

**ANALISIS 比喻表現 (HIYUHYOUGEN) PADA MANGA DR. STONE  
VOLUME 1-3**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Menempuh Salah Satu Syarat Ujian Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Sastra Jepang Pada Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin*

**Disusun Oleh:**

**DAFFA SATRIA ALFAETAR**

**F081191056**

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2024**



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 846/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 20 Juni 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “**Analisis 比喻表現 (Hiyuhyougen) Pada Manga Dr. Stone Volume 1-3**” yang disusun oleh Daffa Satria Alfaetar, NIM F081191056 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 05 Desember 2023

Konsultan I

  
**Taqdir, S.Pd., M.Hum**  
NIP. 198109242008011009

Konsultan II

  
**Hadi Hidayat, S.S., M.Hum**  
NIP. 198711142021015001

**Disetujui untuk diteruskan**  
**kepada Panitia Ujian Skripsi**  
Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

  
**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 198210822018122003



SKRIPSI

ANALISIS 比喻表現 (HIYUHYOUGEN) PADA MANGA

DR. STONE VOLUME 1-3

Disusun dan diajukan oleh:

**DAFFA SATRIA ALFAETAR**

No Pokok: **F081191056**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 7 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Menyetujui**  
**Komisi Pembimbing.**

Konsultan I

**Taqdir, S.Pd., M.Hum**  
NIP. 198711142021015001

Konsultan II

**Hadi Hidayat, S.S., M.Hum**  
NIP. 198109242008011009



Ketua Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin

**Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D**  
NIP. 198210822018122003



**UNIVERSITAS HASANUDDIN**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “Analisis 比喻表現 (*Hiyuhyougen*) Pada Manga *Dr. Stone* Volume 1-3” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

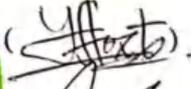


Makassar, 7 Februari 2024

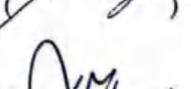
**Panitia Ujian Skripsi**

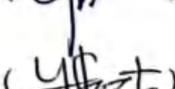
1. Ketua : Taqdir, S.Pd., M.Hum.
2. Sekretaris : Hadi Hidayat, S.S., M.Hum.
3. Penguji I : Nurfitri, S.S., M.Hum.
4. Penguji II : Rudy Yusuf, S.S., M.Phill.
5. Konsultan I : Taqdir, S.Pd., M.Hum.
6. Konsultan II : Hadi Hidayat, S.S., M.Hum.

()

()

()

()

()

()



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Daffa Satria Alfaetar

NIM : F081191056

Fakultas : Ilmu Budaya

Program Studi : Sastra Jepang

Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

### ANALISIS 比喻表現 (HIYUHYOUGEN) PADA MANGA DR. STONE

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 04 Maret 2024

Yang Menyatakan,



(Daffa Satria Alfaetar)



## ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Analisis *Hiyuhyougen* Pada Manga Dr. Stone Volume 1-3”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan apa saja jenis *hiyuhyougen* serta bagaimana penggunaannya yang terdapat pada manga Dr. Stone.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan objek penelitian yaitu jenis dan penggunaan ungkapan figuratif yang berdasar pada teori Nakamura Akari. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan manga atau komik Jepang yang ditulis oleh Riichiro Inagaki dan diilustrasikan oleh Boichi yang diterbitkan tahun 2019 berjudul “Dr. Stone”.

Hasil penelitian ini menunjukkan data sebanyak 247 data yang diklasifikasikan menjadi sembilan dari dua belas jenis ungkapan figuratif berdasarkan teori Nakamura Akira pada sumber manga Dr. Stone volume 1-3.

Kata kunci : ungkapan figuratif, manga, Dr. Stone



## ABSTRACT

This thesis is entitled "Analysis of Figurative Expressions in Dr. Stone Manga Volume 1-3". This research aims to explain what types of figurative expressions and how they are used in the Dr. Stone manga.

This research uses a descriptive qualitative method with the object of research, namely the type and use of figurative expressions based on Nakamura Akari's theory. The data source used in this research is a Japanese comic or manga written by Riichiro Inagaki and illustrated by Boichi published in 2019 entitled "Dr. Stone".

The result of this research shows 247 data classified into nine out of twelve types of figurative expressions based on Nakamura Akira's theory in the source of Dr. Stone manga volume 1-3.

