

Analisis Majas Metafora dalam Anime *Ajin Season 1 dan 2* Karya Sakurai Gamon

Siti Nabila Sheila Rahmania

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: nabilasheila3014@gmail.com

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

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

Email: didiknurhadi@unesa.ac.id

Abstract

This study investigates the forms, functions, and contexts of metaphorical expressions in *Ajin Season 1 and 2* by Sakurai Gamon. Using a descriptive qualitative approach and Lakoff and Johnson's (1980) conceptual metaphor theory, the study analyzes metaphorical utterances collected through observation and note-taking. The findings reveal five types of metaphors: structural, orientational, ontological, anthropomorphic, and zoomorphic, with ontological metaphors occurring most frequently. Metaphors function to strengthen narrative development, characterize the characters, create emotional impact, and convey social criticism and ideological perspectives. Their emergence is influenced by the characters' emotions, conflicts, ideologies, and the need to reinforce meaning within the story.

Keywords: metaphor, conceptual metaphor, *Ajin*, Lakoff and Johnson, cognitive linguistics.

要旨

本研究は、桜井画門作『亜人』シーズン1・2における隠喩表現の種類、機能、およびその出現文脈を明らかにすることを目的とした。研究には記述的質的アプローチを用い、LakoffとJohnson（1980）の概念メタファー理論に基づいて分析を行った。データは作品中の隠喩表現を含む台詞から収集し、参照的方法により分析した。その結果、構造的、方向的、存在論的、擬人化、動物化の五種類の隠喩が確認され、存在論的メタファーが最も多く見られた。また、隠喩は物語展開や人物描写、感情表現、社会的・思想的メッセージの伝達に寄与していた。さらに、その出現は登場人物の感情、対立状況、思想、そして意味を強調する必要性と深く関わっていることが明らかとなった。

キーワード： 隠喩、概念メタファー、『亜人』、LakoffとJohnson、認知言語学。

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga mengungkapkan pikiran, emosi, dan nilai budaya. Dalam penggunaannya, makna tidak selalu disampaikan secara literal, melainkan melalui bahasa figuratif atau majas untuk menghasilkan makna yang lebih ekspresif. Menurut Keraf (2009), majas merupakan cara mengungkapkan pikiran dan perasaan yang bertujuan menimbulkan efek tertentu. Salah satu bentuk majas yang banyak digunakan adalah metafora, yaitu ungkapan yang membandingkan dua konsep secara implisit sehingga mampu menjelaskan konsep abstrak melalui konsep yang lebih konkret.

Anime sebagai salah satu media populer Jepang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga

merepresentasikan nilai sosial, budaya, dan filosofi melalui dialog maupun visual. Dalam budaya Jepang, penggunaan bahasa yang implisit dan penuh kiasan merupakan bagian dari etika berkomunikasi (Maynard, 2005). Oleh karena itu, metafora dalam anime menjadi menarik untuk dikaji karena tidak hanya berfungsi sebagai gaya bahasa, tetapi juga sebagai sarana penyampaian makna yang mendukung pembangunan cerita dan karakter.

Salah satu anime yang banyak memanfaatkan metafora adalah *Ajin* karya Sakurai Gamon. Anime ini mengangkat tema identitas, kemanusiaan, diskriminasi, dan kekuasaan melalui konflik antara manusia dan *Ajin*. Misalnya, ungkapan 「やつは神の兵だ！」 ("Dia adalah prajurit Tuhan!") menggambarkan kekuatan *Ajin* secara metaforis, sedangkan 「捨て駒と

して、作戦に組み込めるかもしれないんだ。」 ("Mereka mungkin dapat dijadikan bidak yang dikorbankan") memaknai manusia sebagai pion dalam strategi. Ungkapan-ungkapan tersebut menunjukkan bahwa metafora digunakan untuk memperkuat makna, emosi, dan konflik dalam cerita.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk majas metafora, fungsi metafora dalam mendukung narasi dan karakterisasi tokoh, serta konteks kemunculannya dalam anime *Ajin Season 1 dan 2* menggunakan teori metafora konseptual Lakoff dan Johnson (1980). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian linguistik kognitif, khususnya mengenai penggunaan metafora dalam media audiovisual Jepang.

