

ANALISIS MAKNA MAJAS METONIMIA PADA MANGA SUZUME NO TOJIMARI

Nita Nurhasti, Retno Utari

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA
nita.nurhasti24@gmail.com, retnoutari_2011@yahoo.co.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the meaning of metonymy in the manga Suzume no Tojimari. This manga was chosen because it contains a lot of dialog that is in accordance with the metonymic style that reflects the social, cultural, and emotional background of the characters. The purpose of this study is to identify the meaning and function of metonymic majas used by the characters in the manga. This research uses descriptive method with qualitative approach. The technique used in data collection is content analysis. The results show that the use of metonymic figures of speech in this manga does not only function as language decoration, but also plays an important role in building characters, conveying emotions, and reinforcing the Japanese cultural context.

Keywords: *Metonymy; Suzume no Tojimari Manga; Semantics*

A. PENDAHULUAN

Majas adalah gaya bahasa yang digunakan oleh penulis atau pembicara untuk memberikan efek tertentu, memperkaya makna, atau memberikan keindahan pada suatu ungkapan. Majas sering digunakan dalam sastra, pidato, dan komunikasi sehari-hari untuk menyampaikan ide atau perasaan dengan cara yang lebih hidup dan berkesan. Ada banyak jenis majas, seperti metafora, personifikasi, hiperbola, ironi dan metonimia. Salah satu jenis majas yang paling sering digunakan dalam sastra dan bahasa adalah majas Metonimia, metonimia adalah gaya bahasa di mana nama objek atau konsep digunakan untuk menyebutkan objek atau konsep lain yang terkait atau terikat dengannya. Majas adalah suatu literary device. Suatu metode di dalam bahasa yang digunakan pembicara untuk menyampaikan keinginan mereka. Dengan kata lain, cara untuk menyampaikan suatu narasi dengan menarik tanpa kemonotonan yang membosankan (Diner et al., 2024).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu: 1. Untuk mengetahui apa saja majas metonimia yang terdapat dalam Manga “*Suzume no Tojimari*”? 2. Untuk mengetahui apa makna majas metonimia yang terdapat dalam Manga “*Suzume no Tojimari*”? 3. Untuk mengetahui apa saja fungsi majas yang terdapat dalam Manga “*Suzume no Tojimari*”?

Gaya bahasa banyak dijumpai pada puisi, lagu, maupun anime, serta sering kali digunakan oleh para peneliti untuk mendapatkan berbagai macam kosakata yang sesuai dan menyangkut keindahan. (Utomo, 2022:283) Gaya bahasa ini tidak hanya

memperkaya makna dan memperindah bahasa, tetapi juga memberikan kedalaman dan nuansa pada ungkapan yang disampaikan.

Metonimia adalah cara mengganti satu kata dengan kata lain yang memiliki hubungan keterkaitan dalam konteks tertentu. Penggunaan metonimia dalam karya sastra keindahan dan kedalaman makna, sehingga pembaca atau pendengar bisa lebih terhubung dengan teks yang mereka baca atau dengar. Dalam manga, yang merupakan salah satu dari budaya pop Jepang, penggunaan majas seperti metonimia sangat umum dan memberikan nuansa serta karakter yang lebih mendalam. Seringkali, kita juga menggunakan metonimia dalam kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari, untuk merujuk pada sesuatu atau seseorang. Peneliti meyakini bahwa majas ini sangat relevan dengan sumber data yang dipilih, yaitu manga "*Suzume no Tojimari*."

Manga "*Suzume no Tojimari*" adalah salah satu contoh di mana majas metonimia digunakan secara efektif. Manga ini memiliki daya tarik tersendiri dalam menyampaikan cerita dan emosi melalui penggunaan bahasa yang kaya dan beragam. Oleh sebab itu, sangat penting untuk menganalisis penggunaan majas metonimia dalam manga ini, serta makna yang terkandung di dalamnya. Selain itu kita juga perlu memahami bagaimana majas tersebut memengaruhi interpretasi dan pemahaman pembaca.

Gap atau *State of the Art* dalam penelitian yang membahas penggunaan majas, dalam berbagai bentuk sastra, seperti puisi dan lagu, penelitian yang secara khusus menganalisis penggunaan majas metonimia dalam manga, khususnya dalam konteks "*Suzume no Tojimari*," masih sangat terbatas. Hal ini menciptakan kekosongan dalam literatur yang dapat diisi oleh penelitian ini, yaitu dengan melakukan analisis mendalam mengenai bagaimana majas metonimia digunakan untuk menyampaikan makna dan emosi manga, serta dampaknya terhadap pemahaman pembaca.