Keyword : figurative expressions, manga, Dr. Stone



## 要旨

本論文のタイトルは「ドクター・ストーンという漫画の1～3巻における比喩表現に関する分析」である。この研究の目的は、『Dr.STONE』の漫画の中で、どのような比喩表現がどのように使われているかを説明することである。

本研究では、中村明の理論に基づき、比喩表現の種類と使用法を研究対象とする記述的質的方法を用いる。本研究で使用するデータソースは、稲垣理一郎が原作、Boichi が作画を担当し、2019年に出版された日本の漫画『Dr.STONE』である。

本研究の結果、漫画『Dr.STONE』1～3巻の原作にある中村明の理論に基づき、247件のデータを12種類中9種類の比喩表現に分類した。

キーワード：比喩表現、漫画、ドクター・ストーン



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga skripsi yang berjudul “ANALISIS HIYUHYOUGEN PADA MANGA DR. STONE VOLUME 1-3” ini dapat terselesaikan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Budaya Departemen Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis berkenan untuk menyampaikan banyak rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Eka Satria Jasniato, Zulmi Irawati, Endang Setiawati Jasmaniah, Jafar Supu, Masniah Towong, dan Moehammad Dayan Satria selaku keluarga sekaligus orang-orang yang memiliki kontribusi besar terhadap penulis.
2. Taqdir, S.Pd.,M.Hum dan Hadi Hidayat, S.S.,M.Hum selaku dosen pembimbing.
3. Segenap Dosen Departemen Sastra Jepang beserta stafnya.
4. Seluruh kerabat mahasiswa Sastra Jepang Universitas Hasanuddin angkatan 2019 yang pernah membantu penulis.
5. Seluruh pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang tidak disebutkan.



Penulis sepenuhnya sadar dengan skripsi ini yang jauh dari kesempurnaan dengan keterbatasan dan kekurangan penulis. Oleh karena itu, penulis bersedia menerima kritik dan saran yang dapat membangun untuk ke depannya. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Makassar, 6 Juni 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENERIMAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>要旨</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Retorika .....	8
2.1.2 Gaya Bahasa .....	9
2.1.3 比喻 ( <i>hiyu</i> ).....	11
2.1.4 Konteks.....	16
2.2 Penelitian Relavan .....	17
2.3 Kerangka Pikir.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>20</b>
Penelitian .....	20
Data .....	20
Pengumpulan Data.....	21



3.4 Teknik Analisis Data.....	21
3.5 Prosedur Penelitian .....	22
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 直喻 (chokuyu).....	23
4.2 隱喻 (inyu).....	27
4.3 諷喻 (fuuyu).....	32
4.4 活喻 (katsuyu).....	36
4.5 提喻 (teiyu).....	40
4.6 換喻 (kanyu).....	44
4.7 引喻 (inyu).....	48
4.8 張喻 (chouyu).....	52
4.9 声喻 (seiyu) .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan sebuah pengantar yang menjembatani pikiran manusia dan menjadi alat yang menghubungkan antar-manusia melalui komunikasi. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002: 88), bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri. Di dalam bahasa terdapat banyak ornamen yang membuat bahasa tersebut terbentuk. Misalnya seperti fonem, morfem, kata, kalimat, dan seterusnya. Hal-hal tersebutlah yang menjadi elemen yang menghidupkan bahasa. Selain komponen inti tersebut, terdapat juga komponen tambahan lainnya yang menjadi bagian dari bahasa. Salah satunya adalah gaya bahasa.

Gaya bahasa merupakan elemen yang digunakan dalam penggunaan bahasa yang membuat bahasa tersebut menjadi lebih berwarna dengan memberikan efek-efek tertentu. Sejalan dengan yang dikatakan Tarigan (2013: 4) bahwa gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan memperkenalkan dan membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau dengan hal yang lain yang lebih umum. Maka dari itu, gaya bahasa sering kali dijumpai pada tulisan-tulisan khususnya seperti karya sastra ataupun pada ajang pembicaraan publik karena gaya bahasa terkhusus digunakan pada

tujuan untuk menarik perhatian para pendengar ataupun pembaca.

Di sekian jumlah gaya bahasa yang ada, masing-masing dapat digolongkan



ke dalam kategori tertentu. Menurut Tarigan (2013: 6), gaya bahasa dikategorikan menjadi 4 jenis, yakni gaya bahasa perbandingan, gaya bahasa pertentangan, gaya bahasa pertautan, dan gaya bahasa perulangan. Gaya bahasa tersebut masing-masing memiliki karakteristik sesuai dengan sebutannya. Gaya bahasa perbandingan digunakan dengan cara membandingkan makna kata, gaya bahasa pertentangan menggunakan kata dengan makna yang bertentangan, gaya bahasa pertautan menggunakan kata dengan makna yang saling bertaut, dan gaya bahasa perulangan penggunaannya yaitu dengan mengadakan pengulangan kata atau makna.

