

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya mengenai metafora pernah dilakukan oleh mahasiswa UDINUS Muhammad Wahid mengenai majalah iklan *Motorfan* Jepang edisi bersama vol. 56 berdasarkan Knowles dan Moon tahun 2006. Dalam skripsinya dia mengelompokkan metafora yang ditemukan dalam majalah iklan tersebut ke dalam 2 kategori metafora yaitu metafora kreatif dan metafora konvensional.

1. Metafora kreatif adalah metafora yang digunakan penulis atau penutur untuk mengekspresikan ide dan perasaannya ke dalam sebuah tulisan sehingga tulisan tersebut menjadi mudah dipahami oleh pembaca. Metafora ini menampilkan suatu ungkapan yang baru berdasarkan realitas yang ada dan biasanya terdapat di dalam karya sastra.
2. Metafora Konvensional adalah metafora yang sudah tidak lagi bersifat baru dan jenis metafora ini telah kehilangan cirinya sebagai sebuah metafora, karena metafora ini sering digunakan dan kemudian dimasukkan ke dalam kosakata sehari-hari. Metafora konvensional juga sering disebut dengan metafora mati atau *dead metaphor* (Knowles dan Moon, 2006 : 6).

Dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa dalam menentukan hubungan makna antara makna harfiah dan makna metaforanya tidak hanya memerlukan pengetahuan bahasa saja melainkan juga pengetahuan budaya, adab, nilai moral, masyarakat serta pengetahuan sejarah. Dari 12 data yang telah dianalisis, tampak bahwa semua metafora terdapat keterkaitan hubungan dengan makna literalnya. Hubungan tersebut terlihat jelas setelah dianalisis dengan teori metafora. Dari semua hasil analisis tersebut, disimpulkan bahwa dalam sudut pandang orang

Jepang penggunaan metafora lebih efektif dan efisien baik penggunaan bahasa, maksud dan juga tujuannya tersampaikan dengan jelas kepada pembaca sehingga tidak memunculkan ambiguitas, seperti halnya yang diinginkan oleh pengiklan.

Selain itu penelitian mengenai majas metafora juga telah dilakukan oleh mahasiswa Udinus yang lain yaitu Suryani Puji Rahayu dalam skripsinya yang berjudul *“Interaksi Makna Source dan Target Frasa Metafora Dalam Novel Chinmoku Karya Shusaku Endo”*. Teori yang digunakan dalam penelitiannya adalah Kovecses (2002:33) yang mengategorikan metafora menjadi 3 kelompok yaitu metafora struktural, metafora ontologikal dan metafora orientasional. Dalam penelitiannya dibahas majas metafora yang terdapat dalam novel *“Chinmoku Karya Shusaku Endo”* yaitu dengan mencari interaksi antara “source” dan “target” dalam frasa metafora dalam novel tersebut.

Kedua penelitian di atas berbeda dengan yang akan penulis teliti dalam skripsi ini. Penulis tidak akan mengelompokkan majas yang ada dalam novel *“Minna Kodoku Dakedo”* berdasarkan teori Knowles and Moon oleh Muhammad wahid maupun berdasarkan teori Kovecses (2002:33) yang telah dilakukan oleh Suryani Puji Rahayu dalam skripsinya. Penulis mengelompokkan metafora yang ada dalam novel *“Minna Kodoku Dakedo”* berdasarkan kriteria tertentu yang merujuk pada apa yang dilakukan oleh pengelompokan Momiyama dalam bukunya. Akan tetapi pada penelitian ini penulis juga terdapat kesamaan yaitu menjabarkan arti metaforis dari metafora yang ditemukan.

## **2.2 Frase**

Harimukti Kridalaksana (2008:86) mendeskripsikan frase sebagai gabungan dua kata atau lebih yang sifatnya tidak predikatif, gabungan itu dapat rapat

dapat renggang.

