

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gaya bahasa adalah cara pengungkapan gagasan secara unik yang mampu mencerminkan jiwa dan kepribadian penulis itu sendiri (Keraf, 1991). Gaya bahasa digunakan untuk menyampaikan makna secara tidak langsung melalui ungkapan figuratif. Menurut Keraf (1991) gaya bahasa figuratif atau majas terbentuk berdasarkan perbandingan dua hal, di mana perbandingan tersebut dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua hal tersebut.

Dalam buku yang berjudul *Nihongo no Retorikku* (日本語のレトリック) yang disusun oleh Seto (2002) menjelaskan bahwa gaya bahasa figuratif dalam bahasa Jepang terdiri atas beberapa jenis, di antaranya (1) metafora adalah gaya bahasa yang menyatakan perbandingan secara tidak langsung antara dua hal berdasarkan kemiripan; (2) simile adalah gaya bahasa yang menyatakan perbandingan secara langsung antara dua hal dengan menggunakan kata pembanding, seperti “～ように” dalam bahasa Jepang; (3) personifikasi adalah gaya bahasa yang memberikan sifat manusia pada objek yang tidak hidup; (4) metonimi adalah gaya bahasa yang menyebut suatu hal dengan kata lain yang memiliki hubungan kedekatan dengan hal tersebut; (5) sinekdoke adalah gaya bahasa yang menyebutkan sebagian untuk mewakili keseluruhan, atau sebaliknya; dan (6) hiperbola adalah gaya bahasa yang menyatakan sesuatu secara berlebihan untuk menekankan suatu aspek.

Gaya bahasa figuratif berperan dalam aspek estetika kebahasaan sehingga sering dimanfaatkan dalam karya sastra dan berbagai media kreatif untuk memperkuat ekspresi, menghadirkan efek estetis, serta membangkitkan imajinasi pembaca atau penonton. Penggunaan gaya bahasa figuratif ini tidak lepas dari Perkembangan budaya populer (*pop culture*) Jepang, yang menjadikan bahasa sebagai salah satu daya tarik utama dalam produk-produk hiburannya. Salah satu produk budaya populer Jepang yang paling banyak dikonsumsi secara global adalah anime. Sebagai media audiovisual, anime tidak hanya mengandalkan kekuatan visual, tetapi juga penyampaian makna, emosi, dan pesan cerita melalui dialog.

Dialog dalam anime sering kali mengandung ungkapan figuratif yang berkaitan dengan budaya, situasi, serta karakter tokoh sehingga mampu menggambarkan suasana secara lebih hidup dan memberikan pengalaman estetis kepada penonton.

Salah satu anime yang sering memanfaatkan gaya bahasa figuratif dalam dialognya adalah anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* karya Yoichi Tsukahara, *spin-off* dari anime populer Crayon Shin-Chan yang dirilis pada tahun 2025. Anime ini telah meraih *Anime Topic Award アニメ話題賞* (*anime wadai shou*) kategori anime TV pada *Japan Anime Trend Awards 2025* yang diselenggarakan oleh ABEMA, yaitu penghargaan yang diberikan kepada karya paling banyak diperbincangkan sepanjang tahun berdasarkan jumlah unggahan di media sosial X dan suara penonton (Inc, 2025).

Anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* merupakan anime bertema kuliner yang menggambarkan aktivitas makan siang tokoh utama, Nohara Hiroshi. Selain memiliki visual yang unik, anime ini sering menggunakan tuturan-tuturan yang kaya akan penggunaan majas, seperti metafora, simile, sinekdoke, metonimi, personifikasi, dan hiperbola. Keenam jenis majas tersebut dimanfaatkan untuk memperindah tuturan agar menarik dan mengesankan, meningkatkan daya tarik, mencerminkan emosi tokoh, serta merepresentasikan budaya asal kuliner yang ditampilkan, seperti yang terlihat pada contoh kalimat berikut: “ごはんが顔を覗かはん かお のぞせる” berarti “nasi itu mengintip” dan “口の中にあたらしい世界が広がる” berarti “dunia baru tersebar di dalam mulut”. Ungkapan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* tidak hanya berfungsi memberikan informasi mengenai rasa makanan, tetapi juga berperan dalam membangun pengalaman makan secara lebih imajinatif dan ekspresif.

Salah satu contoh penggunaan gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* ditunjukkan melalui tuturan Hiroshi ketika sedang mengulas hidangan *mutton curry* pada episode pertama seperti berikut:

ひろし : げんじてん 現時点ではベリーホット的な要素は息を潜めている。香りは
 どうだ? うん、いい.....ゴホッゴホッ..... のど 喉に来る。早速ベリー
ホットが牙をむいてきた。
 きば

Hiroshi : Genjiten de wa beriihottoteki na youzo wa iki wo hisometeiru. Kaori wa douda? un, ii.... goho goho.... nodo ni kuru. Sassoku beriihotto ga kiba wo muitekita.

