

**PENGUNAAN GAYA BAHASA KIASAN DALAM FILM DORAEMON
“PETUALANGAN NOBITA DI BENUA ANTARTIKA KACHI KOCHI”
(KAJIAN STILISTIKA)**

Citra Dewi

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
citrastibainvada@gmail.com

Nunik Nur Rahmi F

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
nunikrahmi9@gmail.com

Devi Permata Sari

Institut Pendidikan dan Bahasa (IPB) Invada Cirebon
devipermatasari931@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima November 2020;
Direvisi Desember 2020;
Diterima Januari 2021.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Penggunaan Gaya Bahasa Kiasan dalam film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk gaya bahasa kiasan yang terdapat pada Film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan teknik catat dan dianalisis dengan menggunakan teori Kenichi. Sumber penelitian ini berupa Film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwasannya terdapat 5 jenis gaya bahasa kiasan diantaranya 1) simile, 2) metonomia, 3) personifikasi, 4) metafora, 5) ironi.

Kata kunci: *Gaya Bahasa Kiasan,, Film, Doraemon, Benua Antartika Kachi Kochi*

PENDAHULUAN

Secara umum gaya bahasa merupakan salah satu unsur penunjang dalam sebuah karya sastra (Hasanah et al., 2019) dan sangat berkaitan dengan unsur-unsur yang lain. Penggunaan gaya bahasa secara khusus seperti gaya bahasa kiasan dalam karya sastra mampu memengaruhi pembaca untuk dapat mengetahui ide pengarang yang nampak dalam tulisannya (Lalanissa & Nazaruddin, 2017). Melalui gaya bahasanya, pengarang juga bisa membawa pembaca untuk ikut merasakan perasaan (Arsy et al., 2017) dan ekspresinya baik itu rasa senangnya maupun rasa marahnya yang ia tuangkan dalam tulisannya (Mahyuddin et al., 2021).

Penelitian tentang gaya bahasa sudah pernah dilakukan oleh banyak mahasiswa di berbagai universitas di Indonesia untuk penulisan skripsi (Manunggal & Christiani, 2018). Namun sampai saat ini belum ada yang menggunakan objek material animasi film Doraemon sebagai bahan penelitian gaya bahasa (Anis, 2021).

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang terkait dengan permasalahan yang sama, diantaranya penelitian yang dilakukan adalah pertama penelitian dari (Alamsyah, . 2017) . Skripsi yang berjudul “analisis gaya bahasa dan diksi pada lirik lagu album *the power source* milik *judy n mary* (Kajian Stilistika)”. Penelitian ini membahas tentang penggunaan gaya bahasa dan diksi yang memperindah bahasa dalam lagu yang disampaikan oleh pengarang (Setiawati et al., 2021). Teori yang digunakan adalah teori stilistika yang dikemukakan Ratna dan menggunakan metode deskriptif kualitatif (Mertha et al., 2022). Penelitian ini menggunakan sumber data dari album *The Power source* dengan 10 judul lagu yaitu *sobakasu, classic, birthday song, kaze ni fukarete 風に吹かれて, happy, pinky, great escape, kujira 12 gou / 鯨 12 号, Kiss no Ondo / Kiss の温度, Lovely Baby*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 28 data dengan 6 jenis gaya bahasa yaitu metafora (10 data) (Lestari & Aeni, 2018), simile (6 data) personifikasi (6 data), oksimoron (4 data), sinestesia (1 data), hiperbola (1 data) (Junita et al., 2022). Dan terdapat 12 data dengan 3 jenis kata diksi yaitu kata denotatif (8 data), konotatif (2 data), pemakaian kata asing (2 data) (Renovriska & Fitriana, 2022).

Skripsi yang berjudul “Gaya Bahasa Dalam Cerpen Aki No Ame 『秋の雨』 Karya Yasunari Kawabata”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis gaya bahasa dan fungsi gaya bahasa kiasan yang digunakan dalam cerpen Aki No Ame terdapat pada kumpulan cerpen Tenohira no Shousetsu (Cerita-cerita telapak tangan) yang diterbitkan pada tahun

1989. Teori yang digunakan mengacuh teori gaya bahasa dalam bahasa Jepang oleh Seto Kenich (Halibanon & Setiawan, 2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka untuk memperoleh data-data kualitatif dan menggunakan metode simak catat. Dari penelitiannya disimpulkan bahwa terdapat 18 data dengan 9 jenis gaya bahasa yaitu simile (1 data), personifikasi (2 data), meiosis (4 data), rhetorical question (1 data), metonomia (1 data), implikasi (4 data), reticence (2 data), repetisi (2 data), klimaks (1 data). Selanjutnya terdapat 4 fungsi bahasa dalam Cerpen Aki No Ame yaitu menjelaskan, memperkuat, menghidupkan objek mati, dan menstimulasi.

