenang pengalaman luar biasa yang dialaminya bersama Hina. Peristiwa tersebut terasa begitu tidak masuk akal dan sulit dipercaya sehingga Hodaka merasa seolah-olah semua itu hanyalah mimpi. Namun, di sisi lain ia menyadari bahwa pengalaman tersebut benar-benar terjadi. Konteks dialog ini menunjukkan kebingungan dan pergolakan emosional tokoh terhadap pengalaman yang sangat berkesan dalam hidupnya.

### Makna Literal

Ungkapan 「全部夢だった」 secara literal berarti “semuanya adalah mimpi”. Secara harfiah, mimpi merupakan pengalaman yang terjadi ketika seseorang sedang tidur.

### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, kata “mimpi” tidak merujuk pada mimpi yang sebenarnya terjadi saat tidur, melainkan menggambarkan pengalaman nyata yang terasa tidak masuk akal atau sulit dipercaya. Ungkapan tersebut menunjukkan kondisi psikologis tokoh yang merasa heran dan ragu terhadap

realitas yang dialaminya karena peristiwa tersebut begitu luar biasa. Dengan demikian, makna nonliteral pada kalimat ini berkaitan dengan perasaan kebingungan, ketidakpercayaan, dan keheranan terhadap pengalaman hidup tokoh.

### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas metafora karena terdapat perbandingan implisit antara pengalaman nyata dengan “mimpi”. Pengalaman hidup tokoh dipersamakan secara langsung dengan mimpi tanpa menggunakan kata pembanding seperti “seperti” atau “bagai”. Oleh karena itu, perbandingan tersebut bersifat implisit.

Penggunaan metafora ini berfungsi untuk mengekspresikan kondisi emosional tokoh secara mendalam, khususnya perasaan bingung dan tidak percaya terhadap realitas yang dialaminya. Selain itu, metafora tersebut juga memberikan efek imajinatif dan dramatis sehingga penonton dapat lebih memahami pengalaman batin tokoh dalam cerita.

## 2. Simile

### DATA 10

**Hodaka** : それはまるで光の水たまりのようで  
Sore wa marude hikari no  
mizutamari no yō de  
“Itu seperti genangan  
cahaya.”

### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Hodaka ketika melihat pemandangan langit yang sangat indah dan bercahaya. Cahaya yang terlihat di langit memberikan kesan menakjubkan sehingga Hodaka menggambarkannya dengan ungkapan yang imajinatif. Konteks dialog ini menunjukkan kekaguman tokoh terhadap fenomena alam yang tampak tidak biasa dan penuh keindahan visual.

### Makna Literal

Ungkapan 「光の水たまり」 secara literal berarti “genangan cahaya”. Secara

harfiah, genangan biasanya terbentuk dari air yang berkumpul di suatu tempat, sedangkan cahaya tidak memiliki bentuk fisik yang dapat menjadi genangan.

#### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, ungkapan tersebut digunakan untuk menggambarkan cahaya yang tampak berkumpul dan memancar dengan sangat indah sehingga terlihat seperti genangan air. Ungkapan ini tidak menunjukkan genangan yang sebenarnya, melainkan melukiskan pemandangan visual yang bercahaya, lembut, dan menakjubkan. Dengan demikian, makna nonliteral pada kalimat ini berkaitan dengan keindahan dan kesan magis dari cahaya yang dilihat tokoh.

#### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas simile karena menggunakan kata pembandingan 「まるで」 dan 「のようで」 yang secara jelas menunjukkan perbandingan antara dua hal yang berbeda. Dalam kalimat ini, cahaya dibandingkan dengan genangan air untuk menciptakan gambaran visual yang lebih konkret dan imajinatif.

Penggunaan simile ini berfungsi untuk memperjelas deskripsi suasana serta memperindah bahasa melalui efek visual yang kuat. Selain itu, simile tersebut juga membantu pembaca atau penonton membayangkan keindahan pemandangan secara lebih hidup dan emosional sehingga memperkuat nuansa estetis dalam cerita anime *Tenki no Ko*.

