



VARIATION FIGURES OF SPEECH IN THE WEBTOON DEDES WORKS EGISTIGI ITS RELEVANCE AS A LEARNING MATERIAL FOR INDONESIAN LITERATURE

VARIASI MAJAS DALAM WEBTOON DEDES KARYA EGISTIGI RELEVANSINYA SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN SASTRA INDONESIA

Dinda Cholifah¹, Atiqa Sabardila²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
¹e-mail: a310200068@student.ums.ac.id, ²e-mail: as193@ums.ac.id

Article history:

Received
1 April 2024

Received in revised form
19 April 2024

Accepted
24 Mei 2024

Available online
Mei2024

Keywords:

Figure Of Speech; Webtoons; Learning Materials; Literature Work.

Kata Kunci:

Majas; Webtoon; Bahan Pembelajaran; Karya Sastra.

DOI

10.22216/kata.v8i1.2894

Abstract

This research aims to identify the use of figures of speech in the Dedes webtoon and its relevance as teaching material in terms of its appropriateness. This research is a qualitative descriptive study using the matching method and referential sorting techniques in data analysis. The object of this data is 47 episodes of the Dedes webtoon. The research subjects are words, sentences, monologues, dialogues which contain the use of figures of speech in them. Based on the research conducted, there are the utilizations of figure of speech in the Dedes webtoon including hyperbole, metaphor, simile, personification, sarcasm, litotes, allusion, allegory, antonomasia, metonymy, eclamation, and correction. Figures of speech in the Dedes webtoon can be integrated into learning by making it a KD 3.9 teaching material regarding analyzing novel structures and linguistic elements in class XII, as well as making the webtoon an interactive medium for learning in the digital era.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan majas pada webtoon Dedes serta relevansinya sebagai bahan ajar ditinjau dari segi kelayakan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode padan dan teknik pilah referensial dalam analisis data. Objek data ini ialah 47 episode webtoon Dedes. Subjek penelitian berupa kata, kalimat, monolog, dialog yang terdapat penggunaan majas didalamnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat penggunaan majas dalam webtoon Dedes di antaranya majas hiperbola, majas metafora, majas simile, majas personifikasi, majas sarkasme, majas litotes, majas alusio, majas alegori, majas antonomasia, majas metonimia, majas eklamasio, dan majas koreksio. Majas dalam webtoon Dedes dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran dengan menjadikannya sebagai bahan ajar KD 3.9 mengenai menganalisis struktur novel dan unsur kebahasaan pada kelas XII, serta menjadikan webtoon sebagai media interaktif dalam pembelajaran di era digital.

PENDAHULUAN

Webtoon merupakan bentuk komik digital yang dapat diakses secara online melalui website dan platform tertentu. Menurut (Yu et al., 2023) webtoon's, a portmanteau u of "web" and "cartoon," are comics that are published on the internet. Menurut (Kim, 2015: 139; Wahyutiari et al., 2023) webtoon merupakan sebuah bentuk komik digital yang dirancang khusus untuk dibaca secara daring melalui aplatform atau aplikasi webtoon yang ditampilkan dalam bentuk vertikal yang memungkinkan pembacanya menggulir layar untuk melihat panel

Corresponding author.

E-mail address: a310200068@student.ums.ac.id

cerita secara berkesinambungan dengan perpaduan antara gambar, teks, dan suara yang menciptakan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik. *Webtoon* memiliki banyak cerita dengan *genre* yang berbeda-beda tiap kisahnya. *Webtoon* saat ini menjadi salah satu platform yang populer karena tersebar diberbagai negara termasuk Indonesia. Dewasa ini, author (penulis *webtoon*) yang berasal dari Indonesia sudah menghasilkan banyak karya dan dimuat dalam *webtoon*. Salah satu kisah yang cukup populer dikalangan pembaca yakni *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egistigi.

Webtoon berjudul *Dedes* bercerita tentang seorang gadis muda bernama Mita yang sedang melakukan penelitian mengenai kisah Ken Arok dan Ken Dedes untuk tugas akhirnya dan berakhir merasuki tubuh Ken Dedes di masa lalu. Mita dalam tubuh Ken Dedes harus menjalani kehidupan sebagai Ken Dedes dan berusaha untuk mengubah jalan cerita dimana Ken Dedes akan diculik dan dinikahi secara paksa oleh Tunggul Ametung sehingga ia memutuskan untuk kabur dari rumah. Namun, tidak semulus itu, ia justru bertemu dengan hal-hal tidak terduga serta membuatnya bertemu dengan jiwa Ken Dedes yang sudah moksa. Jiwa Ken Dedes tersebut meminta kepada Mita untuk mewujudkan harapan yang belum terpenuhi dan mengubah kisah kehidupannya yang melibatkan Ken Arok dan Tunggul Ametung. *Webtoon* *Dedes* ini menjadi kisah yang menarik karena berlatar belakang sejarah Indonesia dan kisahnya sendiri merupakan sebuah karya sastra yang sering dimuat dalam kisah-kisah sejarah kerajaan di Indonesia.

