

## PROSES INTERPRETASI METAFORA DALAM TEKS ANIME BAHASA JEPANG

Esther Hesline Palandi

E-mail: esther.palandi@gmail.com ; esther\_hesline@polinema.ac.id

Politeknik Negeri Malang

### ABSTRAK

Konteks bahasa yang berupa unsur-unsur moral sosial kultural bangsa merupakan aset atau kekayaan bahasa. Budaya Jepang juga merupakan aset bahasa yang menjadi bahan pembentukan ungkapan metafora, termasuk metafora dalam teks anime. Metafora juga menjadi indikator etika dan logika. Tulisan ini membahas bagaimana proses pemberian makna pada metafora dalam teks anime bahasa Jepang yang mengandung konteks moral sosial kultural dan mengklasifikasikan makna metafora dalam teks anime bahasa Jepang khususnya dengan kategorisasi filosofi etos, logos dan patos. Metode analisis yang digunakan dalam kajian ini adalah analisis interpretasi secara komprehensif dalam perspektif pragmatik dan semantik. Proses interpretasi secara komprehensif terhadap metafora dengan kategorisasi filosofi etos, logos dan patos ini dilakukan agar dapat dibuktikan eksistensi unsur-unsur moral sosial kultural bangsa Jepang. Prosedur analisis metafora dalam perspektif pragmatik dan semantik, yaitu mengkaji tataran linguistik yang membahas makna dalam interaksi penutur (penulis) dan petutur (pembaca) melalui teks dan konteks. Selain itu hal yang utama dalam prosedur analisis metafora kali ini adalah proses intertekstualisasi, yakni pengkajian antar teks metafora melalui makna petutur yang dinegosiasikan dengan makna penutur. Negosiasi makna menjadi sangatlah penting dan bermanfaat dalam proses interaksi melalui teks dan konteks, mulai dari pembentukan atau penciptaan metafora hingga pembacaan, penilaian, dan pemahaman sebuah teks dan konteks metafora. Negosiasi makna (proses pemberian makna) diperlukan dalam interpretasi dan intertekstualisasi makna metafora, karena metafora memiliki dua makna yaitu makna eksplisit (*surface meaning*) dan makna implisit (*underlying meaning*).

*Kata kunci*— anime, metafora, interpretasi, filosofi, intertekstualisasi.

### PENDAHULUAN

#### *Latar Belakang*

Derasnya arus globalisasi menjadi kekhawatiran terhadap pertahanan budaya bangsa, khususnya budaya lokal yang mulai terkikis. Upaya penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam budaya lokal, seperti nilai religius, nilai moral, dan khususnya nilai kebangsaan perlu dilestarikan melalui pen-

didikan sejak dini agar pemahaman terhadap nilai-nilai tersebut tertanam kuat. Upaya tersebut sekalipun hanya meminimalisir dampak negatif globalisasi, namun dapat mempertahankan aset atau kekayaan bahasa Jepang. Pengaruh globalisasi terhadap segala bidang kehidupan, akan mempengaruhi seseorang dalam berperilaku dan bertindak-tutur. Dalam hal bertindak-tutur atau memproduksi bahasa tidaklah lepas dari pengaruh lingkung-

an dan pengetahuan yang dimiliki. Maka untuk memahami ungkapan-ungkapan kebahasaan termasuk metafora dalam teks anime seseorang harus pula memahami unsur-unsur moral sosial kultural atau keragaman budaya dari penutur atau pengarangnya.

Untuk menginterpretasi ungkapan metafora diperlukan pemahaman yang komprehensif baik secara tekstual maupun kontekstual. Pemahaman secara tekstual dapat dikategorikan dengan memahami makna leksikal dan makna struktural atau makna gramatikal. Sedangkan pemahaman secara kontekstual adalah termasuk kategori memahami makna metaforis. Memahami ungkapan metafora tentu saja memahami pula kandungan teks dan konteks yang berhubungan erat dengan kehidupan moral sosial kultural penuturnya. Oleh sebab itu metafora juga dapat dikatakan sebagai indikator etika dan logika seseorang melalui tindak tuturnya.