### **2.3 Semantik**

Semantik dalam bahasa Indonesia ( Inggris : semantics) berasal dari bahasa Yunani (kata benda) yang berarti “tanda” atau “lambang”. Kata kerjanya berarti semaino yang berarti “menandai” atau “melambangkan. Yang dimaksud dengan tanda atau lambang di sini adalah tanda linguistik (Perancis : signe linguistique ), yang terdiri dari (1) komponen yang mengartikan, yang berwujud bunyi-bunyi bahasa dan (2) komponen yang diartikan atau makna komponen pertama itu. Kedua komponen ini adalah lambang atau tanda, sedangkan yang ditandai atau dilambangi adalah sesuatu yang berasal dari bahasa yang lazim disebut referen atau hal yang ditunjuk.

Kata semantik kemudian dikenal dalam istilah bidang linguistik yang mempelajari hubungan antara tanda-tanda linguistik dengan hal-hal yang ditandainya, dengan kata lain bidang linguistik yang mempelajari makna atau arti dalam bahasa. Oleh karena itu, kata semantik dapat diartikan sebagai ilmu tentang makna atau tentang arti, yaitu tentang tiga tataran analisis bahasa : fonologi, gramatika dan semantik.

#### **2.3.1 Gaya bahasa**

Badudu ( 1984 ) mengutarakan bahwa gaya bahasa itu adalah sesuatu yang menjadikan suatu lukisan tersebut menjadi hidup, indah dan merupakan daya yang tersembunyi pada kesanggupan pengarang dalam memadu kata, memilah kata dan perbandingan yang tepat untuk memberikan bentuk pada lukisan itu.

Gaya bahasa sering disebut sebagai sinonim dari majas, namun sebenarnya

majas termasuk salah satu gaya bahasa. Sebagai contohnya adalah majas metafora yang merupakan gaya bahasa perbandingan. Metafora membandingkan suatu benda dengan benda yang lain yang memiliki kesamaan sifat.

### 2.3.1.1 Metafora

Menurut Searle (1986:76) dalam Parera (2004:132), metafora adalah makna maksud. Penutur bermaksud yang lain ketika mengujarkan suatu kalimat. Searle mengatakan lebih lanjut bahwa dalam metafora tidak terdapat perubahan makna.

Salah satu unsur metafora adalah kemiripan dan kesamaan yang ditangkap oleh panca indra. Menurut teori Knowles dan Moon unsur utama dalam metafora adalah sebagai berikut:

Seperti dengan Pateda (2001:234), Pateda juga berpendapat bahwa unsur metafora itu sangat sederhana, yaitu terdapat sesuatu yang dibicarakan dan terdapat sesuatu yang dipakai untuk perbandingan.

Metafora adalah suatu gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antar makna dalam suatu kata atau frasa. Metafora/inyu (隠喩) yaitu gaya bahasa yang mengungkapkan suatu hal atau perkara dengan menggunakan suatu hal atau perkara yang lain berdasarkan akan kesamaan dan kemiripannya.

Momiyama (2009:25) juga berpendapat bahwa unsur dasar metafora adalah perbandingan. Definisi metafora adalah sebagai berikut:

メタファーは、2つの事物・概念の何らかの類似性に基づいて、本来は一方の事物・概念を表す形式を用いて、他方の事物・概念を表すという比喩です。

‘Metafora adalah majas yang mengungkapkan suatu konsep, hal yang lain dengan menggunakan bentuk yang mengungkapkan konsep, hal aslinya berdasarkan kesamaan konsep, hal dari 2 benda tersebut’.

Menurut Knowles dan Moon dalam bukunya *introducing metaphor* menyatakan metafora adalah

*..... the use of language to refer to something other than what is originally applied to, or what it 'literally' means, in order to suggest some resemblance or make a connection between the two thing.*

Metafora adalah penggunaan bahasa untuk menyebutkan sesuatu yang lain, berbeda dari apa yang seharusnya digunakan (secara harfiah) dengan tujuan untuk memberi kesan kesamaan atau membuat hubungan antara 2 benda.

Menurut teori Knowles dan Moon ada tiga hal yang penting dalam menganalisis metafora yaitu:

1. Kata atau makna metaforis
2. Makna metaforis
3. Kesamaan atau kemiripan antara 2 hal yang dibandingkan

Untuk memahami metafora perlu memahami 3 komponen yaitu: *metaphor/vehicle*, *meaning/topik*, dan *connection/grounds*.