Gaya bahasa yang secara relatif paling sering digunakan ialah gaya bahasa perbandingan. Gaya bahasa perbandingan yaitu gaya bahasa yang membandingkan atau menyamakan suatu makna pada kata atau ungkapan lain dengan ungkapan yang digunakan saat itu. Contohnya seperti metafora. Menurut Keraf (2004: 139), metafora merupakan semacam analogi yang membandingkan dua hal yang secara langsung tetapi dalam bentuk yang singkat. Metafora merupakan gaya bahasa yang ikonis untuk gaya bahasa perbandingan. Di samping itu, terdapat juga istilah gaya bahasa lain selain metafora yang membandingkan ungkapan kata yang tergolong dalam ekspresi kiasan atau ungkapan figuratif seperti simile, alusi, personifikasi, alegori, dan lain-lain.

Ungkapan figuratif atau yang merujuk pada gaya bahasa perbandingan disebut sebagai 比喻表現 (*hiyuhyougen*) atau 比喻 (*hiyu*) dalam Bahasa Jepang. 比喻 (*hiyu*) adalah jenis gaya bahasa yang mempermudah mahaman dengan menggunakan perumpamaan dan menambahkan rasa da setiap ungkapan tanpa mendefinisikannya secara langsung. 比喻



(*hiyu*) sering diterapkan pada karya-karya sastra, tidak terkecuali pada komik Jepang atau yang disebut manga.

Manga merupakan karya sastra bergambar yang berasal dari Jepang. Terdapat sangat banyak judul manga populer yang telah berhasil menjalani penerbitannya hingga dalam jangka waktu yang panjang dan mendapatkan adaptasi film animasi. "Dr. Stone" adalah salah satu judul manga yang masuk pada 10 besar manga terpopuler menurut situs [www.mangazengan.com](http://www.mangazengan.com) (漫画全巻ドットコム) di tahun 2022. Manga "Dr. Stone" dirilis tahun 2017 oleh penerbit Shueisha pada majalah *weekly shōnen jump* dan telah berakhir pada tahun 2022. Manga ini ditulis oleh Riichiro Inagaki, seorang penulis manga yang memulai karirnya sejak tahun 2001 pada majalah *big comic spirit* yang kemudian beralih ke *weekly shōnen jump* setelahnya dan memulai karyanya "eyeshield 21" yang dikenal banyak orang. Inagaki bersama seorang penulis manga asal Korea Selatan bernama pena "Boichi" sebagai ilustrator yang sebelumnya merupakan seorang penulis komik Korea *manhwa* dan beralih ke manga pada tahun 2004. Manga ini telah meraih penghargaan Shogakukan Manga Award ke-64 untuk kategori *shōnen* pada tahun 2019 dan telah memiliki 14 juta salinan tercatat pada tahun 2022. Manga "Dr. Stone" ini juga telah mendapatkan lisensi dari Viz Media di Amerika Utara pada tahun 2018 dan mulai diterbitkan oleh Shueisha dengan versi bahasa Inggris pada situs dan aplikasi *Manga Plus* di tahun 2019. Selain itu, manga ini mendapatkan adaptasi serial animasi televisi yang diproduksi oleh TMS Entertainment dan disiarkan di Tokyo MX pada tahun 2019

ah memiliki 3 musim di tahun 2023.

manga "Dr. Stone" merupakan manga bergenre fiksi ilmiah yang disertai



petualangan dengan nuansa pasca-apokaliptik yang berlatarkan fokus di negara Jepang. Alurnya bercerita tentang sebuah fenomena misterius berupa cahaya yang tiba-tiba muncul dan membuat seluruh umat manusia menjadi batu di tahun 2019. Senku Ishigami, tokoh utama berumur 15 tahun yang jenius adalah orang yang pertama kembali setelah membatu selama 3700 tahun.