Pembaharuan atau *novelty* yang diangkat dalam penelitian ini adalah penekanan pada analisis makna majas metonimia dalam manga "*Suzume no Tojimari*," yang belum banyak diteliti sebelumnya. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini bertujuan memberikan wawasan baru tentang bagaimana majas dapat memperkaya narasi dalam karya tersebut.

Pada penelitian Azzahlia Rifkah Utomo (2022) mengkaji majas metonimia pada anime *Haikyuu!!* Season 1 dengan fokus pada pengkategorian jenis metonimia berdasarkan teori Sutedi (2018) dan Takashi (2003). Namun, penelitian tersebut terbatas pada media anime

bergenre olahraga. Berbeda dengan itu, penelitian ini mengkaji manga *Suzume no Tojimari* karya Makoto Shinkai yang bergenre fantasi drama, serta menitikberatkan pada analisis makna majas metonimia. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kebaruan dari segi objek, genre, dan fokus kajian.

B. KAJIAN TEORI

Dalam Kamus Linguistik, Kridalaksana (2001:213) menjelaskan bahwa teori linguistik terdiri dari serangkaian hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan data bahasa, baik yang bersifat fisik seperti fonem, morfem, kata, frasa, klausa, kalimat dan wacana, maupun yang bersifat konseptual, seperti makna. (Susanti, R. 2023) mengemukakan bahwa makna linguistik tidak hanya ditentukan oleh struktur bahasa, tetapi juga oleh faktor sosial dan budaya. Ia menekankan pentingnya analisis wacana dalam memahami makna yang terkandung dalam teks. (Fauzi, A 2022) menyatakan bahwa linguistik adalah studi tentang bahasa yang mencakup berbagai aspek, termasuk fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Ia menekankan bahwa makna linguistik bersifat dinamis dan dapat berubah sesuai dengan konteks penggunaan.

Semantik adalah salah satu cabang dalam linguistik yang mempelajari makna atau arti yang terdapat dalam bahasa sebagai kode atau simbol. Dengan kata lain, semantik dapat dipahami sebagai kajian mengenai pemaknaan. Satria dkk.,(2024:302). Semantik adalah bagian dari tata bahasa yang berhubungan dengan makna ungkapan dan struktur makna suatu wicara, menunjukkan bahwa makna tidak hanya terletak pada kata-kata tetapi juga pada bagaimana kata-kata tersebut disusun. Hal ini dijelaskan oleh (Ginting, 2019:72). Pemahaman semantik penting untuk analisis bahasa, karena makna dapat berubah tergantung pada konteks sosial dan budaya. (Nuha et al., 2022). Dalam “Semantik: Teori dan Analisis”, Chaer menjelaskan bahwa semantik mempelajari hubungan antara bahasa dan makna, termasuk aspek referensial, konseptual, dan pragmatik.

Berdasarkan teori yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa semantik adalah cabang linguistik yang mempelajari makna dalam bahasa sebagai kode atau simbol, serta hubungan antara kata-kata dan struktur makna dalam wicara.

Chaer (2012:289), Makna leksikal adalah makna yang ada atau ada dalam leksem meskipun tanpa konteks. Makna gramatikal hanya ada bila terjadi proses gramatikal, seperti menempel, menyalin, menggabungkan, atau menyusun frasa. Makna kontekstual adalah makna suatu leksem atau kata dalam suatu konteks.

Makna denotatif adalah makna asli leksem, makna asal, atau makna sebenarnya. Makna denotatif mengacu pada makna asli atau sebenarnya suatu kata atau leksem, sedangkan makna konotatif adalah makna lain yang “ditambahkan” pada makna denotatif yang dikaitkan dengan nilai konotatif.

Dalam buku “Pengajaran Gaya Bahasa” oleh (Tarigan, H.G. 2013) mengungkapkan majas perbandingan adalah gaya bahasa yang digunakan untuk membandingkan atau menyandingkan satu objek dengan objek lainnya melalui proses penyamaan, pelebihan, atau penggantian. Terdapat beberapa jenis majas perbandingan, antara lain:

1. Majas Personifikasi

Personifikasi adalah gaya bahasa yang memberikan sifat manusia kepada benda mati atau konsep abstrak.