Gaya bahasa dalam bahasa Jepang disebut 比喩 (hiyu). Gaya bahasa banyak terdapat di dalam novel, puisi, lirik lagu, film dan juga karya-karya lainnya (Ismail et al., 2020). Sejalan dengan pendapat (Keraf, 2016, p. 113), gaya bahasa merupakan cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (Susiaty, 2020). Lebih lanjut disebutkan bahwa sebuah gaya bahasa yang baik harus mengandung tiga unsur, meliputi kejujuran, sopan-santun, dan menarik (Ardin et al., 2020).

Sejauh pengamatan penulis, masih belum ada penelitian tentang gaya bahasa dalam animasi film Doraemon, yang sering banyak dijumpai oleh penulis adalah penelitian mengenai novel, puisi dan lirik lagu. Oleh karena itu penulis berfikir untuk melakukan penelitian tentang gaya bahasa yang terdapat dalam animasi film, penulis memilih animasi film Doraemon yang berjudul Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi. Penggunaan gaya bahasa pada animasi film Doraemon akan dijabarkan dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Gaya Bahasa Kiasan Dalam Film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”.

Penggunaan gaya bahasa pada film Doraemon sekilas dapat dimengerti, namun jika diperhatikan terdapat kata-kata tersirat (Muhammad, 2015) dan bahasa-bahasa kiasan yang maknanya sulit dipaham secara langsung. Oleh karena itu film ini perlu dikaji lebih detail agar pesan tersampaikan dengan baik oleh para pencinta anime.

Terkait dengan hal tersebut, berikut adalah contoh gaya bahasa yang terdapat dalam film Petualangan Nobita di Benua Antartika.

(1) デザートにしまししょうボムプディング。

Dezaato ni shimashou bomupudingu yo.

‘Ayo kita makan makanan penutupnya, ada puding bom loh.’

(Fujio, 2017)

Setelah Nobita dan yang lainnya tiba di Benua Antartika, mereka berkunjung ke rumah Karla, Karla adalah penduduk asli Benua Antartika. Nobita dan yang lainnya dihidangkan dengan makanan yang unik dan juga enak, Karla menyajikan makanan penutup yaitu puding bom. Dari ungkapan (1) pada menit 0.1:03:02.83-1:03:05.41 terdapat majas metafora, yaitu membandingkan dua hal secara langsung tidak menggunakan kata seperti, bagaikan. Terdapat pada kata *bomupuding* arti bom disini bukan makna yang sebenarnya karena tekstur puding yang kenyal dan ketika dimakan pipi menjadi menggebul seperti ada gas yang meledak dimulut layaknya bom.

Dari kutipan di atas berfungsi untuk menjelaskan gambaran mengenai bentuk dan rasa makanan yang disajikan oleh Karla. Agar penonton bisa membayangkan bentuk dan tekstur puding yang sangat kenyal sehingga bisa disamakan dengan bom.

(2) 今日はもう遅いから 明日改めて氷山のあった場所へ行ってみよう。
Kyō wa mōsoi kara ashita aratamete hyōzan no atta basho e itte miyou.
'Hari sudah gelap, kita akan kembali ke gunung es lagi besok'.

(Fujio, 2017)

Setelah Nobita dan yang lainnya bersenang-senang dan bermain di Benua Antartika mereka akhirnya pulang ke Jepang tetapi Nobita menemukan dan membawa benda yang sangat misterius. Giant penasaran dan ingin kembali ke sana saat itu juga tetapi Doraemon langsung berkata hari sudah gelap kita akan kembali ke gunung es lagi besok. Dari ungkapan (2) menit 0:15:40.84-0:15:43.57 terdapat majas metonimia, yaitu mempergunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal yang lain. Terdapat pada kata *soi*, menunjukkan bahwa waktu sudah hampir malam, arti gelap disini adalah hari yang akan berakhir semua kegiatan akan berhenti. Dari kalimat ini gelap dan malam mempunyai pertalian yang sangat dekat.