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditulis diatas, maka terdapat tiga rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Bagaimana bentuk penggunaan majas metafora dalam anime *Ajin Season 1 dan 2*?
2. Bagaimana fungsi majas metafora dalam mendukung konteks naratif dan karakterisasi dalam anime *Ajin*?
3. Bagaimana konteks kemunculan majas metafora dalam anime *Ajin Season 1 dan 2*?

Adapun dengan rumusan masalah tersebut, melalui penelitian ini peneliti bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan bentuk penggunaan majas metafora yang terdapat dalam anime *Ajin Season 1 dan 2*.
2. Mendeskripsikan fungsi majas metafora dalam mendukung konteks naratif dan karakterisasi *Ajin*.
3. Mendeskripsikan konteks kemunculan majas metafora dalam anime *Ajin Season 1 dan 2*.

MAJAS METAFORA

Metafora merupakan salah satu jenis majas yang paling banyak digunakan dalam berbagai bentuk wacana, baik lisan maupun tulisan, termasuk dalam karya sastra dan media audiovisual seperti anime. baik dari perspektif stilistika maupun linguistik kognitif. Keraf (2006) mengemukakan bahwa metafora adalah majas yang mengandung perbandingan yang tersirat, yang menyamakan satu hal dengan hal lain tanpa menyatakan kesamaan tersebut secara eksplisit melalui kata penghubung pembandingan seperti *bagai*, *seperti*, atau *laksana*.

Definisi ini menegaskan bahwa unsur perbandingan dalam metafora bersifat implisit, sehingga pembaca atau penyimak dituntut untuk menafsirkan sendiri keterkaitan antara dua hal yang dipersamakan tersebut. Lakoff dan Johnson (1980)

mengklasifikasikan metafora konseptual berdasarkan fungsi kognitifnya dalam memahami pengalaman manusia. Klasifikasi ini menjadi landasan penelitian untuk mengidentifikasi pemetaan antarkonsep. Penelitian ini menggunakan lima jenis metafora, yaitu struktural, orientasional, ontologis, antropomorfik, dan zoomorfik, sebagai dasar analisis bentuk metafora.

Metafora Struktural

Metafora yang memungkinkan satu konsep dipahami dan distrukturkan berdasarkan konsep lain yang sudah dipahami secara konvensional. Pemetaan terjadi pada tataran struktur, di mana bagian-bagian dari domain sumber dipetakan secara sistematis ke bagian-bagian dari domain target, misalnya konsep argumen yang distrukturkan melalui konsep perang (*argument is war*).

Metafora Orientasional

Metafora yang mengorganisasikan keseluruhan sistem konsep berdasarkan orientasi spasial dasar yang dipahami tubuh manusia secara fisik, seperti atas-bawah, depan-belakang, dan dalam-luar. Misalnya, konsep kebahagiaan yang diorientasikan ke atas (*happy is up*) dan kesedihan yang diorientasikan ke bawah (*sad is down*).

Metafora Ontologis

Metafora yang memberikan status ontologis berupa benda, zat, atau wadah kepada kejadian, aktivitas, emosi, gagasan, dan entitas abstrak lainnya, sehingga entitas yang sifatnya tidak konkret dapat dirujuk, dikuantifikasi, atau diidentifikasi sebagai sesuatu yang nyata. Metafora ini menjadi domain umum yang menjadi dasar bagi munculnya metafora antropomorfik dan zoomorfik.

Metafora Antropomorfik

Merupakan perluasan dari metafora ontologis yang secara khusus memberikan atau memetakan sifat, perilaku, maupun ciri-ciri kemanusiaan kepada entitas bukan manusia, seperti benda mati, hewan, alam, atau konsep abstrak. Melalui metafora ini, hal-hal di luar manusia digambarkan seolah-olah memiliki kesadaran, perasaan, atau kehendak sebagaimana manusia.