2. Majas Metafora

Metafora adalah cara membandingkan dua hal secara langsung tanpa menggunakan kata penghubung.

3. Majas *Simile*

Simile adalah perbandingan yang menggunakan kata penghubung ‘seperti’ atau ‘bagai’.

4. Majas Metonimia

Metonimia adalah penggunaan nama suatu hal untuk merujuk pada hal lain yang berkaitan.

C. METODE

Menurut Moleong (2004:105), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan pengalaman yang diteliti, seperti perilaku, pengamatan, motivasi, tindakan dan lain-lain secara komprehensif dan digambarkan dengan kata-kata atau bahasa. Dalam konteks alam khusus dan menggunakan metode alam yang berbeda. Metode yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, adalah metode deskriptif kualitatif.

Sumber data yang digunakan penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan pada penelitian ini adalah teks dan dialog yang mengandung majas metonimia dari manga "Suzume no Tojimari". Data ini diambil langsung dari sumber aslinya, yaitu manga tersebut, dan dianalisis untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan makna majas metonimia yang diterapkan oleh pengarang manga. Kemudian data sekunder yang digunakan pada penelitian ini merupakan literatur, artikel, dan buku-buku yang membahas tentang teori majas metonimia. Sumber data sekunder ini membantu dalam memberikan konteks dan teori pendukung untuk analisis data primer.

Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah analisis isi Supriyadi, A (2021:45) menjelaskan bahwa analisis isi adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif dengan cara mengidentifikasi tema, kategori, dan makna yang terkandung dalam teks. Metode ini sangat berguna dalam penelitian yang berfokus pada pemahaman konteks sosial dan budaya, serta dalam menganalisis penggunaan bahasa dan simbol, termasuk majas seperti metonimia.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini, peneliti menemukan bahwa dalam dialog manga Suzume no Tojimari yang ditulis oleh Makoto Shinkai ada 35 data yang terdapat dalam tokoh pada manga tersebut dalam bentuk tabel.

No	Tokoh	Metonimia			
		Zentai bubun 全体・部 分	Yo ki nakami 容器・ 中身	Gen'in kekka 原因・結 果	Bentuk lain di mana benda mewakili pengguna atau sesuatu
1	Ibu Suzume	1			
2	Teman Suzume		2		
3	Suzume	4	2	6	1
4	Souta	1	2	6	2
5	Chika amabe	1	1		1
6	Tamaki			1	1
7	Daijin (kucing)				1
8	Kakek Souta		1		
9	Monolog	1			

Berikut adalah data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan pembacaan dan analisis lebih lanjut. Tabel berikut ini menampilkan distribusi data.

Tabel 1.
Data Majas Metonimia pada Manga Suzume no Tojimari berdasarkan chapter

No	Data	Majas Metonimia	Makna	Fungsi	Keterangan	Teori Relevan
1.	ただん残業や かい, 何かあ ったら いつ もんとこね。 Ibu Suzume: Cuma lembur biasa aja kok, nanti mama kabari lagi (Chapter 1.1 halaman: 170)	Zentai bubun 全 体・部分 Hubungan antara bagian dan keseluruha n	Kontekstual	Referensial	Ibu Suzume menerangkan bahwa adanya hubungan antara bagian dan keseluruhan dengan berangkat kerja dan memberitahukan ke Suzume sebagai anaknya akan pulang kerja larut malam dan akan dikabari lagi.	(Tanaka, H. 2014)
2.	あすこ 肝試 しで入った他 所ん人が怪我 したやらで今 は立ち入り禁 止になっちょ ってよ。 Teman Sekolah Suzume : Disana kan sekarang jadi tempat uji nyali, katanya banyak hantunya, sekarang juga udah dilarang masuk ke sana kok. (Chapter 1.1 halaman: 176)	yō ki nakami 容 器・中 身 hubungan antara tempat dan isinya	Konotatif	Emotif	Teman sekolah Suzume menunjukkan hubungan antara tempat dan isinya dengan menjelaskan bahwa tempat yang didatangi nya menjadi tempat kosong, tidak dihuni oleh siapapun dan dijadikan tempat uji nyali dikarenakan banyak hantunya Oleh sebab itu dilarang masuk.	(Tanaka, H. 2014)
3.	あのさ。。。 上之浦の方に 廃墟あるでし よ?温泉街だ った。 Teman Sekolah	yō ki nakami 容 器・中 身 hubungan antara tempat dan isinya	Leksikal	Referensial	Teman sekolah Suzume menunjukkan adanya hubungan antara tempat dan isinya bahwa di tempat kaminoura ada sisa-sisa bangunan yang	(Tanaka, H. 2014)