Berdasarkan fenomena tersebut maka penulis merumuskan masalah, bagaimana proses pemberian makna pada metafora dalam teks anime bahasa Jepang yang mengandung konteks moral sosial kultural; serta bagaimana klasifikasi makna metafora dalam teks anime bahasa Jepang khususnya dengan kategorisasi filosofi etos, logos dan patos. Berawal dari rumusan permasalahan tersebut, peneliti bertujuan untuk dapat mendeskripsikan proses pemberian makna pada metafora dalam teks anime bahasa Jepang yang mengandung konteks moral sosial kultural; serta dapat mengklasifikasikan makna metafora dalam teks anime bahasa Jepang khususnya dengan kategorisasi filosofi etos, logos dan patos.

#### *Terminologi*

Kata 'anime' berasal dari bahasa Inggris 'animation' yang artinya gambar bergerak; dalam Bahasa Indonesia biasa disebut dengan Animasi atau dalam istilah awam adalah Film Kartun. Animasi berbentuk sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

Metafora adalah ekspresi yang menggunakan konteks dan tidak menggunakan

makna yang sesungguhnya. Ditegaskan oleh Mey (1993:9-10), bahwa konteks adalah suatu konsep pragmatik yang *quint-essential* (inti). Levinson (1983:36) mengatakan bahwa perubahan atau perkembangan demikian berawal dari pandangan teknis linguistik, bahwa ada fenomena khusus yang hanya dapat dijelaskan dengan mempelajari konsep-konsep konteks, dan melibatkan konsep-konsep kognitif, sehingga ada beberapa aturan sintaktis yang nampak terhalangi. Maka menganalisis metafora dalam perspektif pragmatik dan semantik, yaitu mengkaji tataran linguistik yang membahas makna dalam interaksi penutur (penulis) dan petutur (pembaca) melalui teks dan konteks.

Interpretasi dalam kajian metafora dengan kategori filosofi etos, logos dan patos ini dilakukan secara komprehensif agar dapat dibuktikan eksistensi unsur-unsur moral sosial kultural bangsa Jepang. Hal ini berkaitan dengan sistem bahasa, yang mengacu pada makna. Dalam dunia makna, *figurative meaning* atau *transferred meaning* (makna figuratif atau makna pindahan) adalah pemakaian leksem dengan makna yang tidak sebenarnya. Contoh frase '*jantung hati*' bukanlah bermakna jantung dan hati yang ada di dalam tubuh manusia dan menjadi sebuah organ kehidupan seseorang, namun frase ini dimaknai sebagai 'kekasih' atau orang yang dicintai dan menjadi pendorong semangat hidup seseorang.

Filosofi ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam teks anime Jepang sesuai hasil pengamatan pada umumnya adalah:

- Metafora Etos, mengandung nilai-nilai *ethic* (etika), berkaitan dengan *spirit*, yakni perilaku moral, sosial, dan kultural.
- Metafora Logos, mengandung nilai-nilai *logic* (logika), berkaitan dengan *mind*, yakni akal / pikiran tentang kematian, kehidupan dan keseimbangan.
- Metafora Patos, mengandung nilai-nilai *pathic*, (*simpati / sympathy* dan empati / *empathy*), berkaitan dengan *soul*, yakni perasaan / emosional positif, negatif maupun relatif.

**METODOLOGI**

*Pendekatan*

Berdasarkan situasi dan kondisi pada fenomena tersebut di atas, maka kajian kali ini menggunakan pendekatan Pragmatik dan Analisis wacana (*discourse analysis*). Pragmatik menurut Gazdar (dalam Nadar, 2009:5) adalah bidang kajian mengenai deiksis, implikatur, presuposisi (pra-anggapan), tindak tutur dan aspek-aspek struktur wacana. (*“Pragmatics is the study of deixis (at least in part), implicature, presupposition, speech act and aspects of discourse structure.”*).

Analisis wacana merupakan suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulis maupun lisan terhadap para pengguna sebagai suatu elemen masyarakat. Analisis wacana adalah penggunaan bahasa yang tidak dibatasi pada bentuk-bentuk linguistik yang terlepas dari tujuan-tujuan dan fungsi-fungsi dalam kehidupan manusia (Brown, 1983:1), dan menurut Schiffrin (1994:1), analisis wacana adalah upaya menemukan konstituen (unit linguistik yang lebih kecil) yang memiliki hubungan tertentu antar konstituen dalam sejumlah tatanan yang terbatas.