Senku berada di keadaan bumi ketika peradaban manusia punah selama sekian ribu tahun. Senku berusaha untuk mencari tahu penyebab fenomena tersebut sembari mencari cara untuk mengembalikan manusia yang telah membatu. Setelah 6 bulan berlalu, Senku menemukan cara untuk mengembalikan manusia yang membatu dengan melihat temannya yang bangkit dengan keterlibatan zat kimia asam nitrat. Dengan temuan tersebut, dia kemudian mengembangkan senyawa yang membuat pengembalian manusia dari batu menjadi memungkinkan. Setelah itu, Senku bertekad untuk mengembalikan peradaban manusia yang makmur dengan ilmu pengetahuan secara keseluruhan. Dari sinilah petualangan Senku dimulai dengan perjalanannya dalam membangun kembali peradaban manusia sembari mencari tahu maksud di balik fenomena yang membuat manusia menjadi batu tersebut.

Dr. Stone adalah manga yang mencakup banyak penggunaan gaya bahasa khususnya untuk ekspresi kiasan atau ungkapan figuratif di dalam teksnya. Hal ini dapat dilihat dalam penggunaan kosakata dari tokoh utama Senku ketika dia berbicara. Dengan karakter yang dipenuhi wawasan dan ilmu pengetahuan, Senku sering kali menggunakan berbagai gaya bahasa khususnya untuk ekspresi

misalnya 一ミリも… (*ichimirimo...*) atau 百億パーセント… (*hyakupaasento...*) ketika dia berbicara mengenai sesuatu. Tidak terbatas



pada Senku, karakter di sekelilingnya juga sering kali menggunakan ekspresi-ekspresi tersebut sehingga membuat manga ini dipenuhi dengan ungkapan figuratif. Hal ini dapat dilihat pada percakapan berikut :

生徒 A : フルパワーでフラれるに 100 円。

(*furupawā de furareru ni 100-en.*)

生徒 B : フラれるに 500 円。

(*furareru ni 500-en.*)

生徒 C : フラれるに 1000 円。

(*furareru ni 1000-en.*)

千空 : 意外とフラれねえに一万円。

(*Igaito furare ne~e ni ichiman'en.*)

(*Dr. STONE. Volume 1 halaman 10*)

Konteks :

Taiju akan menyatakan perasaannya kepada Yuzuriha. Para siswa yang melihatnya kemudian melakukan taruhan kepada satu sama lain bahwa Taiju akan ditolak oleh Yuzuriha. Semua beranggapan bahwa Taiju akan ditolak oleh Yuzuriha, kecuali Senku.

Analisis :

Pada percakapan tersebut terdapat kata フルパワー (*fuurupaawaa*) yang menurut kamus besar bahasa Jepang 日本国語大辞典 (*nihonkokugodaijiten*) pada situs kamus digital online コトバンク (*kotobanku*) "<https://kotobank.jp/>" berarti "*full power*". Dalam Bahasa Indonesia berarti “kekuatan penuh”

arkan kamus Inggris-Indonesia John M. Echols dan Hassan Shadily (1996:



Sesuai dengan teori Nakamura Akira (1997: 32) yang menjelaskan bahwa penggunaan ungkapan dengan hal yang ingin disampaikan diubah persis ke sesuatu yang lain dan dengan sengaja membuat penyimaknya merasakan makna asli yang diisyaratkan di dalamnya merupakan kategori 比喩 (*hiyu*) jenis 諷喩 (*fiuyu*).

Dari penggalan percakapan di atas terdapat penggunaan kata フルパワー (*furupawaa*) yang jika berdasarkan pada **konteksnya**, kata tersebut tidak menggunakan makna harfiahnya sebagai "kekuatan penuh". Melainkan diacukan ke makna "secara tegas".

Hal ini berdasar pada konteksnya yang diketahui bahwa teman sekelas mereka melakukan taruhan dengan penggambaran bahwa kemungkinan besar Taiju akan ditolak. Penutur dari フルパワーでフラれる (*furupawaadefurareru*) menggunakan kata tersebut dengan nuansa bahwa dia berpikir dengan yakin kalau Taiju pasti akan ditolak. Ungkapan yang bermakna asli "secara tegas" tersebut diubah ke ungkapan "kekuatan penuh" yang dapat dirasakan secara langsung dengan mengikuti konteksnya.

Sehingga jika ditarik kesimpulan, kata フルパワー (*furupawaa*) dalam percakapan tersebut merupakan bentuk penggunaan 比喩 (*hiyu*) jenis 諷喩 (*fiuyu*) berdasarkan teori Nakamura Akira.