Perkembangan teknologi yang kian pesat menjadikan *webtoon* dapat dipandang sebagai sebuah karya sastra yang memadukan antara visual dan naratif dengan caranya yang khas. *Webtoon* sebagai karya sastra tidak hanya memuat gambar-gambar yang apik tetapi juga memuat rangkaian kata-kata dalam bentuk dialog serta kalimat-kalimat yang dirangkai sedemikian rupa sehingga pembaca mengerti dan paham akan kisah yang diceritakan. *Webtoon* dapat dipandang sebagai sebuah karya sastra dalam bentuk digital yang ditransformasi dari bentuk sastra tulis. Mengutip pernyataan (Terrl Neuage, 1997:3; Rauf & Duwila, 2022) *the electronic literature is a literary work published in internet media, as can be found on websites, blogs, discussion forums, and mailing lists with various links, levels, and dimensions that are so diverse, without a center, beginning, and end (referring to the uniqueness of having hypertext and hyperlinks).*

Bahasa figuratif yang kerap digunakan penulis adalah majas. Majas didefinisikan sebagai penggantian kata yang satu dengan kata lain berdasarkan perbandingan atau ciri semantis yakni yang umum dengan umum, umum dengan khusus, serta khusus dengan khusus (Aminuddin, 1995: 249; Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017: 46). Penggunaan majas dalam karya sastra memberikan kesan yang mendalam pada karya dan menjadikannya lebih estetik. Menurut (Waridah, 2014: 2-29) majas terbagi menjadi empat kelompok, yakni majas pertentangan, perbandingan, penegasan, dan sindiran. Dalam lingkup pembelajaran sastra Indonesia, penggunaan majas umum digunakan sebagai penguat bahasa, memperindah, dan menghadirkan serta menghidupkan suasana yang dimaksud oleh penulis. (Rinaldi et al., 2023) dalam artikelnya menyatakan bahwa majas merupakan media yang digunakan seseorang untuk mengungkapkan maksud secara estetik. Majas dianggap sebagai sebuah alat yang digunakan penulis untuk memperdalam makna yang ingin disampaikan. Penggunaan majas pada karya sastra juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar apresiasi sastra dalam aspek kebahasaan sebuah karya sastra. Bahan ajar sendiri dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran dengan berbagai bentuk seperti buku bacaan, LKS, tayangan, bahan digital, gambar dan lain sebagainya (Kosasih, 2021: 1).

Berdasarkan studi literatur yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan yang sedang dilakukan sebagai bahan referensi dan perbandingan. Penelitian yang dilakukan (Sari et al., 2023), dalam artikelnya didapatkan

temuan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan *webtoon* memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak, serta disimpulkan bahwa *webtoon* berpengaruh terhadap peningkatan belajar siswa. Penelitian terkait lain dilakukan oleh (Hasanah et al., 2023), dalam artikelnya didapatkan temuan bahwa bahan ajar berbentuk komik layak digunakan serta membuat peserta didik paham dengan materi yang digambarkan, merasa motivasi dan senang. Penelitian serupa lainnya dilakukan oleh (Cahyani et al., 2023), dalam artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* memberikan kemudahan dan daya tarik serta minat peserta didik dalam belajar. Penelitian relevan lain dilakukan oleh (Pangemanan et al., 2023), berdasarkan penemuan pada artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat penggunaan majas yaitu 6 perumpamaan, 5 metafora, 3 personifikasi, 1 antitesis, 1 alegori, dan 1 koreksio dan dapat diimplikasikan kedalam pembelajaran sastra di SMA kelas 12 pada materi menganalisis unsur kebahasaan novel.