Hiroshi: Sejauh ini, si “very hot” masih menyembunyikan hawa keberadaannya. Kalau dari aromanya sih. um, enak....., Uhuk! Uhuk! Masuk ke tenggorokan! “very hot” langsung menunjukkan gigi taring

(Nohara Hiroshi Hirumeshi No Ryuugi. Episode 1: *Mutton curry*)

Pada tuturan di atas, rasa makanan tersebut tidak diungkapkan secara langsung, melainkan digambarkan melalui penggunaan gaya bahasa figuratif dalam ungkapan “牙をむいてきた” yang secara harfiah berarti “menunjukkan gigi taring”. Secara literal, ungkapan tersebut merujuk pada perilaku hewan buas ketika menghadapi ancaman atau sedang berburu mangsa. Namun, dalam konteks ulasan makanan di atas, ungkapan tersebut digunakan untuk menggambarkan sensasi rasa pedas yang terasa sangat kuat. Hal ini menunjukkan makna yang dimaksud dalam tuturan tersebut tidak dapat dipahami secara harfiah, melainkan harus ditafsirkan berdasarkan konteks pemakaiannya.

Berdasarkan angket yang dilakukan oleh penulis terhadap 35 mahasiswa Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2022 dan 2023, sebanyak 84% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami ulasan makanan berbahasa Jepang yang mengandung ungkapan figuratif. Meskipun para responden menyadari adanya penggunaan gaya bahasa figuratif, namun sebagian besar masih mengalami kesulitan dalam memahami maknanya serta membedakan berbagai jenis gaya bahasa yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap gaya bahasa figuratif dalam bahasa Jepang masih terbatas.

Berdasarkan tinjauan penulis terhadap penelitian-penelitian terdahulu, studi mengenai gaya bahasa figuratif dalam media anime, khususnya pada ulasan makanan, masih relatif terbatas dibandingkan penelitian mengenai gaya bahasa pada karya sastra atau media lainnya. Dengan demikian, analisis makna dan fungsi gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime bertema kuliner menjadi topik penelitian yang krusial untuk dikaji lebih dalam.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, studi ini bertujuan menganalisis makna dan fungsi gaya bahasa figuratif yang digunakan dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi*. Analisis makna dilakukan dengan menggunakan teori gaya bahasa figuratif yang dikemukakan oleh Seto Ken'ichi (2002), sedangkan analisis fungsi gaya bahasa dikaji berdasarkan teori Paramita (2025). Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Analisis Makna dan Fungsi Gaya Bahasa Figuratif dalam Ulasan Makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi*”.

1.2. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, telah banyak studi yang membahas mengenai penggunaan majas dalam karya sastra maupun media-media lainnya, salah satunya adalah penelitian oleh Zakaria (2025). Dalam jurnalnya yang berjudul “Kajian Kebahasaan Akun Tiktok “@Kuliner1menit_”: Gaya Bahasa dan Makna”. Pada penelitian ini, teori yang digunakan adalah konsep gaya bahasa persuasif secara umum oleh Kridalakana (2008). Kajian ini membahas tentang penggunaan gaya bahasa persuasif dalam ulasan kuliner pada media sosial tiktok. Dalam Penelitian ini, pendekatan deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode penelitian. Data penelitian diambil dari sepuluh video yang terdapat pada akun tiktok “@kuliner1menit_”. Kajian ini berfokus pada analisis bentuk gaya bahasa dan unsur persuasif yang terkandung dalam tuturan yang digunakan. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk gaya bahasa yang digunakan, yaitu gaya bahasa repetisi, retorik, hiperbola, dan personifikasi. Penggunaan gaya bahasa tersebut berfungsi memperkuat penyampaian pesan serta memberikan unsur persuasif untuk memengaruhi penonton. Penggunaan gaya

bahasa dalam ulasan kuliner pada media sosial bertujuan untuk menarik perhatian penonton dan memengaruhi persepsi mereka terhadap makanan yang diulas. Perbedaan penelitian Zakaria dan penulis yaitu terletak pada penggunaan bahasa dan objek kajian. Penelitian Zakaria menggunakan data berbahasa Indonesia yang bersumber dari media sosial tiktok, sedangkan penulis menggunakan data berbahasa Jepang yang diambil datanya dari anime.