	Suzume : Btw di kaminoura ada reruntuhan kan? di distrik onsen. (Chapter 1.2 halaman: 190)				rusak dimana di tempat tersebut pernah mengalami bencana gempa bumi di daerah distrik onsen.	
4.	あの・・・あの デカいのはな んだったんで すか？ Suzume: Sesuatu yang besar itu apa si? (Chapter 1.3 halaman: 220)	gen ' in kekka/ 原 因・結果 hubungan antara sebab dan akibat	Kontekstual	Referensial	Suzume menunjukkan bahwa hubungan antara sebab dan akibat yang diucapkan kepada souta, saat sedang berbincang di rumah Suzume yakni kekuatan kencang seperti angin ribut.	(Tanaka, H. 2014)
5.	ミミズ。と俺 たちは呼んで いるミミズは 太古の昔から 日本列島の地 下を巨く大な 力だ。奴は意 思も目的もも たないが時折 溜めた力を持 て余し暴れ る。 Souta: Kami menyebutnya “mimizu”. Mimizu adalah kekuatan besar yang terpendam, di dalam tanah kepulauan Jepang sejak dahulu kala, Itu tidak memiliki hasrat ataupun tujuan. tapi terkadang mengamuk dengan	bentuk lain di mana benda mewakili pengguna atau sesuatu.	Denotatif	Referensial	Souta menunjukkan adanya bentuk lain di mana benda mewakili pengguna atau sesuatu yang menyebutkan bahwa “mimizu” seperti angin ribut yang muncul di dalam tanah sejak kepulauan jepang, dan kadang- kadang mengamuk dengan kekuatan yang besar.	(Tanaka, H. 2014)

	kekuatannya yang dahsyat. (Chapter 1.3 halaman: 220)					
6.	クッ... 呪いか...!!! Souta: Ugh kutukan!!! (Chapter 2.1 halaman: 48)	gen'in kekka/ 原因・結果 hubungan antara sebab dan akibat	Konotatif	Emotif	Souta menunjukkan adanya hubungan antara sebab dan akibat bahwa saat itu souta mengalami perubahan wujud dari manusia menjadi kursi.	(Tanaka, H. 2014)
7.	その声...! やっぱり草太さんなんです ね! Suzume: Kenapa souta jadi kursi!? (Chapter 2.1 halaman: 48)	zentai bubun/ 全体・部分 hubungan antara bagian dan keseluruhan	Konotatif	Referensial dan Emotif	Suzume menunjukkan adanya hubungan antara sebab dan akibat saat itu Suzume melihat dengan mata kepala sendiri bahwa souta berubah wujud menjadi kursi bukan manusia.	(Tanaka, H. 2014)
8.	お前!かなめいし要石だな! Souta: Kau! bebatuan kunci!! (Chapter 2.1 halaman: 49)	gen'in kekka/ 原因・結果 hubungan antara sebab dan akibat	Leksikal	Referensial dan konatif	Souta menunjukkan bahwa hubungan antara sebab dan akibat dari kucing yang bernama daijin menjadi batu penutup saat ketika harus memenuhinya.	(Tanaka, H. 2014)
9.	旅行気分で付いてきます。 なんて言い出しかねないぞ... Souta: Dia mungkin akan bersikeras untuk ikut bersamaku. (Chapter 2.1 halaman: 59)	yōki nakami/ 容器・中身 hubungan antara tempat dan isinya	Kontekstual	Emotif	Souta menjelaskan adanya hubungan antara tempat dan isinya ucapan dalam hati souta diperuntukkan Suzume agar tidak mengikuti langkah souta yang lebih jauh.	(Tanaka, H. 2014)
10.	要石の存在は民間伝承以上には外に漏ら	bentuk lain di mana benda mewakili	Denotatif	Referensial	Souta menjelaskan bahwa bentuk lain di mana benda mewakili	(Tanaka, H. 2014)