Penelitian relevan lain dilakukan oleh (Salwia et al., 2022), pada artikel tersebut didapat simpulan adanya penggunaan majas sejumlah 30 yang meliputi 6 personifikasi, 6 hiperbola, 5 paradoks, 5 litotes, 4 metafora, 2 metonimia, dan 2 sinekdoke. Penelitian terkait sebelumnya telah dilakukan oleh (Muzammil, 2022) dalam artikel tersebut dapat disimpulkan terdapat penggunaan majas metafora diantaranya metafora antropomorfik, metafora kehewan, metafora dari konkret ke abstrak, dan metafora sinestesia. Penelitian relevan lain dilakukan oleh (Wahid et al., 2022), dalam artikelnya didapatkan temuan adanya penggunaan majas pada sumber data diantaranya perumpamaan, metafora, hiperbola, ironi, aliterasi, anaphora, dan epizeukis. Penelitian lain dilakukan oleh (Arifah & Sabardilla, 2022), dalam artikel tersebut dapat disimpulkan adanya penggunaan majas yakni majas hiperbola, majas metafora, dan majas personifikasi dalam sumber data. Penelitian lain dilakukan oleh (Kusumadewi et al., 2022) dalam artikelnya dikatakan bahwa penggunaan komik digital layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Syahmi et al., 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komik mendapat tanggapan yang positif dengan presentase 100% dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terkait penggunaan bahasa figuratif terutama majas pada *webtoon* sebelumnya dilakukan oleh (Rahman et al., 2022), berdasarkan artikel tersebut ditemukan adanya penggunaan majas penegasan sebanyak 16 temuan atau 43%, majas perbandingan sebanyak 15 temuan atau 41%, majas pertentangan sebanyak 3 temuan atau 8%, dan majas sindiran sebanyak 3 temuan atau 8%. Penelitian lain dilakukan oleh (Mutiaramses & Fitriya, 2022) dalam artikel tersebut didapatkan hasil bahwa penggunaan media komik efektif dalam meningkatkan pembelajaran dan dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh (Indriani & Sakti, 2022), dalam artikel tersebut didapatkan hasil bahwa bahan ajar berbasis komik layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian serupa lain dilakukan oleh (Harismawan, 2020), berdasarkan artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik berbasis web dapat membantu meningkatkan minat serta mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran. Penelitian lain dilakukan oleh (Septiani, 2020), dalam artikel tersebut didapatkan hasil bahwa terdapat penggunaan majas yang dominan yakni majas personifikasi, majas simile, majas repetisi, majas litotes, majas hiperbola, dan majas retorik.

Berkaitan dengan hal tersebut mengetahui penggunaan majas pada *webtoon* Dedes menjadi menarik karena kisah yang disajikan merupakan sebuah karya sastra yang umumnya berbentuk naratif. Berdasar pada hal tersebut maka peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan majas pada *webtoon* Dedes, serta relevansinya sebagai bahan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data menggunakan metode simak catat. Metode simak dilakukan untuk menemukan penggunaan majas pada sumber data dan teknik catat dilakukan untuk pencatatan data yang kemudian dilanjutkan dengan mengklasifikasi atau pengelompokan data (Sudaryanto, 2015: 203-206). Dalam hal ini terdiri dari beberapa langkah yaitu, peneliti membaca tiap episode *webtoon* Dedes, mencatat temuan majas pada tiap episode, mengelompokkan majas yang ditemukan sesuai dengan jenisnya. Penelitian ini menggunakan metode padan dengan teknik pilah referensial pada analisis datanya. Teknik pilah referensial merupakan teknik yang disesuaikan dengan sifat atau watak unsur penentu masing-masing yang disesuaikan dengan kepentingan penelitian (Sudaryanto, 2015: 27). Dalam hal ini terdiri dari beberapa langkah yakni, setelah data diperoleh dan diurutkan berdasarkan episodanya, data tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis majas yang ditemukan untuk kemudian dianalisis berdasarkan unsur penentu majas tersebut.

Sumber data penelitian ini adalah *webtoon* berjudul *Dedes* karya Egistigi yang terdapat dalam platform *webtoon* yang dikembangkan oleh *Line Webtoon*. Objek penelitian ini ialah 47 episode *webtoon* Dedes. Subjek penelitian berupa kata, kalimat, monolog, dialog yang terdapat penggunaan majas didalamnya. Data penelitian terbagi menjadi dua, yakni data utama dan data skunder. Data utama merupakan data yang diperoleh langsung dalam hal ini berupa *webtoon* Dedes. Data skunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur dalam hal ini berupa penelitian terdahulu yang terkait dengan penggunaan majas, *webtoon* serta relevansinya sebagai bahan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Variasi Majas dalam *Webtoon* Dedes