*Metaphor/vehicle* adalah kata atau frasa yang memiliki makna metaforis. *Meaning/topik* adalah makna metaforis yang ingin disampaikan oleh penutur. Sedangkan *connection/grounds* adalah hubungan antara makna metaforis dengan makna harfiah. Melalui *connection/grounds* dapat diketahui makna apa yang akan disampaikan dan prototipe apa yang akan dialihkan ke *meaning/topik*, terkait dengan makna harfiah metaforanya. Misalnya:

*Context* : *He is lion*

*Metaphor/vehicle* : *Lion*

<i>Meaning/topic</i>	: <i>Brave</i>
<i>Connection/grounds</i>	: <i>Ideas of characters, have power to face any enemy</i>

Berdasarkan contoh di atas penggunaan metafora *lion*(singa) dikarenakan prototipe singa memiliki sifat yang berani dalam menghadapi semua musuhnya.

### 2.3.1.2 Klasifikasi metafora

Saeed (2000:303), berpendapat bahwa di dalam metafora terdapat dua pandangan. Yang pertama adalah pandangan klasik, disebut demikian karena metafora ini mengacu pada pandangan Aristoteles tentang metafora yaitu melihat metafora sebagai atribut tambahan pada bahasa standar dan sebuah alat retorikal untuk melebih-lebihkan efek nyatanya. Pandangan ini menggambarkan metafora sebagai sesuatu di luar bahasa yang menimbulkan interpretasi dari pendengar atau pembaca. Pendekatan ini sering dipakai sebagai teori linguistic literal. Pada pandangan ini metafora dipakai sebagai tolak ukur bahasa literal, pendengar menemukan kejanggalan pada makna literalnya dan kemudian pembaca atau pendengar menggunakan sedikit strategi untuk membangun makna yang ingin disampaikan penutur. Momiyama dalam bukunya *Ninchi Imiron no Shikumi* (認知意味論のしくみ) memberikan contoh sebagai berikut:

1. 田中さんは正月の休みに食べすぎて、ブタになってしまった。  
'Karena Tanaka terlalu banyak makan pada libur tahun baru, Tanaka menjadi seekor babi.'

Kalimat 1 di atas dapat diketahui bahwa pengertian "Tanaka menjadi seekor babi" secara literal salah. Kalimat tersebut menjadi janggal, karena diketahui

bahwa Tanaka adalah seorang manusia. Oleh karena makna literal dari kalimat itu sudah pasti salah. Menurut Saeed (2000:303), apabila kita menemukan kejanggalan seperti ini, saat makna literal tidak dapat mengungkapkan apa yang ingin disampaikan penutur, kita harus mencari makna yang berbeda dari makna literalnya.

Dalam mencari makna literalnya dimunculkan pertanyaan "mengapa Tanaka yang jelas jelas seorang manusia dikatakan menjadi seekor babi?" Pasti ada alasan khusus mengenai masalah ini. Alasan khusus tersebut berdasarkan kemiripan Tanaka dan babi. Dikatakan di atas bahwa Tanaka menjadi seekor babi setelah terlalu banyak makan pada libur tahun baru, akan tetapi di sini tanaka tidak benar-benar menjadi seekor babi melainkan terjadi perubahan pada bentuk Tanaka. Dalam pandangan umum kita, seekor babi biasa gemuk dan di sini bisa dikatakan kalau Tanaka menjadi gemuk (seperti sosok seekor babi). Kesamaan tubuh Tanaka yang gemuk seperti babi inilah yang membuat penutur mengatakan kalau Tanaka berubah menjadi seekor babi.