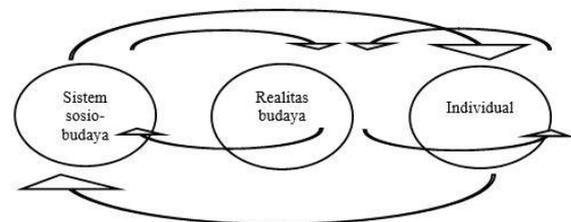
*Metode Analisis*

Metode analisis metafora dalam perspektif pragmatik dan semantik ini dilakukan dengan tahapan yang diadopsi dari langkah-langkah Roth & Moorman (1988), yang digambarkan sebagai berikut:

TABLE 1  
METODE ANALISIS METAFORA

	Strategi Konseptual	Domain Penelitian	Fokus Analisis	Pendekatan Metodologis
Antropologi Kognitif	Sistem Sosio-budaya	pengetahuan & Keyakinan	Aspek Kognitif Budaya	Etnografi, Tugas Pengumpulan Data Terstruktur & Analisis
Pandangan Interpretif	Sistem Sosio-budaya	Perilaku	Konten Simbolik Budaya	Etnografi, Pengamatan & Analisis Data
Psikologi Kognitif	Proses Struktur Kognitif	Pengetahuan & Keyakinan	Aspek Kognitif Individu	Desain Eksperimental, Tugas Pengumpulan Data Terstruktur & Analisis

Di samping itu perihal lain dalam proses analisis metafora dalam teks anime kali ini adalah proses intertekstualisasi, yakni pengkajian antar teks metafora makna penutur secara individual dengan makna petutur secara umum. Hal ini disebut juga negosiasi makna dengan *cultural reality* (realitas budaya).



Gambar 1. Proses Intertekstualisasi, negosiasi makna dengan realitas budaya

*Analisis dan Pembahasan*

Proses analisis yang digunakan dalam kajian kali ini adalah proses interpretasi dengan prosedur yang diadopsi dari Miles & Huberman (1992:458): a. *Data reduction* (reduksi data): Proses Seleksi & Identifikasi data; b. *Data display* (paparan data): Proses Transkripsi & Interpretasi data; dan c. *Data conclusion* (penyimpulan data): Proses Verifikasi & Deskripsi data.

1) *Reduksi Data:*

Proses Seleksi dan Identifikasi

Data 1 「そしてぼう,坊やはねむりについた」

[sono bouya wa nemuri ini tsuita.]

“Dan teman laki-lakinya mengantuk.”

2 「いきづ,息衝くはい,灰のなか,ほのお,炎ひとつふたと」

[ikizuku hai no naka no honoo]

“Di antara abu abu kobaran api yang bersinar”

「だいち,大地に,垂るるいくせん,幾千の,ゆめ,夢」

[daichi ni taruru ikusen no yume]

“Ribuan mimpi duduk di bumi”

## 2) Paparan Data:

## Proses Transkripsi

ぼう	坊や [bouya]	= teman laki-laki
ねむ	眠り [nemuri]	= tidur
いきづ	息衝く [ikitzuku]	=
なか	中のほのお, 炎 [naka no honō]	api di dalam
ひとつ	一つ, 二つと [hitotsu futatsu]	satu dua
だいち	大地に [daichi ni]	= di bumi
た	た, [taruru]	= merusak
いくせん	幾千の, 夢 [ikusen no yume]	ribuan mimpi

## Proses Interpretasi

Data 1 「そして ぼう, 坊やは ねむ, 眠りについた」  
[sono bouya wa nemuri ini tsuita.]  
“Dan teman laki-lakinya mengantuk.”

Teman laki-laki menggambarkan seorang pasangan, dan mengantuk adalah kondisi yang lengah. Ungkapan tersebut disampaikan ketika seorang wanita mendapatkan pasangan yang kurang waspada terhadap situasi sekitar.