Dari kutipan di atas berfungsi untuk menjelaskan situasi dan kondisi di dalam cerita. Digambarkan dengan suasana yang sudah gelap atau hari yang sudah lambat menunjukkan bahwa suasana tersebut sudah malam dan semua aktivitas akan berakhir.

Selain contoh kalimat-kalimat tersebut masih banyak ungkapan di dalam film Doraemon pada judul Petualangan Nobita di Benua Antartika yang memiliki makna gaya bahasa kiasan yang tersembunyi dan bisa ditelaah melalui sebuah penelitian ilmiah. Oleh karena itu penulis ingin meneliti gaya bahasa kiasan dalam film Doraemon "Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian deskriptif adalah membuat pecanderaan secara sistematis, factual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Suryabrata, 2002, p. 18). Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), disebut juga sebagai metode ethnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Sugiono, 2017, p. 8).

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi” berupa dialog atau naskah tersebut dan membahas mengenai gaya bahasa kiasan. Penulis mengambil film Doraemon Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi” karena di film tersebut terdapat data yang mewakili gaya bahasa kiasan yang diteliti oleh penulis.

Dalam suatu penelitian, metode dan teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah penting yang harus dilakukan untuk mengumpulkan data. Dengan menentukan alat pengumpulan data yang tepat dan sesuai, maka data yang diperoleh akan lebih akurat, lengkap, dan representatif untuk diolah dan dianalisis. Jadi, dalam penelitian ini proses pengumpulan datanya penulis menggunakan metode simak dengan menggunakan teknik catat sebagai teknik lanjutannya.

Metode simak dilakukan untuk menyimak penggunaan bahasa. Istilah menyimak disini tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahasa secara lisan, tetapi juga penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2012, p. 92). Metode ini memiliki teknik dasar yang berupa teknik sadap. Maksud teknik sadap disini adalah menyadap penggunaan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam praktiknya, teknik sasap ini diikuti dengan teknik lanjutan, yaitu teknik simak libat cakap, teknik simak bebas cakap, teknik simak bebas libat cakap, dan teknik catat (Mahsun, 2012, p. 93).

Metode simak dalam penelitian ini menggunakan teknik lanjutan berupa teknik catat. Teknik catat digunakan sebagai teknik dalam pengumpulan data. Teknik catat adalah mencatat beberapa bentuk yang relevan bagi penelitiannya dari penggunaan bahasa secara tertulis (Mahsun, 2012, p. 93).

Langkah-langkah pada teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menonton dan mentranskrip film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”.
- 2) Mencari dan mengumpulkan data berupa tuturan-tuturan yang terdapat dalam film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi” yang terdapat gaya bahasa kiasan.
- 3) Mengkategorikan data ke dalam bentuk kalimat yang mengandung fungsi gaya bahasa yang akan dianalisis. Dalam hal ini penulis akan menganalisis mengenai gaya bahasa kiasan dalam film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. 直喩“*Chokuyu*” (Simile)

Ungkapan yang menunjukkan persamaan secara langsung yang ditunjukkan pada kalimat [seperti] akan sering kali ada di setiap titik.

- (1) でも氷が水飴みたいに動くなんて想像つかないな。

Demo kōri ga mizuame mitai ni ugoku nante sōzō tsukanai na

‘Tapi aku tidak bisa membayangkan **esnya bergerak seperti sirup**’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (1) pada menit 0:20:00.24-0:20:05.08 ini menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa kiasan simile. Diidentifikasi dengan adanya kata (みたい)*mitai* yang artinya “seperti”, yang berfungsi sebagai penanda perbandingan langsung. *みたい* berfungsi untuk membandingkan antara frase 氷 *Kōri* yang berarti “es” sebagai objek yang dituju yang akan dibandingkan dengan objek yang lain 水飴 *mizuame* yang berarti “sirup”.