Dari penjelasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang penggunaan 比喩 (*hiyu*) pada manga Dr. Stone karya Riichiro Inagaki dan Boichi. Dengan demikian, penelitian ini diberi judul sebagai "**Analisis 比喩表 (yuhyougen) pada Manga Dr. Stone Volume 1-3**".



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis menguraikan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana penggunaan dan jenis 比喻表現 (*hiyuhyougen*) yang terdapat pada manga Dr. Stone?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

Untuk mengetahui penggunaan dan jenis 比喻表現 (*hiyuhyougen*) yang terdapat pada manga Dr. Stone.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk lebih memahami gaya bahasa khususnya pada lingkup ekspresi kiasan yang dibahas pada penelitian ini.

### 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memahami penggunaan ekspresi kiasan lebih luas lagi kepada pembaca. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi para peneliti dengan tema kajian yang serupa.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Retorika

Retorika secara dasar merupakan keterampilan menggunakan bahasa yang bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan lebih baik secara efektif kepada yang dituju yang pada hakikatnya bersifat persuasif. Dari sudut pandang etimologi, retorika berasal dari bahasa Yunani yaitu  $\rho\acute{\eta}\tau\omicron\rho$  (*rhetor*) yang memiliki arti sang pembicara atau ahli bicara. Retorika sudah ada sejak dahulu kala pada zaman Yunani kuno yang digunakan sebagai sarana untuk meyakinkan orang-orang terhadap suatu argumen atau pembahasan. Retorika diusung oleh para ilmuwan ataupun filsuf Yunani sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan. Aristoteles dan Cicero (dalam Sutrisno dan Wiendjarti, 2014: 75) mendefinisikan bahwa retorika adalah suatu gaya atau seni berbicara, baik yang dicapai berdasarkan bakat alami maupun melalui keterampilan teknis yang memiliki kemampuan baik dalam berbicara, berpidato secara singkat, jelas, padat, dan mengesankan. Retorika memiliki peran penting dalam hal menarik perhatian khususnya pada saat momen seperti pagelaran pidato dan sebagainya. Retorika merupakan teknik pemakaian bahasa sebagai seni yang didasarkan pada pengetahuan yang tersusun baik (Gorys Keraf, 2009:1).



Aristoteles beserta ahli retorika klasik seperti Sokrates dan Plato (dalam hmat, 2012:6) memperoleh 5 hukum retorika (The Five Canons of

Rhetoric) dalam tahapan menulis pidato, yaitu inventio (Penemuan), dispositio (Penyusunan), elocutio (Gaya), memoria (Memori), dan pronuntitio (Penyampaian). Dari kelima tersebut, terdapat unsur yang disebut gaya atau lebih dikenal sebagai gaya bahasa. Dalam keterampilan menggunakan bahasa, umumnya penutur akan dipersenjatai dengan konsep gaya bahasa tersebut sebagai unsur yang tak dapat dilewatkan khususnya dalam lingkup retorika.

## 2.1.2 Gaya Bahasa

### a. Definisi Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan seni dalam menggunakan bahasa. Gaya bahasa ini digunakan untuk memberikan efek estetika dengan tujuan memperkuat gagasan sehingga lebih menarik dan meningkatkan minat kepada penyimak. Gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk menyakinkan atau memengaruhi penyimak dan pembaca (Tarigan, 2013: 4). Hal ini yang membuat gaya bahasa memiliki pengaruh yang kuat ketika digunakan pada konteks persuasi. Menurut Aminuddin (1995:1) gaya merupakan perwujudan penggunaan bahasa oleh seorang penulis untuk mengemukakan gambaran, gagasan, pendapat, dan membuahkan efek tertentu bagi penanggapnya sebagaimana cara yang digunakannya. Kepribadian dan jiwa dari si pengguna bahasa dapat ternampak dari ungkapan pikirannya melalui gaya bahasa. Sejalan dengan yang diungkapkan Keraf (2009: 113) bahwa gaya bahasa adalah cara penyampaian



gagasan tertentu melalui bahasa yang mencerminkan watak pengarang atau pengguna bahasa. Dengan demikian, definisi dari gaya bahasa yaitu bentuk keindahan dari ungkapan seseorang melalui perasaannya.