Pandangan kedua adalah pandangan romantis, disebut demikian karena berhubungan dengan pandangan romantis abad 18 dan 19. Pandangan seperti ini merupakan bukti pembentukan konsep. Pembentukan konsep pada metafora menjadikan metafora dapat dikelompokkan menjadi 3 menurut fungsinya. Penggolongan ini seperti disebutkan dalam Kovecses (2002:33) dalam bukunya *Metaphor: a Practical Introduction*, memberikan tiga klasifikasi metafora, sebagai berikut:

#### 1. Struktural Metaphor

Metafora structural adalah jenis metafora yang mana konsep keseluruhan mental yang kompleks di-strukturasi-kan dalam sekumpulan/seperangkat istilah

dan konsep yang lebih konkrit. Dalam metafora jenis ini, source melengkapi target dengan memberikan unsur-unsur baru yang masih berhubungan. Dengan kata lain, fungsi dari metafora ini adalah untuk memberikan kemudahan dalam memahami target A dengan menggunakan source B.

Sebagai contohnya, berikut ini merupakan pemetaan dari “waktu”:

1. Waktu adalah benda
2. Berlaluinya waktu adalah pergerakan benda
3. Waktu adalah rute tempat berpijak ( Orang berpindah dalam waktu )

Selain ketiga contoh pemetaan waktu di atas masih terdapat lagi pemetaan waktu yang dapat dijabarkan. Akan tetapi, dari ketiga poin di atas, kita bisa memahami batasan - batasan waktu ada tiga hal yaitu objek fisik, pergerakannya, dan lokasi / ruangnya.

Contoh metafora untuk konsep waktu di atas antara lain :

2. ついにこの問題について決断しなければならない時がやってきた。  
‘Akhirnya waktu untuk harus mengambil keputusan mengenai masalah itu telah datang.’
3. ようやく過ごしやすい季節が訪れた。  
‘Akhirnya musim yang mudah dilalui telah datang’
4. 顔の見えないアクション監督として、この十数年を歩んできたサイモン・クレーンの足跡が素晴らしい。  
‘Karir Simon kren yang telah melalui waktu puluhan tahun sebagai produser film akson yang wajahnya tidak diketahui itu sangat luar biasa.’

Dalam contoh 2 dan 3 “waktu” diperlakukan sebagai sebuah benda fisik yang sesuai dengan pemetaan waktu no 1. Dalam contoh 2 ikatan “waktu” untuk memutuskan tentang masalah ini akhirnya datang. Selain “waktu” diperlakukan

sebagai benda fisik, waktu juga dianggap seolah dapat bergerak dalam contoh 2 yaitu bergerak dari titik awal dimulainya masalah itu terjadi ke titik di mana seseorang dituntut harus memberikan keputusan. Kemampuan Bergeraknya "waktu" itu sesuai dengan pemetaan no 2 yaitu berlalunya waktu adalah pergerakan. Pada contoh 3, "waktu diungkapkan dengan "musim yang mudah dilalui". Dikatakan kalau "musim yang mudah dilalui" telah datang, selain dianggap sebagai sebuah benda fisik yang sesuai pemetaan no 1 juga terdapat pemetaan no 2 yaitu "musim yang mudah dilalui" dianggap bergerak dari masa depan dan datang ke tempat orang-orang. Berbeda dengan contoh 2 dan 3, contoh 4 "waktu" selain sebagai contoh pemetaan "waktu" yang pertama yaitu waktu adalah benda. Pada contoh 4 ini "waktu" diungkapkan sebagai rute tempat berpijak di mana orang bergerak sesuai dengan pemetaan "waktu" no 3 yaitu waktu adalah rute tempat berpijak. Pada kalimat "karir Simon kren telah berjalan melalui waktu puluhan tahun" ini, "waktu puluhan tahun" diperlakukan sebagai sebuah benda dan dianggap sebagai rute yang telah dilalui.

Berikut ini juga merupakan contoh metafora struktural

5. 彼女は職場のはなです。

'Gadis itu adalah bunga di tempat kerjanya.'

Dalam metafora struktural dikatakan source melengkapi target dengan unsur - unsur baru yang masih tetap ada hubungannya. Dalam contoh no 5, bunga berfungsi sebagai source dan gadis itu berfungsi sebagai targetnya. Bunga sebagai source melengkapi target "gadis" dengan memberikan struktur-struktur baru yang masih berhubungan. Struktur-struktur dari source "bunga" yang masih berhubungan yaitu bentuk bunga yang cantik yang sama dengan "gadis" yang

cantik juga. Dengan membandingkan target "gadis" dengan Source "bunga" semakin memperjelas bagaimana kecantikan gadis itu dengan dilengkapi dari struktur bunga berarti target "gadis" benar - benar cantik.