	さないことになっている。 Souta: Eksistensi bebatuan kunci tak boleh diketahui oleh masyarakat luas. (Chapter 2.1 halaman: 64)	pengguna atau sesuatu.			pengguna atau sesuatu keberadaan batu-batu kunci itu dirahasiakan dan tidak boleh diketahui oleh orang banyak.	
11.	要石って賢いんですね・・・ あ今はダイジーンか？ Suzume: Makhluk itu keras kepala sekali... apaa... daijin... (Chapter 2.2 halaman: 72)	gen ' in kekka/ 原因・結果 hubungan antara sebab dan akibat	Kontekstual	Emotif	Suzume mengatakan bahwa hubungan antara sebab dan akibat terhadap suatu makhluk hidup yakni kucing yang susah diatur dan tidak mau nurut yang diberi nama daijin, kucing tersebut pemegang bebatuan kunci pintu belakang.	(Tanaka, H. 2014)
12.	お世話になった分返さない とって自分なりに頑張ってるけど これがぜんっぜんうまくい かなくて。 Suzume: Aku tak bisa bayangkan jika hidup sebatang kara. Makanya, aku harus terus berjuang! (Chapter 2.2 halaman: 78)	zentai bubun/ 全体・部分 hubungan antara bagian dan keseluruhan	Denotatif	Referensial	Hubungan antara bagian dan keseluruhan bahwa Suzume jika hidupnya tidak memiliki apapun, maka dari itu Suzume tidak boleh menyerah dan harus tetap berusaha keras.	(Tanaka, H. 2014)
13.	へえー!魔法使いみたいじゃ・・・ Souta: Hee!	gen ' in kekka/ 原因・結果; hubungan antara	Konotatif	Emotif	Souta berbicara bahwa hubungan antara sebab dan akibat ini dirasakan seperti	(Tanaka, H. 2014)

	kayak sihir aja...! (Chapter 3 halaman: 265)	sebab dan akibat			layaknya ilmu gaib yang terjadi dihadapannya.	
14.	この距離・・・走っていたのでは恐らく間に合わない。 Suzume: Kalau sejauh ini... cuma berlari kita tak mungkin sempat (Chapter 3 halaman: 273)	yō ki nakami/ 容器・中身 ; hubungan antara tempat dan isinya	Gramatikal	Referensial	Suzume menyatakan bahwa hubungan antara tempat dan isinya yaitu saat sedang mengejar kekuatan besar seperti angin ribut menggunakan sepeda motor dengan chika untuk menghentikan kekuatan tersebut bersama suta.	(Tanaka, H. 2014)
15.	何年前に土砂崩れがあってこの先はなんもないよ! Chika Amabe: Dulu pernah terjadi longsor di sekitar sini, Kali ini aku tak akan membiarkan ada korban lagi! (Chapter 3 halaman: 274)	yō ki nakami/ 容器・中身 ; hubungan antara tempat dan isinya	Leksikal	Emotif	Chika Amabe menunjukkan adanya hubungan antara tempat dan isinya bahwa di sekitar kota itu terdapat bencana alam yakni longsor, dan banyak memakan korban saat longsor itu terjadi.	(Tanaka, H. 2014)

Pada pembahasan penelitian ini, peneliti akan menganalisis dan mendeskripsikan mengenai makna majas metonimia pada manga *Suzume no Tojimari*. Berikut adalah analisis mengenai majas metonimia, makna, dan fungsi dari tokoh-tokoh yang ada didalam manga *Suzume no Tojimari* adalah sebagai berikut:

Data 1

(ただん残業やかい, 何かあったら いつもとこね。)

(*Suzume-san no okasan: tadan zangyo yakai, nani ka attara itsumon to kone*)

Ibu Suzume: Cuma lembur biasa aja kok, nanti mama kabari lagi.

(Chapter 1.1 halaman: 170)

Berdasarkan data di atas, ibu Suzume berbicara kepada Suzume bahwa nanti ia akan pulang lebih lambat dari biasanya karena lembur di tempat kerja, dan akan mengabari Suzume jika ada sesuatu yang terjadi. (Tanaka, H. 2014).

- a. Makna majas metonimia: Majas metonimia dalam kalimat tersebut terdapat pada ただん残業やかい “Cuma lembur biasa aja kok”. Namun yang dimaksud “lembur” dalam konteks ini tidak hanya menunjukkan aktivitas lembur itu sendiri, tetapi juga mewakili keseluruhan pekerjaan yang dijalani oleh ibu Suzume hingga larut malam. Dengan demikian, kata “残業” mengandung makna metonimia Zentai –bubun (bagian-keseluruhan), di mana lembur sebagai bagian dari pekerjaan dipakai untuk merepresentasikan keseluruhan aktivitas bekerja.
- b. Fungsi majas metonimia: Menurut Nurgiyantoro, fungsi dari dialog “Cuma lembur biasa aja kok” termasuk fungsi referensial, karena bertujuan menyampaikan informasi atau situasi yang sedang atau akan terjadi. Dalam hal ini, informasi tersebut adalah bahwa sang ibu akan pulang larut karena pekerjaan, dan secara implisit juga mengingatkan Suzume untuk menjaga rumah selama ia pergi.