Metafora Zoomorfik

Merupakan perluasan lain dari metafora ontologis yang secara khusus memetakan sifat, perilaku, atau karakteristik hewan kepada manusia atau entitas lain. Metafora ini umumnya digunakan untuk menonjolkan sifat tertentu pada tokoh, seperti

kelicikan, keberanian, atau kebuasan, dengan meminjam citra dari dunia hewan.

Fungsi Kognitif dan Komunikatif

Lakoff dan Johnson (1980, 2003) menjelaskan bahwa metafora tidak hanya berfungsi sebagai gaya bahasa, tetapi juga sebagai mekanisme kognitif untuk memahami konsep abstrak melalui konsep yang lebih konkret. Proses ini terjadi melalui pemetaan antara source domain dan target domain, sehingga konsep seperti emosi, waktu, dan kehidupan dapat dipahami berdasarkan pengalaman yang lebih nyata.

Selain fungsi kognitif, metafora juga memiliki fungsi komunikatif yang berperan penting dalam interaksi sosial dan penyampaian pesan. Fungsi komunikatif metafora dapat diuraikan ke dalam tiga aspek berikut.

- a. Pemecah masalah, yaitu metafora membantu menjelaskan konsep abstrak yang sulit diungkapkan secara langsung.
- b. Mengekspresikan ideologi, yaitu metafora digunakan untuk menyampaikan kritik sosial atau pandangan secara tidak langsung.
- c. Struktur teks, yaitu metafora mendukung pengembangan alur, tema, dan karakterisasi tokoh dalam narasi.

Fungsi Metafora Visual dalam Animasi

Selain berfungsi dalam ranah kebahasaan, metafora juga dapat hadir dalam bentuk visual, khususnya pada media audiovisual seperti anime. Adeline (2019), Hakim (2021), dan Sherridan (2004) menjelaskan bahwa metafora visual dalam animasi memiliki beberapa fungsi penting yang berkaitan dengan penyampaian makna melalui gambar dan simbol visual.

- a. Perlambangan, yaitu metafora visual menyampaikan makna melalui simbol-simbol visual.
- b. Pengembangan alur, yaitu metafora visual memperkuat alur cerita, tema, dan karakter tokoh.
- c. Hubungan objek visual dan narasi, yaitu metafora visual menghubungkan unsur visual dengan perkembangan cerita.

Ketiga fungsi tersebut menunjukkan bahwa metafora dalam anime tidak hanya hadir melalui dialog, tetapi juga melalui unsur visual seperti gambar, warna, gerakan, dan simbol. Pemahaman ini menjadi landasan untuk menganalisis fungsi metafora dalam mendukung narasi dan karakterisasi tokoh pada penelitian ini.

Faktor Kemunculan

Penelitian ini juga menggunakan kategori etos, logos, dan patos untuk mengidentifikasi konteks yang melatarbelakangi kemunculan metafora, sehingga interpretasi makna setiap data menjadi lebih komprehensif.

- a. Etos, yaitu konteks yang berkaitan dengan budaya dan nilai-nilai sosial yang memengaruhi penggunaan metafora.
- b. Logos, yaitu konteks yang berkaitan dengan alur cerita, dialog, dan logika peristiwa yang melatarbelakangi kemunculan metafora.
- c. Patos, yaitu konteks yang berkaitan dengan emosi, perasaan, dan motivasi tokoh yang mendorong penggunaan metafora.