## 2. Metafora Ontologikal

Berbeda dengan metafora structural metafora ontologikal itu lebih mewakili upaya untuk menjelaskan konsep dan pengetahuan yang abstrak dalam kehidupan manusia seperti kejadian-kejadian, aktivitas, emosi-emosi dan gagasan yang diwujudkan dalam kata-kata dan kalimat yang mengarah pada subjek dan sunstansi fisik yang jelas dan nyata secara fisik. Fungsi utama dari metafora ontologikal adalah menandai status dasar dalam batasan objek, isi atau wadah berdasarkan pengalaman/pengetahuan umum yang berlaku. Dalam metafora ontologikal ini, source dianggap seolah-olah sebagai target.

Konvekses mengemukakan metafora ini dapat terjadi dalam 3 batasan yaitu 'physical object', 'subtance', dan 'container'.

- 6a. 大きな荷物を抱えて歩くのは大変だ。  
'Berjalan dengan mendekap barang yang yang besar itu sangat melelahkan'
- 6b. 不安を抱えて生きていく。  
'Hidup dengan mendekap kecemasan.'
- 7a. 食後にコーヒーを飲む。  
'Minum kopi setelah makan.'
- 7b. 相手の要求を飲む。  
'Meminum permintaan lawan.'
- 8a. 彼は突然私の腕をつかんだ。  
'Dia tiba-tiba menggenggam lengan saya.'
- 8b. 勝利をつかむために、日々練習に励む。

‘Untuk menggenggam kemenangan, berlatih dengan keras setiap hari.’,

Dari contoh di atas yang merupakan metafora ontologikal adalah contoh 6b, 7b dan 8b. Seperti pada contoh 6a, sasaran yang mendasar dari menangkap adalah benda atau barang bawaan. Di sini contoh yang khas dari benda adalah hal yang dimana keberadaannya bisa disentuh langsung melalui badan kita. Di sekitar kita terdapat bermacam-macam benda seperti meja, buku, dan komputer. Pada contoh 6b, kita bisa mengatakan mendepak kecemasan, tetapi kecemasan itu bukanlah suatu barang, melainkan kondisi mental. Meskipun demikian, seperti ungkapan mendepak kecemasan, kata kecemasan dan mendepak bisa digunakan. Dengan kata lain, kita memperlakukan kecemasan itu sebagai benda, atau menganggap kecemasan itu sebagai suatu benda. Lalu, pada contoh 7a, sasaran mendasar dari kata kerja “minum” itu adalah cairan seperti kopi. Cairan itu, juga cocok dengan pengertian benda yang disebutkan di atas. Sebagai tambahan, karena kita bisa mengatakan minum obat. Sasaran dari kata kerja minum itu ada kalanya benda padat. Tapi pada dasarnya semua itu adalah benda. Di lain pihak, pada contoh 7b yaitu meminum permintaan, diberlakukan sebagai sasaran dari kata kerja minum. Dengan kata lain, permintaan yang merupakan contoh benda abstrak, dianggap sebagai benda “konkrit”. Begitu juga dengan menggenggam kemenangan yang terdapat pada contoh 8b, yang merupakan suatu hal yang abstrak tetapi dianggap sebagai suatu benda. Dari contoh di atas, kita mengakui konsep metafora seperti di bawah ini yang memahami suatu benda abstrak seperti kemenangan, permintaan, kondisi mental kecemasan, menggunakan benda konkrit.