Jadi, “teman laki-lakinya mengantuk” **mencitrakan** “pasangan yang lengah / kurang waspada”

2 「いきづ, 息衝く はい, 灰のなか ほのお, 炎ひとつ ひとつと」  
[ikizuku hai no naka no honoo hitotsu futatsu to]  
“Bernafas satu dua di antara abu kobaran api yang bersinar”

Ini merupakan gaya bahasa hiperbola dari sesak nafas. Bernafas satu dua adalah kondisi seseorang yang sulit menghirup udara. Di antara abu merupakan situasi yang genting, dan kobaran api yang bersinar adalah masalah besar yang sedang dihadapi.

Jadi, “Bernafas satu dua di antara abu kobaran api yang bersinar” **mencitrakan** “permasalahan yang rumit sehingga membuat seseorang tak bisa bernafas atau seakan-akan mau mati”

「だいち, 大地に た, 垂るる  
いくせん, 幾千の ゆめ, 夢」  
[daichi ni taruru ikusen no yume]  
“Ribuan mimpi duduk di bumi”

Ribuan mimpi adalah ungkapan seseorang yang sangat mengharapkan sesuatu, dan duduk di bumi merupakan kondisi saat seseorang pasrah dalam do’a dan meletakkan mimpi atau harapannya dalam do’anya.

Jadi, “Ribuan mimpi duduk di bumi” **mencitrakan** “kepasrahan seseorang yang sangat mengharapkan sesuatu dengan berdo’a memohon kepada sang Maha Kuasa”

## 3) Penyimpulan Data:

## Proses Verifikasi (Intertekstualisasi)

Interpretasi metafora Data 3 tersebut di atas dirumuskan dalam kalimat berikut:  
「わたし, 私は いの, 祈り つづ, 続ける」  
[Watashi wa inori tsuzukeru]  
“Saya masih akan terus berdoa”

## TEMUAN

## Sifat-sifat Metafora

Dalam proses transkripsi, nampak sifat *khayali* pada objek metafora, dengan mengacu pada kenyataan yang harus disadari oleh petutur (pembaca), bahwa karya sastra pada umumnya diciptakan dengan retorika berdaya imajinatif. Sehingga diperlukan kompetensi khusus yakni Kompetensi Semiotik atau pengetahuan tentang tanda-tanda, untuk dapat memahaminya.

Data metafora yang telah ditranskripsi, diinterpretasi yakni dengan cara penafsiran, berdasarkan kesamaan sifat ataupun kedekatan makna dari konteks kata-kata, frase-frase, dan kalimat-kalimat di sekelilingnya, yang dihubungkan secara logis. Dalam proses interpretasi ini nampak ciri *conventionality* pada metafora, sesuai pendapat Saeed (1997:305), yang mengatakan

bahwa ada kebaruan ide di dalam metafora, sekalipun muncul istilah *dead-metaphor*; karena menurut para penganut semantik kognitif, metafora demikian tidaklah mati, hanya terkonvensionalisasi, menjadi lebih umum, dan tanpa disadari menguasai konseptualisasi (Jaszczolt 2002:355). Silogisme untuk kebaruan ide, memerlukan peralatan Hermeneutika dan Semantik, untuk menginterpretasi secara kognitif.

Interpretasi dilakukan tidak hanya terbatas pada referen dan konteks, tapi peneliti menggunakan metode intertekstualisasi. Proses intertekstualisasi ini dalam penelitian lain bisa berupa alternatif lain, namun dalam penelitian ini merupakan tahapan inti setelah proses interpretasi. Sesuai dengan metode kualitatif itu sendiri yakni bersifat deskriptif, proses ini mendeskripsikan interteks yang terjadi. Dalam proses ini, nampak ciri *systematicity* pada metafora, sesuai pendapat Saeed (1997: 306), yakni metafora mengambil makna dari sebuah titik perbandingan antara berbagai macam objek –frase, kalimat, dan *discourse* lain–, lalu membangun kerangka logis bagi dirinya sendiri. Perbandingan objek pada metafora dalam teks anime, dapat membangun kerangka logis, sehingga dapat dipahami oleh kalangan pembaca, khususnya pembaca anime yang berbahasa Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa ciri *systematicity* dalam teks anime, dapat diakui.