Ketiga kategori tersebut saling berkaitan dalam menjelaskan konteks kemunculan metafora. Analisis penelitian ini memandang metafora sebagai hasil interaksi antara etos (budaya), logos (narasi), dan patos (emosi), sehingga makna metafora dapat dipahami secara lebih menyeluruh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitis, yang bertujuan mendeskripsikan, mengklasifikasikan, dan menganalisis bentuk-bentuk majas serta bahasa figuratif dalam anime *Ajin*, sekaligus menjelaskan fungsinya dalam membangun makna naratif. Menurut Moleong (2010), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena secara mendalam melalui deskripsi berupa kata-kata dan bahasa, bukan mencari hubungan sebab-akibat secara statistik. Sumber data penelitian ini adalah anime *Ajin: Demi-Human* karya Sakurai Gamon, dalam bentuk audio-visual dan teks *subtitle*, yang dipilih karena penggunaan bahasa figuratifnya yang beragam dan relevan dengan tema besar seperti kemanusiaan, ketegangan, dan eksistensialisme.

Data penelitian berupa kutipan dialog atau narasi yang mengandung majas metafora, meliputi narasi, dialog, dan monolog karakter, *subtitle* terjemahan, serta potongan adegan berdasarkan *timestamp* yang memperlihatkan penggunaan majas secara kontekstual. Seluruh data diklasifikasikan berdasarkan jenis metafora, konteks penggunaan, dan peran naratifnya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik catat, melalui langkah menonton anime secara keseluruhan, menyimak dialog dan terjemahan yang mengandung unsur metafora, mencatat kutipan beserta episode dan *timestamp* sebagai bukti kontekstual, lalu mengklasifikasikannya. *Subtitle* berbahasa Jepang dan

Indonesia dibandingkan agar makna kiasan tetap konsisten.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis konten, yang sesuai untuk menelaah data berupa teks, dialog, dan narasi dalam mengungkap makna dan fungsi majas metafora pada media audiovisual. Analisis dilakukan melalui lima tahap: reduksi data untuk menyeleksi kutipan relevan, kategorisasi berdasarkan jenis dan konteks, interpretasi makna tersirat berdasarkan konteks adegan dan kondisi tokoh, analisis fungsi untuk menelaah peran metafora dalam memperkuat karakterisasi dan nilai tematik, serta penarikan simpulan yang merangkum pola penggunaan metafora dan kontribusinya terhadap pembentukan makna cerita. Metafora dengan demikian dipahami bukan hanya sebagai ornamen bahasa, melainkan elemen penting konstruksi narasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian mengenai penggunaan majas metafora dalam anime *Ajin Season 1 dan 2*. Data yang diperoleh diklasifikasikan berdasarkan jenis dan bentuk metafora untuk memudahkan analisis. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan sebanyak 193 data metafora yang terbagi ke dalam beberapa jenis, yaitu metafora struktural, metafora orientasional, dan metafora ontologis. Untuk metafora ontologis sendiri memiliki subjenis, yaitu antropomorfik dan zoomorfik.

No.	Jenis Metafora	Jumlah Data
1	Struktural	58
2	Orientasional	13
3	Ontologis	92
4	Antropomorfik	4
5	Zoomorfik	26
Jumlah		193

Tabel 1. Deskripsi Jenis Metafora

BENTUK MAJAS METAFORA

Metafora Struktural

Data 1

金と命は同義語だよ。

Kane to inochi wa dōgigo da yo.

"Uang dan nyawa itu sinonim."

(S01.EP11.NPC.14:05-14:07)

Metafora struktural ini memahami nilai kehidupan (命/*inochi*) melalui konsep uang (金/*kane*) yang lebih konkret dan terukur. Kehidupan manusia dipetakan ke dalam kerangka ekonomi sehingga nyawa diperlakukan seolah memiliki nilai tukar. Melalui metafora ini, tokoh ini menegaskan bahwa

kekuatan finansial sangat menentukan keberlangsungan hidup manusia dalam cerita.

Metafora Orientasional

Data 2

上から押さえつけて反発されてはかなわん。

Ue kara osaetsukete hanpatsu sarete wa kanawan.

"Tidak masalah jika kita mendapat kecaman dari pejabat tinggi."