Menurut Tarigan (2013: 4) gaya bahasa adalah bahasa indah yang digunakan untuk meningkatkan efek dengan jalan memperkenalkan serta membandingkan suatu benda atau hal tertentu dengan benda atau hal lain yang lebih umum. Selain itu, Ratna (2014:67) menyatakan tujuan utama gaya bahasa adalah menghadirkan aspek keindahan. Dengan adanya gaya bahasa, penggunaan dari bahasa yang dihasilkan akan lebih berwarna dan memiliki sudut pandang yang lebih menarik. Siswantoro (2010: 115) juga mengatakan bahwa gaya bahasa adalah suatu gerak membelok dari bentuk ekspresi sehari-hari atau aliran ide-ide yang biasa untuk menghasilkan suatu efek yang luar biasa. Oleh karena itu, gaya bahasa bukanlah sesuatu yang umum atau biasa yang membuatnya memiliki kesan yang istimewa pada penggunaannya. Pada kesimpulannya, Gaya bahasa adalah bentuk dari penggunaan bahasa yang memiliki aspek keindahan dalam sudut pandang estetika kesenian.

#### **b. Ciri Gaya Bahasa**

Zainuddin (1992:52) berpendapat bahwa ciri-ciri gaya bahasa, yaitu (1) ada perbedaan dengan sesuatu yang diungkapkan, misalnya melebihkan, mengiaskan, melambangkan, mengecilkan, menyindir



atau mengulang-ulang, (2) kalimat yang disusun dengan kata-kata yang menarik dan indah, (3) pada umumnya mempunyai makna kias. Di samping itu, Keraf (1981: 121) mengatakan bahwa apabila pengungkapan bahasa masih mempertahankan makna denotatifnya, mengandung unsur-unsur kelangsungan makna atau tidak ada usaha untuk menyembunyikan sesuatu di dalamnya, maka bahasa itu adalah bahasa biasa. Sebaliknya, pengungkapan bahasa yang mengandung perubahan makna, entah berupa makna konotatif atau sudah menyimpang jauh dari makna denotatifnya maka bahasa itu adalah bahasa kias atau majas.

### 2.1.3 比喩 (*hiyu*)

#### a. Definisi 比喩 (*hiyu*)

比喩 (*hiyu*) adalah istilah Bahasa Jepang yang merujuk pada gaya Bahasa perbandingan. Menurut kamus lengkap Jepang – Indonesia terbitan Gakushudo (130: 2019), 比喩 (*hiyu*) sendiri secara harfiah memiliki arti sebagai *perumpamaan* atau *kiasan*. 比喩 (*hiyu*) merupakan salah satu turunan dari klasifikasi gaya bahasa (修辞法).

Menurut Nakamura (1997: 38), 比喩 (*hiyu*) adalah sebagai berikut :

"比喩というのは、広い意味で、何かを何かにととえることであるが、その「何か」を、便宜上、人間・(人間以外の)動物・植物・物体・抽象体の5種に分類し、「何」を「何」にととえるかという観点である。"

"*Hiyu to iu no wa, hiroi imi de, nanika o nanika ni tatoeru kotodearuga, sono 'nanika' o, bengijō, ningen(ningen igai no) dōbutsu shokubutsu buttai chūshōtai no 5-shu ni bunrui shi, 'nan' o 'nan' ni tatoeru ka to iu kantendearu.*"

Pernyataan tersebut bermakna bahwa 比喩 (*hiyu*) atau gaya bahasa



perbandingan, dalam arti luas adalah suatu hal yang diumpamakan dengan sesuatu yang lainnya. Namun hal tersebut diumpamakan menggunakan perspektif "apa" yang diumpamakan dengan "apa" yang terbagi atas 5 jenis dengan pertimbangan kesesuaiannya yakni manusia, binatang, tanaman, objek fisik, dan objek non-fisik.

#### b. Jenis 比喻 (*hiyu*)

"修辞学で説かれてきた比喻法には、直喩・隱喩・諷喩・活喩・提喩・換喩・引喩・張喩・声喩・字喩・詞喩・類喩といった種類がある。"

"*Shūji-gaku de toka rete kita hiyuhō ni wa, chokuyu in'yu fūyu katsuyu teiyu kan'yu in'yu chōyu seiyu Jiyu shiyu ruiyu to itta shurui ga aru.*"

Berdasarkan pernyataan di atas, Nakamura Akira (1997: 32) mengklasifikasikan 比喻 (*hiyu*) menjadi beberapa macam yakni sebagai berikut :

##### a. 直喩 (*chokuyu*)

直喩 (*chokuyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan simile, yang perihal perumpamaannya atau objek yang mengumpamakan dan perihal aslinya atau objek yang diumpamakan terpampang dengan jelas secara terpisah.