Dari hasil analisis yang telah dilakukan ditemukan adanya variasi majas yang terdapat dalam *webtoon* Dedes berdasarkan 47 episode yang ada, ditemukan sebanyak 80 penggunaan diantaranya majas hiperbola 26, majas metafora 19, majas simile 10, majas personifikasi 5, majas sarkasme 4, majas litotes 4, majas alegori 3, majas alusio 2, majas antonomasia 2, majas metonimia 2, majas eklamasi 2, dan majas koreksio 1 penggunaan. Pada karya sastra penggunaan bahasa figuratif menjadi unsur yang tidak dapat dipisahkan untuk memberikan kesan mendalam pada karya, salah satu bahasa figuratif yang digunakan dalam sebuah karya sastra adalah majas. Penggunaan majas dimaksudkan untuk memperindah bahasa sebuah karya. Penelitian terkait majas dilakukan (Edward & Sorta Hutahean, 2023), dalam artikel tersebut ditemukan adanya penggunaan majas yakni 26 personifikasi, 6 simile, dan 4 metafora, penggunaan majas tersebut digunakan sebagai intensitas makna dan membuat warna dalam karya tersebut.

a. Majas Hiperbola

Berikut hasil temuan majas hiperbola yang terdapat dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Kisah itu bermula dari berita mengenai seorang gadis desa *berparas cantik jelita yang terkenal dapat membuat lelaki manapun jatuh hati* saat melihatnya (episode 1).
- 2) Kau harus tahu tempatmu *Tunggul Ametung, ingat bahwa hidupmu adalah milik Kediri*, atau haruskan aku membuatmu sadar akan posisimu? (episode 2).
- 3) Aroma tubuhnya semerbak harum melati, setiap telapak kakinya menyentuh bumi, *tanah Jawa yang kokoh pun luluh dibuatnya* (episode 9).
- 4) Lihat semua anting-anting itu, sangat berkilau, *saking berkilaunya mataku sampai meleleh* (episode 12).
- 5) *Akan kubuat seisi bumi merayakan kelahirannya*, ia akan menjadi anak yang paling bahagia karena ia adalah penerusku dan darah dagingmu (episode 40).

Kalimat (1) merupakan contoh penggunaan majas hiperbola karena menggunakan kata-kata yang berlebihan untuk menggambarkan sosok seorang Dedes. Penggunaan majas hiperbola pada kalimat (2) ditandai dengan kata-kata *hidupmu adalah milik Kediri* yang ditujukan kepada Tunggul Ametung seolah Kediri memiliki kuasa atas hidup dan matinya. Kalimat (3) menggunakan majas hiperbola karena menggunakan kata-kata berlebihan untuk menggambarkan kecantikan Dedes dengan menggunakan kata *tanah Jawa yang kokohpun akan luluh dibuatnya*. Penggunaan majas hiperbola pada kalimat (4) ditandai dengan kalimat *saking berkilaunya mataku sampai meleleh* yang merujuk pada keindahan anting-anting. Kalimat (5) menggunakan majas hiperbola karena menggunakan kata-kata *akan kubuat seisi bumi merayakan kelahirannya* yang merupakan ungkapan berlebihan yang disampaikan Tunggul Ametung karena kebahagiaan yang dirasakannya.

b. Majas Metafora

Berikut temuan penggunaan majas metafora dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Malam itu, kuputuskan untuk kabur ke tumapel, *jalan menuju Tumapel ternyata tidak begitu ramah untuk pejalan kaki* (episode 5).
- 2) Kita bisa janjikan padanya akan memberi gelar akuwu jika ia mau *menjadi mata dan telinga Kediri* (episode 13).
- 3) Rumor mengenai Tunggul Ametung yang hendak menikahi brahmani sudah *menjadi buah bibir* warga sekitar (episode 19).
- 4) *Putriku bisa menjadi senjata yang sempurna* untuk menggulingkannya (episode 21).
- 5) Kebo Ijo, menurut sejarah, *ia adalah kambing hitam* yang disalahkan Arok atas pembunuhannya terhadap Tunggul Ametung (episode 35).