Selanjutnya, mari kita memikirkan lebih lanjut mengenai pergerakan dari

konsep metafora ini. Pertama, memperlakukan kecemasan seperti benda dengan membendakan “kecemasan yang pada dasarnya susah ditangkap itu menjadi mungkin pada tingkatan tertentu. Misalnya pada benda yang mempunyai ukuran besar, “kecemasan”pun bisa dipermasalahkan besar atau tidak “kecemasan” itu dan kemudian cara untuk memahami sisi kecemasan itu sendiri akan terbuka. Selanjutnya, kalau memahami “kecemasan”sebagai benda, apa yang menjadi penyebab “kecemasan”itu pun bisa dipahami dengan mudah. Dengan kata lain, tentang perubahan benda dan keberadaan benda seperti “adanya buku di tangan kita itu, karena kita telah membelinya”, “robohnya pohon di halaman itu karena disebabkan oleh angin”ada kalanya bisa dipikirkan seperti itu. Ini juga sama, keberadaan kecemasan yang dianggap benda dalam hati kita itu bisa dipikirkan penyebabnya karena tidak adanya pandangan yang jelas di masa depan. Kemudian dengan membendakan “kecemasan”, seperti halnya (menghilangkan kotoran baju), kita juga bisa memikirkan bagaimana cara menghilangkan “kecemasan” secara nyata.

Sebagai barang yang merupakan contoh khas dari keberadaan benda abstrak itu ada “waktu”. Waktu itu bagi orang jaman sekarang merupakan suatu hal yang sangat penting tetapi kita tidak bisa melihat maupun menyentuhnya secara langsung. Dengan kata lain, sudah pasti itu bukanlah benda. Pada “waktu “yang merupakan keberadaan benda abstrak seperti inipun, terdapat ungkapan yang mencerminkan perlakuan benda sebagai dasar konsep metafora.

9a. うまいものを食うのが唯一の楽しみだ。

‘Makan makanan enak adalah suatu kesenangan yang unik.’

9b. この作業は意外と時間を食う。

‘Pekerjaan ini di luar dugaan memakan waktu.’

- 10a. 彼は愛好家垂涎の器を見つけて、大喜びだ。  
 ‘Dia sangat bergembira karena menemukan guci keramik yang didambakan’.
- 10b. 時間を見つけて趣味を楽しむ。  
 ‘Menemukan waktu kemudian menikmati hobi.’
- 11a. ゴムひもを引っ張ってのばす。  
 ‘Merentangkan tali karet dengan menariknya.’
- 11b. 来年度から授業の時間をのばす。  
 ‘Mulai tahun depan akan merentangkan jam pelajaran.’

Seperti pada contoh 9a, objek sasaran dari kata kerja 食う (makan) adalah makanan tetapi, seperti pada contoh 9b, kita juga bisa mengatakan “makan waktu”. Dengan kata lain “waktu” diperlakukan sebagai benda konkrit. Selanjutnya, pada contoh 10a, objek sasaran yang khas dari kata kerja 見つける yang artinya menemukan adalah benda, tetapi seperti pada 10b, bisa dikatakan “menemukan waktu”. Dari situ, dalam hal ini “waktu” dibendakan. Khususnya dalam hal ini, dianggap perlu menemukan di mana waktu itu bersembunyi. Pada 11b (時間をのばす) itu juga, tidak masalah kalau “waktu” itu dianggap sebagai benda konkrit layaknya tali karet.

### 3. Metafora Orientasional

Metafora yang mengacu pada konsep spatial/ruang/tempat yang menjelaskan wilayah pengetahuan abstrak dengan aspek pengalaman manusia yang membumi. Misalnya: UP vs DOWN, FRONT vs BACK. Dengan kata lain dalam metafora ini berlalu orientasi ‘naik-turun’, ‘depan-belakang’, atau ‘positif-negatif’.

Sutedi dalam bukunya (2003:145) memberikan contoh dari metafora

orientational:

12. Aite no gooru no mae ni agatte kita.

‘maju ke gawang lawan’

Pada kalimat 12 di atas terdapat contoh majas orientasional yaitu “agate” yang berasal dari kata “agaru”. Konsep dari “agaru” adalah “naik ke atas”. Naik keatas memerlukan tenaga yang lebih dibandingkan dengan turun. Sedangkan pada kalimat di atas kata “agaru” tidak diasosiasikan lagi sebagai sesuatu yang bergerak naik ke atas melainkan sebagai suatu pergerakan mendatar yang mempunyai banyak hambatan, sehingga makna dasar dari “agaru” sudah tidak tampak lagi. Metafora ini dapat terjadi karena adanya kesamaan konsep “agaru” yang sebenarnya dengan konsep “agaru” yang muncul dalam kalimat tersebut. (Sutedi;2003;145).