Contohnya :

借りてきた猫みたいにおとなしい  
(*karitekita neko mitaini otonashii*).

##### b. 隱喩 (*inyu*)

隱喩 (*inyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan metafora. Berbeda dengan 直喩 (*chokuyu*), penyajiannya ditampilkan dengan makna aslinya bersembunyi di balik perihal



perumpamaannya.

Contohnya:

あれは黄金の穂波

(*arewa ougon no honami*).

c. 諷諭 (*fuuyu*)

諷諭 (*fuuyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan alegori, yang disebut juga sebagai 寓諭 (*guuyu*), dengan penggunaannya yaitu hal yang ingin disampaikan diubah persis ke sesuatu yang lain dan dengan sengaja membuat penyimaknya merasakan makna asli yang diisyaratkan di dalamnya.

Contohnya:

棚からぼた餅

(*tana kara hodamochi*).

d. 活諭 (*katsuyu*)

活諭 (*katsuyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan personifikasi, yang disebut juga sebagai 擬人法 (*gijinhou*), dengan mengekspresikan sesuatu yang bukan manusia menjadi seakan memiliki sifat-sifat yang meniru manusia.

Contohnya:

草木があえく

(*kusaki ga aegu*).

e. 提諭 (*teiyu*)

提諭 (*teiyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan sinekdoke, yang perumpamaan dan makna aslinya memiliki



hubungan yang kuat, seperti keseluruhan dan suatu bagiannya ataupun induk dan turunannya.

Contohnya:

人はパソコンのみにて生きるにあらず  
(*hito wa pan nomi nite ikuruni arazu*).

f. 換喩 (*kanyu*)

換喩 (*kanyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan metonimia, yang menggunakan hubungan antara objek utama dan elemennya selayaknya sumber dan hasilnya, barang dan bahannya, wadah dan isinya, pemilik dan barangnya, simbol dan objek aslinya, dan sebagainya, di antara perumpamaan dan makna aslinya.

Contohnya:

剣 (*ken*) yang dibaratkan sebagai 武力 (*buryoku*).

g. 引喩 (*inyu*)

引喩 (*inyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan alusi, yang merupakan teknik untuk memasang daya tarik dengan menghiasi kalimat menggunakan kutipan kata-kata dari suatu sumber seperti peribahasa atau perkataan orang-orang dulu, puisi ataupun perkataan umum yang diketahui banyak orang, dan sebagainya.

Contohnya:

まさに明治は遠くなりけりという感が深い  
(*masani meiji wa tookunarini keritoiukan ga fukai*).

h. 張喩 (*chouyu*)

張喩 (*chouyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan



dengan hiperbola, yang disebut juga sebagai 誇張法 (*kochohou*), yang menegaskan sesuatu dengan membesar-besarkan atau mengecil-kecilkan sesuatu secara berlebihan.

Contohnya:

春風や牛の涎の一里ほど

(*harukaze ya ushi no yodareno ichiri hodo*).

i. 声喩 (*seiyu*)

声喩 (*seiyu*) adalah jenis perumpamaan yang sepadan dengan "onomatopoeia", yang menggambarkan sesuatu melalui ekspresi suara-suara, yang disebut juga sebagai 擬態法 (*gitaihou*).

Contohnya:

ツバメがすいすい飛ぶ

(*tsubame ga suisui tobu*).

j. 字喩 (*jiyu*)

字喩 (*jiyu*) adalah jenis perumpamaan yang disebut juga sebagai 字装法 (*jisouhou*), yang memanfaatkan hal seperti hubungan struktur ataupun bentuk dari huruf (文字) untuk menghiasi makna dari suatu kata.

Contohnya:

松 (*matsu*) yang diibaratkan sebagai 僕と君 (*boku to kimi*) dengan membagi radikalnya menjadi 木 (*boku*) dan 公 (*kimi*).

k. 詞喩 (*shiyu*)

詞喩 (*shiyu*) adalah jenis perumpamaan yang secara luas selayaknya 声喩 (*seiyu*) yang bedasar pada bunyi-bunyian dan 字喩



(*jiyu*) yang berdasar pada hurufnya, 詞喩 (*shiyu*) ini berdasar pada kosakatanya selayaknya paronomasia ataupun eufoni.

Contohnya:

食わな (*kuwana*) menjadi 桑名 (*kuwana*) pada その手は桑名の焼蛤 (*sono te wa kuwana no yakihamaguri*).