Selain referensi di atas, penulis menggunakan referensi dari penelitian terdahulu dengan judul “Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu Album Ghibli Meikyoku Selection~Dear Ghibli” yang dipublikasikan oleh Alrik (2022). Pada penelitian ini, Teori yang digunakan adalah teori gaya bahasa oleh Tarigan (2013), Keraf (1991), dan Seto (2015). Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan gaya bahasa atau majas dalam lirik lagu berbahasa Jepang. Data penelitian diambil dari lima lirik lagu dalam album Ghibli Meikyoku Selection~Dear Ghibli. Dalam Penelitian ini, menggunakan teknik deskriptif analisis dengan pendekatan secara kualitatif. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa terdapat beberapa bentuk gaya bahasa yang terkandung dalam lirik lagu, yaitu gaya bahasa metafora, personifikasi, klimaks, pleonasme, dan hiperbola. Penggunaan gaya bahasa dalam lirik lagu berfungsi untuk memperkuat makna, memperindah bahasa, menghidupkan objek mati, serta mengekspresikan perasaan secara lebih mendalam dan imajinatif. Perbedaan penelitian Alrik dengan penulis terletak pada topik kajian dan fungsi penggunaan gaya bahasa. Penelitian Alrik menganalisis gaya bahasa dalam lirik lagu yang bersifat estetis dan ekspresif, sedangkan penulis lebih fokus pada ulasan makanan dalam anime yang memiliki fungsi deskriptif. Kesamaan dengan penelitian penulis adalah sama-sama memakai teori retorika makna yang dikemukakan oleh Seto (2002).

Penelitian relevan lainnya adalah jurnal yang dipublikasikan oleh Santika dan Suastini (2021). Dengan judul “*Bahasa Kiasan dalam Ulasan Makanan pada Acara TV Bikin Laper*”. Pada jurnal tersebut, teori yang digunakan yaitu teori bahasa kiasan yang dikemukakan oleh Perrine (1982). Studi ini bertujuan menganalisis bentuk-bentuk gaya bahasa kiasan yang terkandung dalam ulasan makanan yang dibawakan oleh pembawa acara dalam mendeskripsikan makanan.

Data penelitian diambil dari tiga video pada acara televisi “Bikin Laper”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan berbagai bentuk gaya bahasa kiasan seperti hiperbola, metafora, personifikasi, dan paradoks. Dari keempat jenis tersebut, gaya bahasa hiperbola yang merupakan jenis yang paling dominan digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam ulasan makanan, penutur cenderung menggunakan ungkapan yang bersifat melebih-lebihkan untuk mengekspresikan rasa makanan agar terlihat menarik dan menggugah selera. Perbedaan penelitian Santika dengan penulis yaitu terletak pada bahasa dan teori yang digunakan. Penelitian Santika menggunakan data berbahasa Indonesia dan teori gaya bahasa kiasan yang dikemukakan oleh Perrine (1982). Sedangkan penulis menggunakan data berbahasa Jepang yang bersumber dari anime dengan pendekatan teori gaya bahasa oleh Seto (Seto, 2002). Selain itu, objek yang digunakan pada penelitian juga berbeda, yaitu acara televisi dan anime.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa berperan sangat penting dalam menyampaikan makna, baik dalam karya sastra maupun dalam media-media lainnya. Selain itu, gaya bahasa juga berfungsi menarik perhatian dan memengaruhi penonton. Penelitian terdahulu mengenai gaya bahasa sebagian besar berfokus pada karya sastra, lirik lagu, media sosial, maupun acara televisi. Penelitian tersebut umumnya mengidentifikasi jenis gaya bahasa atau menjelaskan makna yang terkandung di dalamnya. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji makna dan fungsi gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan berbahasa Jepang pada anime khususnya anime bertema kuliner masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam mengisi kekosongan tersebut, khususnya dalam kajian gaya bahasa kiasan dalam bahasa Jepang.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Berdasarkan survei yang sudah penulis lakukan, menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih kesulitan dalam memahami makna ungkapan yang bersifat kiasan pada ulasan makanan berbahasa Jepang.
2. Karena kesulitan dalam memahami ungkapan tersebut, menyebabkan makna dan informasi yang ingin disampaikan oleh penutur, kurang tersampaikan secara tepat.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada enam jenis gaya bahasa, yaitu metafora, simile, personifikasi, metonimi, sinekdoke, dan hiperbola berdasarkan teori gaya bahasa figuratif yang dikemukakan oleh Seto Ken'ichi (2002), sedangkan analisis fungsi menggunakan teori fungsi gaya bahasa dalam deskripsi kuliner oleh Paramita (2025). Objek penelitian dibatasi pada dialog ulasan makanan dalam anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* season satu karya *Yoichi Tsukahara* dengan total episode sebanyak dua belas. Pembatasan tersebut dilakukan agar ruang lingkup penelitian lebih terstruktur dan terarah.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana makna gaya bahasa figuratif dalam dialog ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi No Ryuugi*.
2. Apa saja fungsi gaya bahasa figuratif dalam dialog ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi No Ryuugi*.