### 2.3.1.3 Fungsi penggunaan Majas metafora

Penggunaan majas baik dalam bahasa lisan maupun tulisan mempunyai efek yang dimanfaatkan dalam penyampaian pesan. Contohnya adalah sebagai berikut:

13a. おまえ、ぶたになったな。

*Omae, buta ni natta na.*

13b. おまえ、太ったな。

*Omae, futotta na.*

Pada contoh a yang berarti “kamu jadi babi ya” adalah termasuk majas metafora, tetapi tentu saja artinya manusia benar benar berubah bentuk menjadi babi tetapi artinya gemuk. Ungkapan a sebenarnya memiliki arti sama dengan ungkapan b akan tetapi efek yang ditimbulkan dari kedua ungkapan tersebut berbeda. Orang akan merasa lebih tidak senang waktu dikatakan “buta ni natta

*na*" dari pada dikatakan "*futotta na*" meskipun arti kedua ungkapan itu sama. Kalau "*buta*" itu hanyalah kata yang mengungkapkan manusia berdasarkan metafora saja seharusnya perbedaan rasa tidak senang dengan saat dibilang "*futotta na*" itu seharusnya tidak ada. Adanya perbedaan tidak senang itu terjadi karena ungkapan "*buta ni natta na*" itu tidak hanya mengungkapkan "orang yang gemuk" sebagai arti baru, arti "*buta (babi)*" sebagai salah satu binatang itu tidak benar benar hilang dan masih tersisa pada makna baru itu. Dalam bahasa Jepang hal ini disebut *Nijitekikasseika*. Arti baru yang terbentuk berdasarkan ungkapan majas itu, arti asli ungkapan pembentuknya tidak benar hilang tetapi arti aslinya menumpuk dengan arti baru yang terbentuk dan menghasilkan efek ungkapan yang berlapis lapis karena arti sebenarnya seterusnya masih menopang arti baru yang terbentuk.

Ungkapan "*buta ni natta na*" diatas memberikan kesan seolah olah sebuah ungkapan untuk memberikan rasa ketidak senangan yang lebih besar kepada lawan bicara. Selain efek tersebut masih ada efek yang lain yang ditimbulkan oleh penggunaan majas seperti memberikan kesan positif. Contohnya adalah pada ungkapan "*tsukimi udon*" yang sebenarnya bisa saja dinamakan "*tamago udon*". Pemberian nama makanan tersebut menjadi "*tsukimi udon*" oleh seseorang kemudian diterima oleh semua masyarakat itu karena pada "*tsukimi udon*" itu memiliki daya tarik tersendiri. Dengan kata lain "*tsuki*" atau "*tsukimi*" yang artinya melihat bulan yang dalam kebudayaan Jepang itu telah dianggap sebagai salah satu keberadaan yang anggun. Adanya arti itu yang menimbulkan efek dari ungkapan tersebut.

Contoh lain dari penggunaan majas yaitu adalah memberikan efek ungkapan yang lebih bagus untuk menghindari penggunaan ungkapan secara langsung yang

apabila diungkapkan secara langsung akan tidak nyaman. Contohnya adalah untuk memberitakan kematian seseorang. Misalnya untuk memberitakan hal itu tanpa mengatakan *“A san wa shinseki no hito ga shinda sou desu”*. Akan tetapi dengan *“A san wa, shinseki no kata ni fukou ga atta sou desu*. Sebenarnya kedua ungkapa itu memiliki arti sama tetapi ungkapan *“A san wa, shinseki no kata ni fukou ga atta sou desu”* yang berarti *“kerabat saudara A katanya ada yang mengalami kemalangan”* itu lebih enak didengar saat seperti ini daripada ungkapan langsung *“A san wa shinseki no hito ga shinda sou desu”* yang artinya *“katanya kerabat saudara A ada yang meninggal”*.