#### 1. 類喩 (*ruiyu*)

類喩 (*ruiyu*) adalah jenis perumpamaan yang disebut juga sebagai 類装法 (*ruisouhou*), yang merupakan teknik pemasangan suatu makna tersembunyi di balik konteks utama pada suatu kalimat dengan membingkai frasa.

Contohnya:

川・流れ・滴る・浮く (*kawa, nagare, shitataru, uku*) yang dipakai secara berkala, mengibaratkan kesertaan unsur 水 (*mizu*) di dalamnya.

### 2.1.4 Konteks

Konteks merupakan unsur yang signifikan dalam memegang peran dari kejelasan makna. Pengetahuan tentang konteks diperlukan untuk mengetahui kejelasan makna atau maksud dalam sebuah teks atau wacana. Konteks yaitu kondisi dari keadaan suatu kejadian. Konteks dapat dilihat pada bagian suatu uraian atau kalimat yang mendukung atau memberikan kejelasan makna dari situasi yang berhubungan dengan suatu kejadian. Menurut Rahardi (2005:51), konteks adalah latar belakang pengetahuan yang diasumsikan sama-sama miliki oleh penutur dan mitra tutur serta mendukung intepretasi mitra tutur s apa yang disampaikan oleh penutur dalam proses bertutur. Selain itu,



Leech (1983:19) mengemukakan bahwa konteks adalah aspek-aspek yang berhubungan dengan lingkungan fisik. Menurut Nadar (2009:4), konteks merupakan situasi lingkungan yang memungkinkan penutur dan mitra tutur untuk dapat berinteraksi, dan membuat ujaran mereka dapat dipahami. Dapat disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli tersebut bahwa konteks merupakan perihal yang berhubungan dengan pengetahuan yang mencakup dua hal di dalamnya yang mendukung makna tuturan yakni aspek fisik dan sosial.

## 2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan yaitu acuan untuk penelitian yang sudah pernah dilakukan yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan atau sedang dilakukan baik dari sumber atau teorinya maupun referensi lainnya.

1. Dimas Sultan Fahreza (2021) melakukan penelitian dengan judul "Perubahan Makna Pada Kosakata Serapan (Gairaigo) Dalam Manga Dr. Stone Volume 1-5". Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, penelitiannya menganalisis perubahan makna pada kosakata serapan dalam manga Dr. Stone volume 1-5 menggunakan teori perubahan makna dalam bahasa jepang oleh Sutedi dan perubahan makna menurut Chaer. Teori dari Sutedi meliputi 1) Konkret ke abstrak, 2) Ruang ke waktu, 3) Penggunaan indra, 4) Khusus ke umum, 5) Umum ke khusus, 6) Perubahan nilai ke arah positif, 7) Perubahan nilai ke arah negatif, dan teori dari Chaer meliputi 1) Perubahan makna meluas, 2) Perubahan makna menyempit, 3) Perubahan makna total, 4) Perubahan makna penghalusan, dan 5)



Perubahan makna pengasaran. Selain perubahan maknanya, penulisnya juga menganalisis faktor dari perubahan maknanya dalam manga tersebut dengan menggunakan teori Chaer. Persamaan dari penelitian ini dan penelitian tersebut terletak pada rujukan sumber yang digunakan yakni manga Dr. Stone. Namun yang menjadi kajian pada penelitian kali ini yaitu jenis dan penggunaan 比喻法 (hiyuhou) menggunakan teori Nakamura Akira yang terdapat pada sumber tersebut.

2. Tengku Muhamad Anshar (2022) melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Kandoushi Yang Menyatakan Keterkejutan Dalam Manga Dr. Stone Volume 1-7". Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, penelitiya menganalisis penggunaan kandoushi yang menyatakan keterkejutan dalam manga Dr. Stone volume 1-7 menggunakan teori kandoushi dari Namatame Yatsu. Teori dari Namatame Yatsu mengelompokkan kandoushi diantaranya Kandoushi yang menunjukkan keterkejutan, kebahagiaan, kesedihan, perasaan kecewa, penyesalan, perasaan pengabaian, penghinaan, menghina lawan bicara, tertawa, menjerit, menunjukkan ekspresi penyemangat. Hal yang relevan dari penelitian ini dan penelitian tersebut yakni metode penelitian beserta sumbernya. Pada penelitian kali ini, penulis menganalisis jenis dan penggunaan 比喻表現 (hiyuhyougen) pada manga Dr. Stone dengan berdasar pada teori Nakamura Akira.



### 2.3 Kerangka Pikir