Kalimat (1) merupakan penggunaan majas metafora karena kalimat tersebut bukan makna sebenarnya melainkan memiliki makna jalan yang berbahaya. Penggunaan majas metafora pada kalimat (2) bukan makna sebenarnya melainkan orang yang dapat dipercayai untuk menjadi mata-mata. Pada kalimat (3) penggunaan majas metafora terdapat pada kalimat *menjadi buah bibir* yang memiliki makna sesuatu atau kabar yang sudah dibicarakan oleh banyak orang. Kalimat (4) penggunaan majas metafora terdapat dalam pernyataan *putriku bisa menjadi senjata yang sempurna* yang memiliki makna seorang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan seseorang dalam hal ini Dedes yang dimanfaatkan untuk menjatuhkan kekuasaan Tunggul Ametung. Pada kalimat (5) penggunaan majas metafora terdapat dalam kata *kambing hitam* yang memiliki makna seseorang yang disalahkan dalam hal ini adalah Kebo Ijo.

c. Majas Simile

Berikut penggunaan majas simile yang ditemukan dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Darah brahmana yang mengalir dalam dirinya membuatnya *semakin bersinar bak permata* (episode 1).
- 2) Aku harus segera menemukan putri mpu Parwa yang hilang *bagai ditelan bumi* (episode 10).
- 3) Kecantikannya yang *bak Dewi*, memikat sri kertajaya yang pada waktu itu tengah melarikan diri ke gunung wilis (episode 32).
- 4) *Laksana air*, kata-kata itu mengalir ke dalam lubuk hatiku. Memadamkan segala bentuk amarah, kekecewaan, serta kesedihan (episode 34).
- 5) Setelah pernikahan, kondisi tubuhku melemah *seperti bunga yang layu* dan Arok terlalu sibuk untuk merawatku (episode 42).

Penggunaan majas simile pada kalimat (1) ditandai dengan adanya penggunaan kata *bak* yang merupakan ciri dari majas simile. Kalimat (2) menggunakan majas simile karena adanya penggunaan kata *bagai* yang merupakan salah satu ciri majas simile. Kalimat (3) merupakan contoh penggunaan majas simile karena adanya penggunaan kata *bak* yang merujuk pada kecantikan putri Amisani yang seperti seorang Dewi. Pada kalimat (4) penggunaan majas simile ditandai dengan adanya kata *laksana* yang merupakan salah satu ciri dari majas simile. Kalimat (5) dikatakan menggunakan majas simile karena terdapat penggunaan kata *seperti* yang merujuk pada kondisi Dedes diibaratkan seperti bunga yang layu.

d. Majas Personifikasi

Berikut penggunaan majas personifikasi yang ditemukan dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Dan ketika mata mereka saling bertautan, Arok merasa *panah asmara telah melesat masuk menembus jantung hatinya* (episode 1).
- 2) Wilayah yang sempat runtuh akibat perang *kini bangkit* menjadi salah satu pusat perdagangan ditanah Jawa (episode 7).
- 3) *Apinya tiba-tiba membesar dan melahap seisi rumah!* (episode 11).
- 4) Bergerak cepatlah sebelum *seluruh emosinya memakan kewarasanmu?* Jika itu terjadi, ikatan jiwamu dengan tubuh aslimu akan terputus?" (episode 15).
- 5) Kakiku lemas tak sanggup berpijak seolah *bumi sedang mengolok-olokku* (episode 45).

Kalimat (1) menggunakan majas personifikasi karena menyatakan panah asmara yang bukan manusia seolah dapat bergerak melesat menembus jantung layaknya manusia. Penggunaan majas personifikasi pada kalimat (2) ditandai dengan kalimat *bangkit kembali* yang merujuk pada wilayah seolah ia memiliki sifat manusia. Kalimat (3) merupakan majas personifikasi karena *api* yang bukan merupakan manusia diberikan sifat manusia yakni melahap seisi rumah. Kalimat (4) menggunakan majas personifikasi karena *emosi* diberikan sifat layaknya manusia seolah dapat memakan sesuatu. Penggunaan majas personifikasi pada kalimat (5) terdapat dalam kalimat *bumi sedang mengolok-olokku* seolah bumi memiliki kemampuan untuk berbicara layaknya manusia.

e. Majas Sarkasme

Berikut temuan penggunaan majas sarkasme yang terdapat dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Maksudku, *dia hanyalah anjing kediri! Sebuah ekor yang tak berguna!* (episode 4).
- 2) Jika semasa hidup kalian tak berguna, setidaknya bergunalah setelah mati (episode 7).
- 3) Seekor babi pun kalau dihias sedemikian rupa bisa secantik kijang kencana!" (episode 10).
- 4) Dasar orang-orang biadab! (episode 25).