#### DATA 11

**Hina** : フフッ...まるで迷子の猫み  
たいで  
Fufu...Marude maigo no neko  
mitai de  
“Seperti kucing yang  
tersesat.”

#### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Hina ketika melihat keadaan Hodaka yang tampak kebingungan dan tidak memiliki tujuan yang

jelas setelah datang ke Tokyo. Hina memperhatikan bahwa Hodaka terlihat lemah, sendirian, dan seperti kehilangan arah dalam hidupnya. Konteks dialog ini menunjukkan rasa iba sekaligus kedekatan emosional Hina terhadap Hodaka.

#### Makna Literal

Ungkapan 「迷子の猫」 secara literal berarti “kucing yang tersesat”. Secara harfiah, ungkapan tersebut menggambarkan seekor kucing yang kehilangan arah atau terpisah dari tempat asalnya.

#### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, ungkapan tersebut tidak merujuk pada kucing yang sebenarnya, melainkan digunakan untuk menggambarkan kondisi Hodaka yang terlihat bingung, sendirian, dan tidak mengetahui arah hidupnya. Kucing yang tersesat menjadi simbol keadaan seseorang yang kehilangan tempat bergantung dan merasa asing terhadap lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, makna nonliteral pada ungkapan ini berkaitan dengan kondisi emosional tokoh yang merasa kesepian dan tidak memiliki tujuan yang jelas.

#### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas simile karena menggunakan kata pembandingan 「まるで」 dan 「みたいで」 yang menunjukkan perbandingan secara eksplisit. Dalam kalimat ini, kondisi Hodaka dibandingkan dengan “kucing yang tersesat” untuk memperjelas gambaran keadaan tokoh.

Penggunaan simile ini berfungsi untuk memperkuat ekspresi emosional serta membantu pembaca atau penonton memahami kondisi psikologis tokoh secara lebih konkret. Selain itu, simile tersebut juga memberikan efek imajinatif sehingga deskripsi keadaan tokoh terasa lebih hidup dan mudah dibayangkan.

### 3. Personifikasi

DATA 17

**Kepala Kuil** : 人の都合など構わず正常

も異常も計れん 湿ってう  
ごめく天と地の間で

Hito no tsugō nado  
kamawazu seijō mo ijō mo  
hakaren

Shitte ugomeku ten to chi  
no aidade

“Di antara langit dan bumi  
yang basah dan bergerak.”

#### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Kepala Kuil ketika menjelaskan kondisi alam yang tidak dapat sepenuhnya dikendalikan atau dipahami manusia. Dalam percakapan tersebut, alam digambarkan sebagai sesuatu yang terus bergerak, berubah, dan berada di luar kendali manusia. Konteks dialog ini menunjukkan pandangan bahwa alam memiliki kekuatan besar yang hidup dan dinamis.

#### Makna Literal

Ungkapan 「うごめく天と地」 secara literal berarti “langit dan bumi yang bergerak atau menggeliat”. Secara harfiah, kata 「うごめく」 biasanya digunakan untuk menggambarkan gerakan makhluk hidup seperti hewan kecil atau organisme yang bergerak secara perlahan dan dinamis.

#### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, langit dan bumi tentu tidak benar-benar bergerak seperti makhluk hidup. Ungkapan tersebut digunakan untuk menggambarkan kondisi alam yang dinamis, tidak stabil, dan penuh gejolak. Alam dipahami seolah-olah memiliki kehidupan dan kekuatan sendiri yang terus bergerak di luar kendali manusia. Dengan demikian, makna nonliteral pada kalimat ini menunjukkan

besarnya kekuatan alam yang aktif dan selalu berubah.

#### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas personifikasi karena langit dan bumi sebagai benda tak hidup diberikan sifat makhluk hidup melalui penggunaan kata 「うごめく」 yang berarti “bergerak” atau “menggeliat”. Kata tersebut biasanya digunakan untuk menggambarkan gerakan organisme hidup, sehingga alam digambarkan seolah-olah memiliki kehidupan dan kemampuan bergerak sendiri.

Penggunaan personifikasi ini berfungsi untuk memperkuat kesan bahwa alam memiliki kekuatan yang aktif dan dinamis. Selain itu, personifikasi tersebut juga menciptakan suasana yang dramatis, imajinatif, dan penuh ketegangan sehingga hubungan manusia dengan alam dalam cerita terasa lebih hidup dan mendalam.