- (2) 氷が星みたい。

Kōri ga hoshi mitai

‘Esnya **seperti bintang**’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (2) pada menit 0:30:43.17-0:30:46.50 ini menunjukkan adanya penggunaan gaya bahasa kiasan simile. Diidentifikasi dengan adanya kata (みたい)*mitai* yang artinya “seperti”, yang berfungsi sebagai penanda perbandingan langsung. *みたい* berfungsi untuk

membandingkan antara frase 氷 *Kōri* yang berarti “es” sebagai objek yang dituju yang akan dibandingkan dengan objek yang lain 星 *hoshi* yang berarti bintang”, perumpamaan ini berasal dari suatu kejadian yang menyebabkan dua hal yang berbeda tadi terlihat sama, dikarenakan es yang terpecah dan berterbangan dengan sangat mengkilap di langit yang gelap membuat ribuan es tersebut terlihat seperti bintang yang sedang menerangi bumi.

(3) すごく怒ってたみたいだけど。

Sugoku okotteta mitaidakedo

‘Sepertinya dia kelihatan sangat marah’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (3) pada menit 0:38:45.33-0:38:47.40 menunjukkan gaya bahasa persamaan atau simile diidentifikasi dengan adanya kata (みたい) *mitai* yang artinya “seperti”, yang berfungsi sebagai penanda perbandingan langsung. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan すごく怒ってたみたいだけど yang artinya “sepertinya dia sangat marah” di dalam kalimat ini tidak ada kata objek yang dituju, pengarang hanya menampilkan ekspresi wajah yang dilihat ekspresi tersebut menunjukkan seseorang sedang marah dan tingkah laku yang secara tiba-tiba menyerang tanpa tau alasannya.

(4) チーズのような マシュマロのような。

Chīzu no yōna mashumaro no yōna

‘Seperti marshmallow seperti keju’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (4) pada menit 0:58:51.90-0:58:54.11 menunjukkan gaya bahasa persamaan atau simile. Diidentifikasi dengan adanya kata ような *yōna* yang artinya “seperti”, yang berfungsi sebagai penanda perbandingan langsung. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan チーズのような マシュマロのような yang artinya ‘Seperti marshmallow seperti keju’ di dalam kalimat ini tidak ada kata objek yang dituju, pengarang hanya menampilkan ekspresi wajah Suneo yang sedang menikmati makanan yang Karla suguhkan. Makanan itu seperti marshmallow atau manisan kenyal bertekstur seperti busa yang lembut dan rasanya enak seperti keju yang meleleh.

b. 換喩“*Kanyu*” (Metonimia)

Ungkapan atau metode dasar untuk menunjuk pada hubungan yang berdekatan dengan hal-hal di dunia merujuk pada seseorang.

(5) 地球全体厚い厚い氷に包まれてたことがあるんだ。

Chikyū zentai atsui atsui kōri ni tsutsuma re teta koto ga aru nda

‘Seluruh bumi sudah **dibungkus** oleh tebalnya es’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (5) pada menit 0:15:40.84-0:15:43.57

地球全体厚い厚い氷に包まれてたことがあるんだ(*Chikyū zentai atsui atsui kōri ni tsutsuma re teta koto ga aru nda*) ‘Seluruh bumi sudah dibungkus oleh tebalnya es. Merupakan makna kias yang memiliki makna yang menggambarkan bahwa permukaan seluruh bumi sudah tertutup oleh es yang merupakan akumulasi endapan salju yang jumlahnya cukup banyak. Dari kata 厚い厚い氷 (*atsui atsui kōri*) yang artinya es yang tebal, dengan ditandai frase 包まれてた (*tsutsuma re teta*) yang artinya terbungkus terdapat gaya bahasa metonimi yaitu menggunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal lain, makna 包まれてた disini bukan makna yang sebenarnya. Makna 包まれてた disini adalah menutupi bagian dasar dari pembukaan bumi sehingga bagian dasar tersebut tidak bisa terlihat lagi.

(6) やがて氷床とよばれる 巨大な氷河になる。

Yagate hyōshō to yoba reru kyodaina hyōga ni naru

‘Akhirnya menjadi gletser besar yang disebut **lembar es**’

(Fujio, 2017)

Pada ungkapan (6) pada menit 0:19:22.13-0:19:24.88 やがて氷床とよばれる

巨大な氷河になる(*Yagate hyōshō to yoba reru kyodaina hyōga ni naru*) ‘Akhirnya menjadi gletser besar yang disebut lembar es’. Kata lembar disini bukan seperti selembar kertas yang bisa dibawa kemana-mana tetapi lembar es disini mempunyai makna yaitu bongkahan es yang besar yang terbentuk di atas permukaan tanah melalui proses pengkristalan salju atau endapan

salju dalam kurun waktu yang lama. Dari kata 氷床(*hyōshō*) yang artinya lembar es terdapat gaya bahasa metonimi yaitu hubungan yang berdekatan, lapisan es yang berukuran besar melapisi semua dasar permukaan sama seperti lembaran kertas yang mampu menutupi berbagai benda.