Penggunaan majas sarkasme pada kalimat (1) ditandai dengan penggunaan kata-kata sindiran yang kasar yang merujuk pada Tunggul Ametung. Pada kalimat (2) penggunaan majas sarkasme digunakan untuk memberikan sindiran kepada emban atau pelayan yang tidak tahu bahwa Dedes kabur. Kalimat (3) menggunakan majas sarkasme karena pernyataan tersebut berisi sindiran yang disampaikan secara kasar oleh Merpati yang iri kepada Dedes. Kalimat (4) merupakan majas sarkasme karena pernyataan tersebut merupakan sindiran yang ditujukan untuk pada brahmana secara kasar.

f. Majas Litotes

Berikut penggunaan majas litotes yang terdapat dalam *webtoon* Dedes;

- 1) *Saya tersanjung Yang Suci menghawatirkan saya yang rendah ini*, seperti yang Yang Suci lihat, saya baik-baik saja (episode 3).

- 2) Hamba tak akan berani, Yang Mulia, *seorang rendahan seperti hamba* tak berhak melayangkan pandangan pada Yang Mulia (episode 17).
- 3) Meskipun *saya adalah putra seorang penguasa, tapi saya dilahirkan dari rahim seorang rakyat jelata* (episode 42).
- 4) Aku senang bukan kepalang, dalam hatiku berharap kau akan mulai menatapku dengan penuh kasih dan ternyata, *harapan itu terlalu megah untukku yang hina ini* (episode 44).

Penggunaan majas litotes pada kalimat (1) digunakan untuk merendahkan diri Tunggul Ametung kepada Yang Suci yang merupakan seorang yang derajatnya lebih tinggi jika dilihat dari sistem kasta meski Tunggul Ametung adalah seorang penguasa. Kalimat (2) menggunakan majas litotes karena menggunakan kata-kata untuk merendahkan posisi Dedes pada Tunggul Ametung. Kalimat (3) menggunakan majas litotes karena digunakan untuk merendahkan diri yakni Arok atas kekuasaan yang diberikan kepadanya. Kalimat (4) dikatakan menggunakan majas litotes karena digunakan untuk merendah yakni dengan menggunakan kata-kata *diriku yang hina ini*.

g. Majas Alegori

Penggunaan majas alegori yang terdapat dalam *webtoon* Dedes sebagai berikut;

- 1) Yang suci, saya sudah membantai ratusan brahmana syaiwa yang diduga membangun dan merencanakan pemberontakan pada sri baginda, tapi *seperti mati satu tumbuh seribu*, bukannya mereda malah makin menjadi-jadi (episode 3).
- 2) *Sekali dayung dua tiga pulau terlampaui*, jika aku berhasil mempersuntingnya, keturunanku akan menjadi raja, para brahmana akan mengakui keturunanku (episode 3).
- 3) *Buah memang jatuh tak jauh dari pohonnya*, anak sulungmu itu merelakan tahtanya demi menebus kebebasanmu (episode 46).

Penggunaan majas alegori pada kalimat (1) ditandai dengan adanya penggunaan kiasan yang menjadi ciri dari majas alegori yakni pada kalimat *mati satu tumbuh seribu* yang merupakan sebuah kiasan. Kalimat (2) menggunakan majas alegori karena terdapat ungkapan kiasan yakni *sekali dayung dua tiga pulau terlampaui*. Pada kalimat (3) penggunaan majas alegori terlihat pada adanya kiasan yakni *buah memang jatuh tidak jauh dari pohonnya*.

h. Majas Alusio

Penggunaan majas alusio pada *webtoon* Dedes diantaranya;

- 1) Sebagai *gada penghancur*, kau kupercaya untuk menumpasnya hingga ke akar! (episode 2).
- 2) Pagelaranku kali ini bakalan semarak! Kau sampaikan pada nyonya, dewi *Sinta sudah kutemukan!* (episode 7).

Kalimat (1) menggunakan majas alusio karena menggambarkan kesamaan antara Tunggul Ametung yang merupakan manusia sebagai *gada penghancur* yang merupakan sebuah benda. Kalimat (2) menggunakan majas alusio karena digunakan untuk menggambarkan kesamaan antara Dedes dan dewi Sinta.

i. Majas Antonomasia

Penggunaan majas antonomasia yang ditemukan dalam *webtoon* Dedes diantaranya;

- 1) Katanya *brahmani* itu sangat cantik! Sampai-sampai yang mulia akuwu langsung terpikat untuk menjadikannya paramesywari Tumapel! (episode 13).
- 2) Kini kau adalah *paramesywari* Tumapel (episode 17).