DATA 18

**Nenek Fumi** : 人の切なる願いを受け止

め空に届けることのでき  
る特別な人間

Hito no setsunaru negai wo  
uketome sora ni todokeru  
koto no dekiru tokubetsuna  
ningen

“Menerima harapan pilu  
manusia dan  
mengantarkannya ke langit.”

#### Konteks Dialog

Dialog ini diucapkan oleh Nenek Fumi ketika menjelaskan keberadaan “天氣の巫女” atau gadis cuaca. Dalam percakapan tersebut, gadis cuaca digambarkan sebagai sosok yang memiliki kemampuan spiritual untuk menyampaikan doa dan harapan manusia kepada langit. Konteks dialog ini

memperlihatkan adanya hubungan spiritual antara manusia dan alam dalam cerita anime tersebut.

#### Makna Literal

Ungkapan 「願いを受け止め空に届ける」 secara literal berarti “menerima harapan lalu mengantarkannya ke langit”. Secara harfiah, tindakan menerima dan mengantarkan biasanya dilakukan terhadap benda konkret yang memiliki bentuk fisik.

#### Makna Nonliteral

Dalam konteks dialog, harapan atau doa manusia bukanlah benda nyata yang dapat ditangkap atau dikirim secara fisik. Ungkapan tersebut digunakan untuk menggambarkan proses spiritual dalam menyampaikan doa dan harapan manusia kepada kekuatan yang lebih tinggi. Langit dalam kalimat ini juga berfungsi sebagai simbol tempat yang suci atau kekuatan alam yang lebih besar dari manusia. Dengan demikian, makna nonliteral pada ungkapan ini berkaitan dengan hubungan spiritual antara manusia dan alam.

#### Analisis Majas

Kalimat ini termasuk majas personifikasi karena harapan atau doa yang bersifat abstrak digambarkan seolah-olah dapat “diterima” dan “diantarkan” seperti benda nyata. Kata 「受け止め」 dan 「届ける」 merupakan tindakan yang biasanya dilakukan manusia terhadap objek konkret.

Penggunaan personifikasi ini berfungsi untuk membuat konsep abstrak seperti doa dan harapan menjadi lebih konkret dan mudah dibayangkan. Selain itu, personifikasi tersebut juga memperkuat nuansa spiritual, emosional, dan religius dalam cerita anime *Tenki no Ko* sehingga hubungan manusia dengan langit terasa lebih mendalam dan bermakna.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan bahasa figuratif dalam dialog anime *Tenki no Ko*, dapat disimpulkan bahwa dialog dalam anime tersebut mengandung berbagai bentuk majas perbandingan yang berperan penting dalam membangun makna dan memperkuat penyampaian cerita.

Pertama, terdapat tiga jenis majas yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu metafora, simile, dan personifikasi. Dari keseluruhan data yang dianalisis, metafora merupakan jenis majas yang paling dominan dengan jumlah 9 data, diikuti oleh simile sebanyak 7 data, dan personifikasi sebanyak 4 data. Dominasi metafora menunjukkan bahwa penyampaian makna dalam anime *Tenki no Ko* lebih banyak dilakukan melalui perbandingan implisit yang bersifat konseptual, khususnya dalam menggambarkan kondisi emosional tokoh, hubungan manusia dengan alam, serta pengalaman yang bersifat abstrak.

Kedua, makna bahasa figuratif dalam dialog anime *Tenki no Ko* tidak dapat dipahami secara literal, melainkan harus ditafsirkan berdasarkan konteks situasi dan alur cerita. Metafora digunakan untuk merepresentasikan pengalaman batin dan konsep abstrak, simile digunakan untuk memperjelas gambaran visual dan kondisi tertentu secara lebih konkret, sedangkan personifikasi digunakan untuk memberikan sifat manusia kepada unsur alam sehingga menciptakan kesan bahwa alam memiliki peran aktif dalam cerita.