Proses interpretasi dan intertekstualisasi adalah tahap awal penyimpulan dari tahapan inti. Dalam proses ini nampak ciri *asymmetry* pada metafora, sesuai pendapat Saeed (1997: 306), yakni metafora membandingkan dua objek bukan dari dua arah, melainkan dari satu arah, namun perbandingannya bersifat tidak umum. Metafora hanya mendorong pendengar (pembaca) untuk melekatkan ciri *source* (bahasa sumber) untuk *target* (bahasa target), dalam penerjemahan. Struktur makna pada metafora dalam teks anime, berasal dari perbandingan demikian, menunjukkan bahwa ciri *asymmetry* tersebut dapat diakui. Hasil perbandingan diklasifikasikan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas.

Proses aktualisasi ini merupakan tahap akhir penyimpulan. Dalam proses ini nampak ciri *abstraction* pada metafora, sesuai pendapat Saeed (1997:307), yakni metafora

berusaha untuk memindahkan sifat yang terdapat pada sesuatu yang konkret kepada sesuatu yang abstrak. Aktualisasi nilai-nilai filosofis pada metafora dalam teks animasi, dilakukan dengan menggali sesuatu yang konkret dari sesuatu yang abstrak pada metafora, menunjukkan bahwa ciri *abstraction* ini benar-benar melekat pada metafora.

A. Struktur Makna Metafora

Temuan dari hasil analisis adalah Struktur Makna Metafora yang diciptakan para pengarang anime, antara lain: (1) struktur Wahab (metafora Komparasional / perbandingan makna, metafora Substitusional / penggantian makna); dan metafora Interaksional / perpaduan makna); dan (2) struktur Riffaterre (metafora *Displacing of Meaning* / penggantian makna, metafora *Distorting of Meaning* / penyimpangan makna, dan metafora *Creating of Meaning* / penciptaan makna).

TABLE 2  
STRUKTUR MAKNA METAFORA

Data	Struktur Makna					
	struktur Wahab			struktur Riffaterre		
	WK	WS	WI	RP	RT	RC
01		✓ SP		✓ PE		
02	✓ KP				✓ TA	
03			✓ IP			✓ CT

Singkatan Istilah dalam Tabel 2:

WK = struktur Wahab, metafora Komparasional

WS = struktur Wahab, metafora Substitusional

WI = struktur Wahab, metafora Interaksional

RP = struktur RifFaterre, metafora *DisPlacing of Meaning*

RT = struktur RifFaterre, metafora *DisTorsi of Meaning*

RC = struktur RifFaterre, metafora *Creating of Meaning*

Versi Wahab

Terdapat beberapa variasi struktur makna dalam metafora menurut versi Wahab, yakni: (a) komparasional / perbandingan, (b) substitusional / penggantian, dan (c) interaksional / perpaduan.

### 1. Komparasional (perbandingan makna)

Variasi metafora tertuju pada pengertian metafora yang dikemukakan oleh Aristoteles dalam *Poestica* (384–322); bahwa metafora adalah ungkapan kebahasaan untuk menyatakan hal-hal yang bersifat umum (literal) namun menggunakan perbandingan (analogi / idiom) (Wahab, 1998:65), sehingga menjadi bersifat khusus (metaforis). Contoh dalam bahasa Jepang, bila seseorang ingin memuji anak gadis temannya, akan menggunakan metafora komparasi:

「にわ さくら さ  
庭で ,桜が ,咲いてい  
ますね」  
[niwa de sakura ga saite imasu ne]  
“bunga di halaman sedang mekar ya”  
mencitrakan “anak gadis anda sudah remaja ya”

sumber: Palandi (2005)

### 2. Substitusional (penggantian makna)

Pandangan ini mengacu pada definisi metafora oleh Quintilian (Levin, 1977:79); bahwa metafora adalah ungkapan kebahasaan untuk menyatakan sesuatu yang hidup menggantikan sesuatu lainnya yang hidup ataupun mati, dan sesuatu yang mati menggantikan sesuatu lainnya yang hidup ataupun mati, contoh:

「かぜ つよ  
風が ,強い」 [Kaze ga  
tsuyoi]  
“terkena angin yang kuat”  
mencitrakan “terkena kritik yang tajam / tekanan yang dahsyat”

sumber: Palandi (2005)