(7) 静かに石コウモリよ 囲まれてる。

Shizukani-seki kōmoriyo kakoma re teru

‘Diam! Kita dikepung oleh **kelelawar batu**’

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (7) pada menit 0:51:58.05-0:52:00.67 静かに 石コウモリよ 囲まれてる(*Shizukani-seki kōmoriyo kakoma re teru*)‘Diam! Kita dikepung oleh kelelawar batu’ merupakan gaya bahasa metonimia terlihat dari kata 石コウモリよ yang artinya kelelawar batu jika dipisah 石 yang artinya batu sedangkan コウモリよ artinya kelelawar. Kedua kata tersebut sangatlah berbeda karena batu adalah benda mati yang tidak bisa bergerak ataupun terbang sedangkan kelelawar adalah makhluk hidup. Dalam kalimat ini ungkapan batu bukan makna yang sebenarnya yang dimaksudnya dalam cerita ini adalah kelelawar yang mempunyai warna tekstur kulit yang menyerupai seperti batu.

(8) しかしわたしはブリザーガをふたたび封印する方法を求めて旅に出たのだ。

Shikashi watashi wa burizāga o futatabi fūin suru hōhō o motometetabi ni deta noda

‘Tetapi saya memulai perjalanan untuk menemukan cara untuk **menyegel** Blizarga lagi’.

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (8) pada menit 0:1:00:39.60-1:00:45:28 terdapat gaya bahasa metonimia terlihat dari kalimat をふたたび封印する(*futatabi fūin suru*) yang artinya menyegel lagi. Makna menyegel disini bukan makna sebenarnya. Menurut KBBI menyegel adalah menutup rumah (bangunan, barang dan sebagainya) yang disita dengan menempelkan segel pada pintu dan sebagainya. Yang dimaksud segel disini adalah mengurung dan membuat monster agar tetap diam tidak bisa bergerak tetapi bukan menggunakan kunci melainkan dengan membekukannya.

(19) ブリザーガなんかかき氷にしてやるわ。

Burizāga nanka kakigōri ni shite yaru wa
'Aku akan buat Blizarga menjadi es serut'

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (19) pada menit 1:08:31.89-1:08:34.11 terdapat gaya bahasa metonimia ditunjukkan dengan adanya kalimat ブリザーガなんかかき氷にしてやるわ (*Burizāga nanka kakigōri ni shite yaru wa*) 'Aku akan membuat Blizarga menjadi es serut' makna es serut disini bukan mengarah kepada minuman es serut yang dimaksudkan disini adalah ingin mengalahkan dan menghancurkan Blizarga menjadi kepingan balok es. Es serut sangat erat kaitannya dengan menghancurkan Blizarga karena Blizarga monster yang terbuat dari es maka saat Blizarga hancur maka akan sama seperti es yang telah diserut.

c. 擬人法“Gijinhou” (Personifikasi)

Personifikasi adalah gaya bahasa yang mengumpamakan benda mati seperti manusia, memperlakukan benda layaknya manusia.

(7) ねえ やっぱり氷が動いてるようには見えないけど。

Nē yappari kōri ga ugoi teru yō ni wa mienaikedo
'Hey, aku tidak bisa melihat jika esnya bergerak'

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (7) pada menit 0:22:19.52-0:22:22.63 ねえ やっぱり氷が動いてるようには見えないけど (*Nē yappari kōri ga ugoi teru yō ni wa mienaikedo*) 'Hey, aku tidak bisa melihat jika esnya bergerak' merupakan makna kias yang mempunyai makna es yang akan meretak dan terbelah menjadi beberapa kepingan kecil ketika ada seseorang yang menginjaknya. Dari kata 氷が動いている (*kōri ga ugoiteiru*) esnya bergerak terdapat gaya bahasa personifikasi karena es tersebut adalah benda mati yang tidak bisa bergerak sendiri jika tidak ada yang menggerakkannya dan diungkapan tersebut digambarkan es yang seolah-olah bisa bergerak seperti layaknya manusia dan mempunyai sifat seperti manusia.

d. 隠喩“Inyu” (Metafora)

Metafora adalah ungkapan yang digunakan berdasarkan kesamaan. Hal ini dapat dibandingkan dengan [kehidupan] dan [perjalanan], yang biasanya di nyatakan menyerupai suatu hal yang abstrak.