Ketiga, penggunaan majas dalam anime *Tenki no Ko* memiliki fungsi stilistika yang signifikan, yaitu memperkuat ekspresi emosi, memperjelas deskripsi, serta membangun struktur makna dalam cerita. Bahasa figuratif tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan tema utama, yaitu hubungan antara manusia dan alam. Melalui penggunaan metafora, simile, dan personifikasi, anime ini mampu menghadirkan representasi yang lebih dalam dan imajinatif mengenai interaksi antara manusia, cuaca, dan realitas kehidupan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahasa figuratif dalam dialog anime

*Tenki no Ko* memiliki peran yang penting dalam membentuk makna, memperkuat narasi, serta menciptakan pengalaman emosional yang lebih mendalam bagi penonton.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

#### **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini masih terbatas pada majas perbandingan, yaitu metafora, simile, dan personifikasi. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji jenis majas lain, seperti hiperbola, ironi, atau simbolisme, agar diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai penggunaan bahasa figuratif dalam anime. Selain itu, penelitian juga dapat diperluas dengan membandingkan beberapa karya anime untuk melihat perbedaan gaya bahasa antar karya atau sutradara.

#### **Bagi Pembelajar Bahasa Jepang**

Dialog anime dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang autentik dalam memahami penggunaan bahasa figuratif dalam konteks nyata. Pembelajar diharapkan tidak hanya memahami makna literal, tetapi juga mampu menafsirkan makna kias yang terkandung dalam tuturan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan interpretasi bahasa Jepang secara lebih mendalam.

#### **Bagi Pengajar Bahasa Jepang**

Anime dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, khususnya dalam mengajarkan makna dan penggunaan majas. Pengajar dapat menggunakan dialog anime sebagai contoh nyata untuk membantu siswa memahami perbedaan antara makna literal dan makna kias dalam bahasa Jepang.

#### **Bagi Penikmat Karya Anime**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bahwa dialog dalam anime tidak hanya berfungsi sebagai penyampai cerita, tetapi juga mengandung makna yang lebih dalam melalui penggunaan bahasa figuratif. Dengan memahami majas, penonton dapat menikmati karya anime secara lebih kritis dan apresiatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abrams, M.H. (1999). *A Glossary of Literary Terms* (7th ed.). Boston: Harcourt Brace College Publishers.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2013). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications.
- Ganiwati, W. S. (2020). Metafora dan Hiperbola dalam Novel *Laskar Pelangi* Karya Andrea Hirata. *Jurnal Bahasa*, 2(2), 111-120.
- Hermawan, H. S. (2019). Majas dan Citraan dalam Lirik Lagu Film Kartun Anime. *JBSSB*.
- Keraf, Gorys. 2004. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik* (Edisi ke-4). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2005). *Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Baru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Moleong, L.J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurul. (2021). Analisis Majas dalam Dialog Anime *Your Lie in April*. *Jurnal Sastra Jepang*, 5(2), 45-60.
- Peran Gaya Bahasa dalam Membangun Wacana pada Novel *Rasa Karya Tere Liye*: Kajian Stilistika. (2023). *Jurnal Onoma*. <https://e-journal.my.id/onoma/article/view/299>

- Pranata, J. D. (2023). Analisis Gaya Bahasa Senryuu dalam Anime "Senryuu Shoujo". Prosiding Uncollcs.
- Pratama. (2019). Penggunaan Majas Personifikasi dalam Puisi Haiku Matsuo Basho. *Linguistik Indonesia*, 37(1), 23-35.
- Qalyubi, A.W. (2006). *Stilistika: Pengkajian Gaya dan Estetika Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Qalyubi, Syihabuddin. (2017). *'Ilm al-Uslub: Stilistika Bahasa dan Sastra Arab*. Yogyakarta: Idea Press.
- Rahmawati. (2020). Analisis Bahasa Figuratif dalam Dialog Anime *Kimi no Na wa*. *Jurnal Sastra Jepang*, 8(1), 12-28.
- Sari. (2020). Analisis Stilistika Lirik Lagu J-Rock. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 12(2), 89-102.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (1985). *Pengajaran Stilistika*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, S. et al. (2024). Bentuk Majas Sindiran Ironi, Sinesme, dan Sarkasme dalam Dialog Anime. *JFIB*.
- Wijaya, A. (2021). Analisis Tindak Tutur dalam Dialog Anime *Tokyo Ghoul*. *Jurnal Daruma*.
- Wulandari. (2022). Penggunaan Majas dalam Dialog Anime Jepang sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 10(1), 34-49.
- Tenki no Ko. Disutradarai oleh Makoto Shinkai. Jepang: CoMix Wave Films, 2019.