### 3. Interaksional (perpaduan makna)

Pandangan interaksional mengacu pada modifikasi kebahasaan yang dikemukakan oleh I.A. Richard tentang dua subjek yang diidentifikasi sebagai subjek primer dan subjek sekunder yang berinteraksi. Referen makna dari subjek primer ditandai oleh kata, frase, klausa, kalimat, maupun kompo-

situm sebagai pernyataan-pernyataan literal; sedangkan subyek sekunder ditandai oleh kata atau frase, klausa, kalimat, maupun kompositum sebagai pernyataan-pernyataan metaforis atau non-literal.

Contoh:

「茶化する」 [Cha kasu(ru)]  
“mengganti teh”  
mencitrakan “berkelakar atau mengolok-olok”

sumber: SHARP Japanese Electronic Dictionary

### Versi Riffaterre

Metafora merupakan ekspresi tidak langsung, yaitu menyatakan pikiran atau gagasan secara tidak langsung dengan cara lain, yang disebabkan oleh: (contoh-contoh dalam bahasa Indonesia)

a. Penggantian makna (*displacing of meaning*), dengan cara:

- Eksplisit, menyatakan *vehicle* (pembanding) & *tenor* (pebanding), contoh:

“Bumi ini perempuan jalang”

(oleh: Subagio Sastrowardoyo)

- Implisit, hanya menyatakan pembandingnya, contoh:

“Di hitam matamu, kembang mawar dan melati”

(oleh: Chairil Anwar)

b. Penyimpangan makna (*distorting of meaning*), disebabkan oleh 3 hal:

- Ambiguitas, berarti ganda (*poly-interpretable*), contoh:

“Tuhanku, aku hilang bentuk, remuk”

(oleh: Chairil Anwar)

- Kontradiksi, berarti pertentangan, contoh:

“Serasa apa hidup yang terbaring mati”

(oleh: Toto S. Bachtiar)

- *Non-sense*, berarti tak bermakna, bergaya mantera, contoh:

“Aku bukan penyair sekedar ... memanggil-Mu pot pot pot”

(oleh: Sutardji C. B.)

b. penciptaan makna (*creating of meaning*), antara lain:

- Tipografi, pematahan dan penyusunan kata secara metatesis, contoh:

kawin

kawin ...

ka

win  
 ka  
 win  
 ka  
 winka  
 winka ...  
 win  
 ka  
 sih  
 kasih  
 kasih ...  
 ka  
 sih  
 ka  
 sih  
 ka  
 sihka  
 sihka ...  
 sih  
 ku

- *Homologues*, baris-baris yang sejajar visual dan kata-katanya, contoh:

*Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang  
 kemudian  
 Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang  
 kemudian*

**B. Nilai-nilai Filosofis Metafora**

Temuan utama berupa nilai-nilai filosofis yang terkandung pada metafora dalam teks anime bahasa Jepang, muncul berbentuk ungkapan *Etos*, *Logos*, dan *Patos*.

TABLE 3  
 NILAI-NILAI FILOSOFI METAFORA

Data	Nilai-nilai Filosofi								
	Nilai Etos			Nilai Logos			Nilai Patos		
	E M	ES	EK	LH	LM	LR	PP	PN	PR
01			✓ KE						
02			✓ KE						
03				✓ Ps L					

Keterangan:

- EM= nilai Etos Moral
- ES = nilai Etos Sosial

- EK = nilai Etos Kultural
- LH = nilai Logika KeHidupan
- LM = nilai Logika KeMatian
- LR = nilai Logika Relativitas
- PP = nilai Patos Positif
- PN= nilai Patos Negatif
- PR = nilai Patos Relatif

*Nilai Etos*

Etos, menurut Jump (1971:24) adalah *proof* (bukti) yang diperoleh dari sifat / karakter, khususnya karakter-karakter moral. Quintilian (dalam Jump, 1971: 25) menempatkan fakta-fakta 'moral' sebagai nilai tertinggi; sementara Aristotle (idem) menyebutnya sebagai *proof* yang paling efektif. Sementara *proof* yang efektif, yakni etos 'sosial' dan etos 'kultural'. Di dalam Etos Moral ada Moral *Spiritualistic* (kerohanian) dan Moral *Secularistic* (kejasmanian), di dalam Etos Sosial ada Sosial *Politeness* (kesopanan) dan Sosial *Ironic / Sarcastic* (kekasaran), dan di dalam Etos Kultural ada Kultural *Extroversion* (keterbukaan) dan Kultural *Introversion* (ketertutupan).