(10) よっ 大スター 待ってまして。

Yoddai sutā mattemashite

‘Kamu sedang menunggu jadi **bintang besar** kan?’

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (10) pada menit 0:48:30.65-0:48:32.34 terdapat gaya bahasa metafora terlihat dari 大スター (*dai sutā*) yang artinya bintang besar. Makna bintang besar disini bukan sedang menunggu bintang yang turun dari atas langit tetapi bintang disini adalah bentuk perumpamaan yang artinya orang yang terkenal dan dikagumkan karena bakatnya dan namanya akan terus bersinar seperti bintang.

(15) パリの 5つ星レストランの味 思い出すな。

Pari no itsutsu-boshi resutoran no aji omoidasu na

‘Aku jadi ingat rasa makanan restoran **bintang lima** di Paris’

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (15) pada menit 0:58:54.46-0:58:57.76 menunjukkan adanya gaya bahasa metafora dari kalimat 5つ星レストラン (*itsutsu-boshi resutoran*) yang artinya restoran bintang lima. Adanya bentuk perumpamaan 5つ星 bintang lima. Makna bintang lima disini bukan mengarah kepada bintang yang ada di langit tetapi bintang disini dimaksudkan untuk memberi penilaian kepada sebuah Restoran bahwa Restoran tersebut sangatlah bagus dan menjadi Restoran favorit.

(20) 手をふりあげて おこってる。

Te o furi agete okotteru

‘Angkat tanganmu’

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (20) pada menit 1:14:11.33-1:14:12.81 terdapat gaya bahasa metafora karena adanya perumpamaan yaitu 手をふりあげて おこってる (*Te o furi agete okotteru*) ‘Angkat tanganmu’. Makna dari angkat tangan disini adalah menyuruh untuk tetap diam dan menyerah kepada pelaku kejahatan.

e. 反語法 “Hangohou/hinniku” (Ironi)

Ungkapan yang menambahkan adanya penilaian yang (palsu) tidak sebenarnya ada dengan mengutip kata-kata lawan bicara. Sindiran yang menjadi ironi yang membalikkan makna sebenarnya.

(11) きっと感動で気を失いそうになったんだよ。

Kitto kandō de ki o ushinai-sō ni natta nda yo
‘Aku sangat terkesan sehingga hampir kalah’

(Fujio, 2017)

Dari ungkapan (11) pada menit 0:49:34.53-0:49:37.74 terdapat gaya bahasa ironi ditunjukkan dengan adanya kalimat きっと感動で気を失いそうになったんだよ (*Kitto kandō de ki o ushinai-sō ni natta nda yo*) ‘Aku sangat terkesan sehingga hampir kalah’ kalimat tersebut berkebalikan dengan apa yang ingin disampaikan, dimasukkan untuk menyindir dengan membalikkan makna sebenarnya. karena suara Giant yang sangat buruk sehingga sudah tidak bisa untuk didengarkan lagi suaranya yang selalu terbayang membuat suaranya menjadi terkesan.

KESIMPULAN

Bentuk gaya bahasa kiasan yang terdapat dalam film Doraemon “Petualangan Nobita di Benua Antartika Kachi Kochi” adalah:

- 1) **Simile** lima data yaitu ungkapan yang menunjukkan persamaan secara langsung yang ditunjukkan pada kalimat [seperti] akan sering kali ada di setiap titik.
- 2) **Metonimia** delapan data yaitu ungkapan atau metode dasar untuk menunjuk pada hubungan yang berdekatan dengan hal-hal di dunia merujuk pada seseorang.
- 3) **Personifikasi** satu data yaitu gaya bahasa yang mengumpamakan benda mati seperti manusia, memperlakukan benda layaknya manusia.