(S01.EP2.TS.11:32-11:34)

Metafora orientasional ini memahami hubungan kekuasaan melalui orientasi ruang atas-bawah. (上/*ue*) "atas" tidak merujuk pada posisi fisik, melainkan pihak berotoritas lebih tinggi. Melalui metafora ini, Tosaki memanfaatkan asosiasi kognitif antara posisi atas dan dominasi untuk menggambarkan hierarki birokrasi dalam penanganan kasus *Ajin*.

Metafora Ontologis

Data 3

我々は人間ではない。公務中は「公人」という別の生き物なのだ。

Wareware wa ningen de wa nai. Kōmuchū wa "kōjin" to iu betsu no ikimono na no da.

"Kita bukan manusia. Saat menjalankan tugas, kita adalah makhluk lain yang disebut 'pejabat publik'." (S01.EP2.TS.18:37-18:44)

Metafora ontologis ini memahami peran birokratis melalui entitas konkret yang berbeda dari manusia biasa. Ungkapan (別の生き物/*betsu no ikimono*) "makhluk lain" menjadikan status "pejabat publik" seolah wujud tersendiri. Melalui metafora ini, Tosaki menegaskan bahwa tugas negara harus dijalankan atas dasar kewajiban institusional, bukan perasaan pribadi.

Metafora Antropomorfik

Data 4

宇宙がそう決めたからだ。

Uchū ga sō kimeta kara da.

"Karena alam semesta telah memutuskannya."

(S02.EP2.TS.10:07-10:11)

Metafora antropomorfik ini memberikan sifat manusia berupa kemampuan mengambil keputusan (決めた/*kimeta*) kepada alam semesta (宇宙/*uchū*), yang sesungguhnya bukan makhluk berkesadaran. Melalui metafora ini, Tosaki menjelaskan konsep takdir secara lebih konkret, sekaligus mencerminkan pandangan fatalistiknya terhadap peristiwa yang berada di luar kendali manusia.

Metafora Zoomorfik

Data 5

俺たちをこうしたのは、てめえらが亜人を実験動物扱いしたからだろうが。

Oretachi o kō shita no wa, temēra ga Ajin o jikken dōbutsu atsukai shita kara darō ga.

"Kami menjadi seperti ini karena kalian memperlakukan *Ajin* seperti hewan percobaan." (S02.EP12.NPC.08:12-08:17)

Metafora zoomorfik ini menyamakan *Ajin* dengan hewan percobaan (実験動物/ *jikken dōbutsu*), diucapkan sebagai bentuk protes tokoh *Ajin* sendiri. Melalui metafora ini, tokoh menyingkap dehumanisasi ideologis yang dialami *Ajin*, sekaligus membangkitkan simpati penonton terhadap penderitaan akibat perlakuan tidak manusiawi tersebut.

FUNGSI MAJAS METAFORA

Pemecah Masalah

Data 6

君もコツさえ掴めば、扱えるようになる。

Kimi mo kotsu sae tsukameba atsukaeru yō ni naru.

"Kalau kau berhasil menangkap caranya, kau juga akan bisa mengendalikannya."

(S01.EP4.ST.03:15-03:19)

Metafora "menangkap kunci" ini memahami proses penguasaan kemampuan IBM melalui pengalaman fisik menggenggam benda konkret. Melalui metafora ini, Satou membimbing Kei melewati tahap kognitif dari ketidaktahuan menuju penguasaan, sekaligus memperkuat karakterisasi Kei sebagai sosok yang tekun berlatih demi bertahan hidup sebagai *Ajin*.

Mengekspresikan Ideologi

Data 7

ヤツは神の兵だ。

Yatsu wa kami no hei da.

"Dia adalah prajurit Tuhan!"

(S01.EP1.NPC.01:40-01:41)

Metafora "prajurit Tuhan" ini memaknai kekuatan *Ajin* melalui figur sakral yang tak terkalahkan. Melalui metafora ini, seorang warga merepresentasikan pandangan religius masyarakat terhadap fenomena *Ajin* yang baru muncul, sekaligus membangun persepsi kolektif yang memandang Satou sebagai figur adikodrati, bukan sekadar manusia biasa.