*Nilai Logos*

Logos, dalam Jump (1971:26) disebutkan sebagai bukti logis, atau demonstrasi pada cara argumen, yang mungkin mengharuskan penggunaan silogisme dan prosedur logis lain secara teliti. Lebih khusus lagi, pengarang akan menyebarkan contoh dan maksim. Hal ini dapat dipahami sebagai saran bagi peneliti untuk mempertimbangkan perlunya intertekstualitas dalam analisis, terutama yang berkaitan dengan kematian, kehidupan, dan relativitas (keseimbangan).

*Nilai Patos*

Patos, untuk pemahaman sebuah Retorika, Jump (1971:25) menerangkan, bahwa Patos bermakna nilai-nilai emosional. Dalam teks anime Jepang, nampak pada kalimat-kalimat yang disampaikan oleh para pembaca, yang umumnya diwakili oleh pembaca sebagai reaksi terhadap kalimat-kalimat tertentu oleh pengarang. Pada emosi positif pembaca merasa bahwa pengarang benar dan memikat; seperti rasa yakin / percaya, rasa cinta / kasih-sayang,

dan rasa bahagia. Tentu saja, emosi tidak lepas dari perasaan negatif; seperti rasa sedih, dan rasa tidak bahagia. Bahkan ada pula perasaan relatif (tidak berpihak pada emosi positif / negatif).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan temuan pada kajian proses interpretasi metafora dalam teks anime bahasa Jepang kali ini, dapat disimpulkan bahwa, (1) Metafora memiliki sifat-sifat *khayali*, *conventionality*, *systematicity*, *asymmetry*, dan *abstraction* (2) Metafora memiliki struktur makna tertentu, antara lain Komparasional, Substitusional, dan Interaksional, serta *Displacing*, *Distorting*, dan *Creating of Meaning*. (3) Metafora merupakan citraan nilai-nilai Etika (Moral, Sosial, dan Kultural), Logika, dan Emosional (Simpati dan Empati). Secara umum nilai-nilai tersebut bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam segala aspek, khususnya dalam kaitannya dengan pendidikan bahasa, sastra dan budaya.

## REFERENSI

- Brown, Gillian and George Yule. (1983). *Discourse Analysis*. New York: Cambridge University Press.
- Jaszczolt, Katarzyna M. (2002). *Semantics and Pragmatics: Meaning in Language and Discourse*, London: Longman
- Levin, S. R. (1977). *The Semantics of Metaphor*. Baltimore & London: Johns Hopkins Univ. Press
- Levinson, Stephen C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press
- Mey, Jacob L. (1993). *Pragmatics: An Introduction*, 1<sup>st</sup> published, Oxford: Blackwell Publishers
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Judul Asli: Qualitative Data Analysis. Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, UI Press
- Moorman, Christine and Martin S. Roth. (1988). *The Cultural Content of Cognition and the Cognitive Content of Culture: Implications for Consumer Research*, *Advances in Consumer Research*, Journal Vol. 15
- Nadar, F. X. (2009). *Pragmatik dan Penelitian Pragmatik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Palandi, Esther Hesline (2005). *Analisis Metafora dalam Wacana dan Tindak Tutur Bahasa Jepang*, Makalah Seminar Internasional dan Workshop Realisasi Peningkatan Kompetensi Kajian Jepang, Bidang Bahasa, Sastra dan Pengajaran, oleh Nihon-go Gakkai Jatim, di Universitas Widya Mandala Surabaya, 26 Nopember 2005. Unpublished
- Schiffirin, Deborah (1994). *Approaches to Discourse*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc.
- Saeed, John I. (1997). *Semantics*. London: Blackwell Publishers Ltd.
- Wahab, Abdul (1998). *Butir-butir Linguistik*. Surabaya: Airlangga Univ. Press