- 4) **Metafora** tiga data yaitu ungkapan yang digunakan berdasarkan kesamaan. Hal ini dapat dibandingkan dengan [kehidupan] dan [perjalanan], yang biasanya di nyatakan menyerupai suatu hal yang abstrak.
- 5) **Ironi** satu data yaitu ungkapan yang menambahkan adanya penilaian yang (palsu) tidak sebenarnya ada dengan mengutip kata-kata lawan bicara. Sindiran yang menjadi ironi yang membalikkan makna sebenarnya.

REFERENSI

- Anis, M. Z. A. (2021). *Kontrak dan Laporan Penelitian-Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Cartoon Story Maker Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Al-Ikhwani Banjarmasin (Rp. 40.000. 000,-)*.
- Ardin, A. S., Lembah, H. G., & Ulinsa, M. (2020). Gaya Bahasa dalam Kumpulan Puisi Perahu Kertas Karya Sapardi Djoko Damono (Kajian Stilistika). *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 5(4).
- Arsy, N. S., Sukarman, S., & Irfan, I. (2017). Ilustrasi Kreatif Paper Cutting: Interpretasi Puisi Faisal Oddang. *Jurnal Imajinasi*, 1(1), 48–60.
- Halibanon, D. S., & Setiawan, S. A. (2020). Lirik Lagu Gilrband Blackpink Versi Bahasa Jepang (Kajian Stilistika). *Jurnal Sastra-Studi Ilmiah Sastra*, 10(1), 1–8.
- Hasanah, D. U., Achsan, F., & al Aziz, I. S. A. (2019). Analisis penggunaan gaya bahasa pada puisi-puisi karya Fadli Zon. *Kembara: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1), 13–26.
- Ismail, F. D., Sudiyana, B., & Saptomo, S. W. (2020). Citraan Personifikasi dalam Lirik Lagu-Lagu Campursari Didi Kempot. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 121–133.
- Junita, L., Emilda, E., & Maulidawati, M. (2022). Analisis Gaya Bahasa dan Diksi dalam Acara Humor Stand Up Comedy Season 7 di Kompas TV. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 49–63.
- Lalanissa, A. R., & Nazaruddin, K. (2017). Gaya Bahasa Kiasan dalam Kumpulan Cerpen Juragan Haji dan Kelayakannya di SMA. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 5(1 Jan).
- Lestari, R. D., & Aeni, E. S. (2018). Penggunaan gaya bahasa perbandingan pada kumpulan cerpen mahasiswa. *Semantik*, 7(1).
- Mahyuddin, N., Hutasuhut, B. R. S., Cendana, H., Rahmawati, R., Natari, R., Aprilia, S., Ermiwati, S., & Uzlak, U. (2021). *Modul Pembelajaran Sains Anak Usia Dini untuk Anak TK 4-6 Tahun*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Manunggal, Y. C., & Christiani, L. (2018). Pemanfaatan Sistem Deteksi Plagiarisme Menggunakan Turnitin® Pada Jurnal Mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(2), 231–240.
- Mertha, N. P. B. A., Nurita, W., & Meidariani, N. W. (2022). Keindahan Bahasa Melalui Penggunaan Diksi dan Gaya Bahasa pada Lirik Lagu “Kokkyu” dalam Album “Play” Karya Masaki Suda. *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra Dan Budaya Jepang*, 2(1), 26–33.
- Muhammad, R. (2015). Ucapan Uma Abah Nih, Uma Mama Nih, Uma Kakak Nih, Dan Uma Serta Penyebabnya Oleh Muhammad Zaini Pada Usia 2 Tahun 5 Bulan Sampai 2 Tahun 8 Bulan (Uma Abah Nih, Uma Mama Nih, Uma Kakak Nih, and Uma Utterance with Cause by Muhammad Zaini in the Period of 2; 5 Years Old to 2; 8 Years Old). *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya (JBSP)*, 5(2), 288–291.
- Renovriska, M. D., & Fitriana, F. T. (2022). Penggunaan Diksi Pada Judul Berita dalam Portal detik. com dan Relevansinya sebagai Bahan Ajar Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Bahasa Indonesia. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 1–8.
- Setiawati, A. F., Ayu, D. M., Wulandari, S., & Agustiwati, V. (2021). Analisis Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu “Bertaut” Nadin Amizah: Kajian Stilistika. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 26(1), 26–37.
- Susiati, S. (2020). *Gaya Bahasa Secara Umum dan Gaya Bahasa Pembungkus Pikiran: Stilistika*.