Struktur Teks

Data 8

もう一つの道。

Mō hitotsu no michi.

"Masih ada satu jalan lagi."

(S01.EP4.K.13:10-13:11)

Metafora "jalan" ini memahami alternatif solusi melalui konsep arah yang lebih konkret. Melalui metafora ini, Kei menandai jeda naratif sekaligus pintu masuk menuju keputusan besar tokoh utama, sehingga berfungsi sebagai penanda struktural yang menegaskan pergeseran arah cerita dari krisis menuju babak aksi baru.

Perlambangan

Data 9

兄さんは…クズよ。

Nii-san wa... kuzu yo.

"Kakakku... sampah."

(S01.EP4.ER.11:58-12:01)

Metafora "sampah" ini menyamakan manusia dengan benda buangan yang tidak berharga. Melalui metafora ini, Erika melambangkan penilaian moralnya terhadap Kei sebagai individu yang dianggap tidak bernilai setelah statusnya sebagai *Ajin* diketahui, sekaligus merepresentasikan stigma sosial dan keretakan hubungan keluarga akibat konflik tersebut.

Pengembangan Alur

Data 10

ようやくスタートポイントだ。

Yōyaku sutāto pointo da.

"Akhirnya kita sampai di titik awal yang sesungguhnya."

(S01.EP7.ST.17:50-17:53)

Metafora "titik awal" ini memahami permulaan rencana besar melalui konsep ruang yang lebih konkret. Melalui metafora ini, Satou menegaskan bahwa konflik utama baru akan dimulai, sehingga mendorong pengembangan alur dan mengarahkan penonton menuju eskalasi cerita berikutnya dalam rangkaian pertempuran.

Hubungan Visual-Narasi

Data 11

でも…麻酔薬とか仕留めるとか、まるで狩りですね。

Demo... masuiyaku toka shitomeru toka, marude kari desu ne.

"Tapi... menggunakan obat bius lalu menangkapnya? Seperti perburuan ya."

(S01.EP2.TS.07:55-08:01)

Metafora "perburuan" ini menyamakan penangkapan *Ajin* dengan aktivitas berburu hewan liar. Melalui metafora ini, Tosaki didukung visual pengejaran menggunakan senjata bius, sehingga memperkuat kesan dehumanisasi secara langsung di layar tanpa memerlukan penjelasan dialog tambahan untuk menegaskan maknanya.

KONTEKS KEMUNCULAN MAJAS METAFORA

Etos

Data 12

こいつは俺のテロメアだ。

Koitsu wa ore no teromea da.

"Ini adalah telomerku."

(S02.EP3.OG.03:08-03:09)

Metafora "telomer" ini memahami peran vital seseorang melalui istilah biologis yang lebih konkret. Melalui metafora ini, Ogura menegaskan dirinya sebagai bagian penting yang menjaga stabilitas tim, sehingga membangun etos sebagai figur berpengalaman yang perannya dianggap tidak tergantikan dalam kelompok.

Logos

Data 13

予想どおりの道に入った。

Yosō dōri no michi ni haitta.

"Dia masuk ke jalan yang sudah kuduga."

(S02.EP8.K.00:14-00:17)

Metafora "jalan" ini memahami rangkaian tindakan lawan yang dapat diprediksi melalui konsep arah yang konkret. Melalui metafora ini, Kei menyusun penalaran logos berdasarkan hasil analisisnya, menegaskan bahwa keputusan yang diambilnya didasarkan pada perhitungan strategis, bukan sekadar dugaan sembarangan.

Patos

Data 14

お前のおかげで私の人生設計がどれだけ崩れたと思ってる。

Omaera no okage de watashi no jinsei sekkei ga dore dake kuzureta to omotteru.

"Karena kalian, rencana hidupku hancur berantakan."