Data 2

あすこ 肝試しで入った他所ん人が怪我したやらで今は立ち入り禁止になっちょつてよ。

(Suzume-san no Tomodachi: asuko kantameshi de haitta yoson hito ga kegashita yara de ima wa tachiiri kinshi ni natchotte yo)

Teman Sekolah Suzume : Disana kan sekarang jadi tempat uji nyali, katanya banyak hantunya, sekarang juga udah dilarang masuk ke sana kok.

(Chapter 1.1 halaman: 176)

Berdasarkan data di atas, teman sekolah Suzume memberikan informasi bahwa terdapat sebuah lokasi yang dulunya mungkin memiliki fungsi normal (seperti bangunan atau area pemukiman), namun kini telah lama kosong dan menjadi tempat yang menyeramkan. Karena sering dijadikan lokasi uji nyali oleh orang-orang, tempat tersebut pun dianggap angker dan akhirnya dilarang untuk dimasuki. (Tanaka, H. 2014).

- a. Makna majas metonimia: Majas metonimia dalam kalimat tersebut terdapat pada 肝試しで入った他所ん “sekarang jadi tempat uji nyali” yang mewakili keseluruhan kondisi tempat tersebut tidak hanya secara fisik sebagai lahan kosong, tetapi juga sebagai simbol ketakutan dan cerita-cerita mistis yang berkembang di masyarakat. Ini termasuk kedalam makna konotatif karena tempat

yang dimaksud telah diisi oleh makna baru, yakni tempat kosong yang dijadikan lokasi angker, dan menimbulkan rasa takut.

- b. Fungsi majas metonimia: Menurut Nurgiyantoro, fungsi dari dialog “sekarang jadi tempat uji nyali” termasuk ke dalam fungsi emotif, karena kalimat ini tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga menyampaikan nuansa rasa takut, peringatan, dan kekhawatiran. Tokoh tersebut secara tidak langsung memperingatkan Suzume agar tidak masuk ke tempat itu, karena sudah banyak kejadian tidak menyenangkan yang terjadi di sana.

Data 3

あのさ。。。上之浦の方に廃墟あるでしょ?温泉街だった。

(*Ano sa... Kaminoura no kata ni haikyo arudesho? Onsen machidatta*)

Teman sekolah Suzume : Btw di kaminoura ada reruntuhan kan? di distrik onsen.)

(Chapter 1.2 halaman: 190)

Berdasarkan data di atas, teman sekolah Suzume sedang menanyakan kepada Suzume mengenai lokasi di Kaminoura yang telah mengalami kerusakan akibat bencana, yaitu gempa bumi, sehingga kawasan onsen yang dulunya aktif dan ramai kini menjadi reruntuhan yang tidak lagi dihuni. Pertanyaan ini menunjukkan bahwa tempat tersebut berubah fungsi dari lokasi wisata menjadi simbol kehancuran. (Tanaka, H. 2014)

- a. Makna majas metonimia: Majas metonimia dalam kalimat tersebut terdapat pada frasa 廃墟あるでしょ yang memiliki arti “ada reruntuhan kan?”, frasa ini mewakili seluruh kejadian yang menyebabkan kerusakan di daerah tersebut, seperti gempa bumi dan hilangnya aktivitas manusia di sana. Ini termasuk kedalam makna leksikal yang menyebut tempat sebagai representasi isinya yang rusak akibat gempa.
- b. Fungsi majas metonimia: Menurut Nurgiyantoro, fungsi dari dialog “ada reruntuhan kan?” adalah fungsi referensial, karena bertujuan untuk menyampaikan informasi faktual tentang kondisi suatu tempat. Kalimat ini menunjukkan sebagaimana mestinya, dan secara tidak langsung mengajak lawan bicara untuk mengingat kembali peristiwa yang terjadi di lokasi tersebut.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat delapan tokoh yaitu Suzume, ibu Suzume, teman Suzume, Souta, Chika Amabe, Tamaki, Daijin, Kakek Souta yang dianalisis