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis makna gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi No Ryuugi*.

2. Menganalisis fungsi penggunaan gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi No Ryuugi*.

1.7. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara menyeluruh melalui penyajian data dalam bentuk deskripsi. Metode ini dipilih karena data penelitian berupa tuturan kebahasaan yang dianalisis maknanya secara kontekstual, bukan berupa angka yang diukur secara statistik.

Sumber data penelitian ini diambil dari anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* season satu karya *Yoichi Tsukahara* yang terdiri atas dua belas episode, sedangkan data penelitian berupa potongan tuturan yang mengandung gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan yang diungkapkan oleh tokoh Nohara Hiroshi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik simak dan catat. Yaitu teknik menyimak penggunaan bahasa kemudian mencatat data yang relevan dengan permasalahan penelitian.

Berikut langkah penelitian yang akan penulis lakukan:

1. Menonton keseluruhan dua belas episode anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* season satu secara berulang untuk memahami konteks tuturan pada setiap adegan ulasan makanan.
2. Mentranskripsikan dialog anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* ke dalam bahasa Jepang, khususnya bagian yang mengandung ulasan makanan dalam bentuk tertulis.
3. Mengidentifikasi dan mencatat tuturan yang mengandung indikasi gaya bahasa figuratif berdasarkan enam jenis gaya bahasa oleh Seto (2002), yaitu metafora, simile, personifikasi, metonimi, sinekdoke, dan hiperbola.
4. Mengklasifikasikan data yang telah dicatat ke dalam *excel* berdasarkan enam jenis gaya bahasa figuratif.
5. Apabila jumlah data yang terkumpul untuk setiap masing-masing jenis gaya bahasa cukup banyak, penulis akan memilih beberapa data yang dianggap

representatif untuk dianalisis lebih lanjut, dengan mempertimbangkan keberagaman konteks tuturan dan kejelasan makna kiasan yang terkandung di dalamnya.

6. Menganalisis makna gaya bahasa figuratif pada data yang telah dipilih menggunakan teori Seto (2002), serta menganalisis fungsi penggunaannya menggunakan teori Paramita (2025).
7. Menyajikan hasil analisis makna dan fungsi gaya bahasa figuratif secara deskriptif, kemudian menarik simpulan berdasarkan temuan yang diperoleh.

Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan proses pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan secara sistematis dan terstruktur, sehingga hasil penelitian mengenai makna dan fungsi gaya bahasa figuratif dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi* dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1.8. Manfaat Penelitian

Studi ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada pembaca maupun peneliti selanjutnya. Adapun manfaat penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.8.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yakni memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian semantik yaitu makna kata serta gaya bahasa yang digunakan dalam ulasan makanan dalam bahasa Jepang. Serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian mendatang demi pengembangan ilmu pengetahuan.

1.8.2 Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, peneliti dan pembelajar linguistik terutama linguistik bahasa Jepang diharapkan dapat memahami bahwa gaya bahasa memiliki hubungan yang dengan deskripsi rasa. Terkadang dalam makanan tertentu sulit untuk menjelaskan rasanya. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti dan pembaca dapat memahami tentang gaya bahasa dan makna dalam ulasan makanan.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Dalam bab I, dipaparkan latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Dalam bab II, berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis. Pada penelitian ini, menggunakan teori gaya bahasa figuratif yang dikemukakan oleh Seto (2002), sedangkan teori fungsi gaya bahasa menggunakan teori Paramita (2025). Bentuk gaya bahasa figuratif difokuskan pada enam jenis gaya bahasa, yaitu metafora, simile, sinekdoke, metonimi, hiperbola, dan personifikasi.

Bab III Analisis Makna dan Fungsi Gaya Bahasa Figuratif dalam Ulasan Makanan pada Anime Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi.

Dalam bab III, memuat hasil analisis dan pembahasan mengenai makna dan fungsi gaya bahasa yang ditemukan dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi*. Analisis dilakukan berdasarkan teori gaya bahasa figuratif oleh Seto (2002) dan teori fungsi gaya bahasa figuratif oleh Paramita (2025).

Bab IV Simpulan

Dalam bab IV, merupakan bab penutup yang berisi simpulan berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya. Simpulan ini mencakup jawaban atas rumusan masalah mengenai makna dan fungsi gaya bahasa figuratif yang ditemukan dalam ulasan makanan pada anime *Nohara Hiroshi Hirumeshi no Ryuugi*, yang disusun secara ringkas dan menyeluruh berdasarkan temuan yang telah dipaparkan dan dibahas pada bab III.