(S01.EP5.TS.08:55-08:59)

Metafora "rencana hidup hancur" ini memahami kekacauan batin melalui gambaran bangunan yang runtuh. Melalui metafora ini, Tosaki meluapkan kekesalan dan penyesalan pribadinya secara jujur, sehingga sarat muatan patos yang memperlihatkan sisi manusiawinya di balik sikap yang biasanya dingin dan terkendali.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, Penelitian ini menjawab tiga rumusan masalah mengenai bentuk, fungsi, dan konteks kemunculan majas metafora dalam anime *Ajin Season 1 dan 2* karya Sakurai Gamon. Ditemukan 193 data metafora yang terbagi ke dalam lima bentuk berdasarkan teori Lakoff dan Johnson (1980), yaitu struktural (58 data), orientasional (13 data), ontologis (92 data), antropomorfik (4 data), dan zoomorfik (26 data) dengan metafora ontologis sebagai bentuk paling dominan karena banyak digunakan untuk mengonseptualisasikan gagasan abstrak sebagai entitas yang lebih konkret.

Dari segi fungsi, metafora berperan ganda: sebagai sarana kognitif-komunikatif (pemecah masalah, pengekspresi ideologi, dan pembentuk struktur teks) serta sebagai metafora visual dalam animasi (perlambangan, pengembang alur, dan penghubung visual-narasi). Konteks kemunculannya dijelaskan melalui kerangka retorika Aristoteles, yaitu etos, logos, dan patos, yang menunjukkan bahwa metafora selalu melekat pada situasi tutur tertentu, bukan muncul secara acak.

Secara keseluruhan, majas metafora dalam anime *Ajin* berperan sebagai perangkat kognitif dan naratif penting dalam membangun makna, karakter, dan konflik cerita, sekaligus memperkuat relevansi teori metafora konseptual Lakoff dan Johnson serta kerangka retorika Aristoteles dalam mengkaji metafora pada media audiovisual.

SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan kajian ini. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan memperluas kajian dengan meneliti pengaruh budaya Jepang terhadap pemetaan metafora serta melakukan penelitian komparatif antargenre anime. Bagi pengajar bahasa Jepang, penelitian ini dapat menjadi referensi pembelajaran linguistik kognitif dengan memanfaatkan anime sebagai media pembelajaran metafora yang kontekstual. Bagi penikmat anime, penelitian ini diharapkan meningkatkan apresiasi terhadap kekayaan bahasa dalam anime sebagai media hiburan sekaligus sarana memahami budaya Jepang. Bagi pengembangan kajian bahasa dan sastra Jepang di Indonesia, penelitian ini diharapkan memperkaya penelitian linguistik kognitif berbasis media populer yang masih terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajin: Demi-Human*. (2016). *Season 1 & Season 2* [Anime Series]. Sutradara: Hiroyuki Seshita. Produksi: Polygon Pictures. Japan: Netflix.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Adeline, A., Hakim, L., & Sherridan, N. (2019). Visual metaphor in animation: Representing place, people, nature, and objects in film. *Journal of Visual Literacy*, 38(2), 112–129.
- Budiantia, M. (2018). Cultural metaphors in Japanese literature: Etos-logos-patos framework. *Journal of Japanese Studies*, 25(1), 89–107.
- Erikawati Darma Bakti & Pratita, I. I. (2022). Analisis majas perbandingan dalam anime *Kuroko no Basket Season 2* karya Tadatoshi Fujimaki. *e-Journal Universitas Negeri Surabaya*.
- Nurhadi, D. (2010). Kontribusi pemahaman budaya dalam penafsiran majas metafora bahasa Jepang. *Jurnal Inovasi*.
- Hakim, L. (2021). Metaphor in Japanese anime: A cognitive approach. *Jurnal Linguistik Jepang*, 15(1), 45–62.
- Ismaya Shinta Sunyahruri & Nurhadi, D. (2022). Analisis bentuk dan fungsi metafora ontologis pada lirik lagu dalam album *The Book* karya Yoasobi (kajian semantik). *e-Journal Universitas Negeri Surabaya*.