makna majas metonimia termasuk ke dalam makna apa saja dan fungsi apa saja yang terdapat dalam majas metonimia. Dari kedelapan tokoh dari manga *Suzume no Tojimari* tersebut, ada sebanyak 35 data yang di dapatkan, maka dapat disimpulkan bahwa makna denotatif adalah yang paling dominan dengan 12 data, diikuti makna kontekstual (6 data), leksikal (5 data), konotatif (5 data), dan gramatikal (1 data). Dari sisi fungsi, fungsi referensial mendominasi dengan 17 data, disusul emotif (10 data), konatif (4 data), dan metalingual (1 data). Tokoh *Suzume* merupakan tokoh dengan penggunaan majas metonimia terbanyak yaitu 13 data .

Selain itu, dalam manga *Suzume no Tojimari* juga ditemukan pesan moral yang diantaranya adalah pentingnya menghargai kenangan masa lalu, menjaga hubungan dengan keluarga dan orang yang dicintai, serta tanggung jawab terhadap lingkungan dan keseimbangan alam. Manga ini juga menggambarkan nilai keberanian, keteguhan hati dalam menghadapi kehilangan, serta pentingnya ikatan emosional antara manusia dan alam sebagai bagian dari budaya Jepang yang kental.

REFERENSI

- Chaer, A. (2009). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ginting, H., & Ginting, A. (2019). Beberapa Teori Dan Pendekatan Semantik. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*, 71–78.
<https://doi.org/10.54367/pendistra.v2i2.594>
- Ichiro, T. (1991). *Imironi: Kajian Semantik dalam Bahasa Jepang*. Tokyo: Penerbit Shogakukan.
- Kobayashi, T. (2012). *Semantics in Japanese: Contextual Influences and Cultural Nuances*. Tokyo: Tuttle Publishing.
- Kridalaksana, Harimurti. (2001). *Kamus Linguistik*.
- Karya, V., & Ichigo, T. (2016). *Jurusan bahasa dan sastra jepang sekolah tinggi bahasa asing jia bekasi 2016. 1*.
- Kesita Pratyidina, A., Pardosi, N., Tarihoran, C. C., Surip, M., Matermatika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2024). Analisis Majas Dalam Lagu “Perayaan Mati Rasa” Karya Umay Shabab. *Jurnal Sastra Dan Bahasa*, 3(2), 27–34.

<http://jurnal.anfa.co.id/index.php/sabda><http://mhs.unimed.ac.id>

- Laudia Riska Umami, & Nazaruddin, K. (2016). *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya) Februari 2016*. 1–11.
- Momiyama, T (2014). *Hiyu: Pola Bicara dalam Bahasa Jepang*. Tokyo: Penerbit Shogakukan.
- Nuha, A. U., Fathurohman, I., & Ristiyani, R. (2022). Analisis Curhat Korban Kejahatan Asusila Menggunakan Pendekatan Semantik: Kajian Linguistik Forensik. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 547–562.
<https://doi.org/10.24176/kredo.v5i2.7219>
- Nakamura, Y. (2016). *Pragmatics of Japanese Communication: Understanding Implications and Nuances*. Tokyo: Hachette Book Group.
- Ratna Dewi, W. W. (2018). *Semantik dalam Bahasa Indonesia*. 6, 44.
- Saito, M. (2018). *Japanese Syntax: Flexibility and Structure in Sentence Formation*. Tokyo: Routledge.
- Satria, A., (2024). *Dasar-Dasar Semantik: Kajian Pemaknaan dalam Linguistik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Sutedi, S. (2008). *Pengantar Semantik*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Takahashi, H. (n.d.). Central Banking as “ Fluid Dynamics ”: A Comparative Study of English and Japanese Metaphors of Money. *Language Research Bulletin*, 1–18.
- Tanaka, H. (2015). *Morphology of the Japanese Language: Complexities of Affixes and Honorifics*. Tokyo: Shoten Publishing.
- Tarigan, H. G. (2013). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Utomo, A. R. (2022). Majas Metonimi dalam Anime Haikyuu!!(ハイキュー!!!) Season 1 Karya Furudate Haruichi. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 283–292.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/47525/39693>
- Yoshida, K. (2010). *Japanese Phonology: A Unique System of Sounds and Intonation*. Tokyo: Kodansha International.