Kalimat (1) dikatakan menggunakan majas antonomasia karena adanya penggunaan nama gelar untuk menggantikan nama diri yakni *brahmani* untuk Dedes. Penggunaan majas antonomasia pada kalimat (2) yakni pada kata *paramesywari* yang merupakan gelar untuk pasangan penguasa pada masa itu.

j. Majas Metonomia

Penggunaan majas metonomia yang terdapat dalam *webtoon* Dedes sebagai berikut;

- 1) Ah syukurlah kalau begitu, agar hal ini tak terjadi lagi, saya sarankan yang mulia hadiahkan *kepala pentolan bandit yang* meresahkan itu kepada sri baginda (episode 3).
- 2) Kita tak tahu kapan mereka akan mengeluarkan *seluruh cakar* yang mereka punya dan melakukan pemberontakan pada Kediri (episode 3).

Kalimat (1) menggunakan majas metonomia karena terdapat penggunaan nama pengganti untuk seseorang yakni *kepala pentolan bandit* yang merujuk pada ketua bandit. Pada kalimat (2) penggunaan majas metonomia ditandai dengan adanya pengganti untuk sesuatu yakni *cakar* untuk merujuk pada kekuatan yang dimiliki pemberontak.

k. Majas Eklamasio

Berikut penggunaan majas eklamasio yang terdapat dalam *webtoon* Dedes;

- 1) Kau harus tahu posisimu *Tunggul Ametung!* Keturunanmu tak akan ada yang jadi raja tanpa *persetujuanku!* Kau harusnya memohon dan berjuang mendapatkan *persetujuanku itu!* (episode 29).
- 2) Kau tak bisa lari dari takdir dewa, *terimalah!* Kau ditakdirkan untuk menjadi ibu dari anak-anakku, *Dedes!* (episode 29).

Penggunaan majas eklamasio pada kalimat (1) ditandai dengan adanya tanda seru pada akhir pernyataan yang menjadi ciri majas eklamasio, pada kalimat (2) penggunaan tanda seru yang menjadi penanda majas eklamasio yakni pada kata *terimalah!* dan kata *Dedes!*

l. Majas Koreksio

Penggunaan majas koreksio yang ditemukan dalam *webtoon* Dedes yakni;

- 1) aah, ya ehem terima kasih atas kemurahan *hati yang- maksud saya tuan muda* (episode 27).

Penggunaan majas koreksio dalam kalimat tersebut ditandai dengan adanya perbaikan kata yang salah diucapkan oleh Dedes yakni pada awalnya dia akan mengucapkan yang mulia namun diganti atau diperbaiki dengan kata *tuan muda* agar penyamaran *Tunggul Ametung* tidak terbongkar.

2. Relevansi *Webtoon* Dedes sebagai Bahan Pembelajaran dalam Kurikulum Sastra Indonesia

Dalam kegiatan belajar mengajar, sumber belajar dapat ditemukan dari mana saja, salah satunya adalah *webtoon*. Dalam *webtoon* banyak memuat cerita atau kisah yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan era peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar secara menyenangkan. Salah satu *webtoon* yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran interaktif adalah *webtoon* Dedes. Cerita yang disajikan dalam *webtoon* ini mengangkat kisah mengenai Ken Dedes, Ken Arok, dan Tunggul Ametung pada masa kerajaan Kediri. Kisah ini tentu tidak asing terutama pada mata pelajaran sejarah dan kebudayaan. Namun, tidak hanya dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran sejarah atau kebudayaan, kisah ini juga dapat

dijadikan sebagai bahan pembelajaran sastra. Penelitian terkait sebelumnya dilakukan (Sandi Fitriano et al., 2022) pada artikel tersebut terdapat penggunaan majas perbandingan yakni 50, majas pertentangan, 30, majas pertautan 27 dan majas repetisi 24, serta pengimplementasiannya pada materi mengidentifikasi unsur puisi dan menyajikan gagasan dengan memperhatikan unsur puisi pada kompetensi dasar 3.7 dan 3.8 untuk pembelajaran kelas VIII. Dalam hal ini *webtoon* Dedes relevan apabila diintegrasikan kedalam pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa dan sastra dengan cara:

- a. Variasi majas yang terdapat didalam *webtoon* Dedes dapat dijadikan sebagai materi ajar dalam pembelajaran puisi, cerpen, prosa dan karya lain yang didalamnya memuat materi unsur kebahasaan
- b. Variasi majas dalam *webtoon* Dedes juga dapat dijadikan sebagai instrumen penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik mengenai jenis-jenis majas yang terdapat dalam sebuah karya sastra
- c. Menjadikan *webtoon* Dedes sebagai bahan ajar KD 3.9 mengenai “menganalisis struktur novel dan unsur kebahasaan” pada kelas XII
- d. Menjadikan *webtoon* Dedes sebagai media interaktif yang dapat digunakan peserta didik untuk membantu meningkatkan pemahaman akan majas dan penggunaannya.
- e. Lebih dalam penggunaan majas dalam *webtoon* Dedes dapat dijadikan sebagai bahan apresiasi terhadap sebuah karya sastra ditinjau dari aspek kebahasaan karya tersebut.

Pemanfaatan *webtoon* sebagai salah satu unsur dalam pembelajaran sebelumnya pernah dilakukan oleh (A.A.S. Darmawanti, 2022) dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *webtoon* memiliki beberapa kelebihan, yakni mudah diakses dan memiliki ragam cerita yang dapat diakses secara gratis, peserta didik lebih aktif dalam membaca karena cerita dalam *webtoon* tidak monoton, serta cerita yang disampaikan sangat menarik bagi siswa karena sesuai dengan perkembangan siswa. Penelitian terkait lain dilakukan oleh (Pangemanan et al., 2023), berdasarkan artikel tersebut terdapat penggunaan majas dan implikasinya pada pembelajaran sastra dapat membantu peserta didik untuk menemukan tema sebuah cerita, mengembangkan pemikiran kritis dan memperkaya kosakata serta dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam pembelajaran sastra.

Tentunya penggunaan *webtoon* dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, namun perlu diketahui bahwa hal tersebut dibarengi dengan pengintegrasian dan pengawasan yang baik serta menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Jika hal ini dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dengan lebih baik lagi, tentunya akan menjadi peluang yang baik dalam perkembangan pendidikan kedepannya dengan tetap memperhatikan norma dan nilai-nilai kependidikan yang ada. Dengan penggunaan sumber data yang jelas, mudah diakses, diminati oleh peserta didik, menjadikan penelitian ini memiliki kelebihan dibanding penelitian terdahulu. Lebih lanjut penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan *webtoon* sebagai bahan pengajaran atau pendidikan yang melibatkan kemahiran dan keterlibatan siswa di era digital.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa variasi majas yang terdapat dalam *webtoon* Dedes yakni majas hiperbola, majas metafora, majas simile, majas personifikasi, majas sarkasme, majas litotes, majas alusio, majas alegori, majas antonomasia, majas metonimia, majas eklamasio, dan majas koreksio. Penggunaan majas menjadi penting untuk memberikan kesan mendalam pada sebuah karya. Variasi majas yang terdapat dalam *webtoon* Dedes relevan dalam pembelajaran terutama sastra dan dapat diintegrasikan kedalam

pembelajaran sastra dengan menggunakan webtoon sebagai media interaktif, menjadikan variasi majas sebagai bahan ajar, instrumen penilaian, dan bahan apresiasi terhadap karya sastra. Selain itu *webtoon* Dedes merupakan karya sastra digital yang relevan dalam pembelajaran sastra di era digital karena menggabungkan visual dan naratif sehingga dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis yang memperkaya kosakata.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu. Latar belakang penulisan penelitian ini yakni sebagai luaran dari tugas akhir skripsi. Dalam penulisan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan pihak-pihak terkait peneliti akan kesulitan dalam menyelesaikan karya ini, maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing mata kuliah skripsi yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada saya dalam menyelesaikan artikel ini.
2. Diri sendiri yang telah menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
3. Teman-teman yang memberikan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.S. Darmawanti. (2022). Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2). https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i2.773
- Al-Ma'ruf, A. I., & Nugrahani, F. (2017). *Pengkajian Sastra Teori dan Aplikasi*. CV. Dwija Amarta Press.
- Arifah, C. N., & Sabardilla, A. (2022). Identifikasi, Deskripsi Faktor Dan Dampak Penggunaan Majas Dalam Online Shop Platform Shopee. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 252–263. <https://doi.org/10.31943/bi.v7i1.180>
- Cahyani, V. R., Khakim, M. N. L., Zidah, A. A., Ibrahim, A. M. M., & Purwanto, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Komik H-Class Untuk Siswa Kelas X Sma Di Jawa Timur. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1). <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1.40039>
- Edward, E., & Sorta Hutahean. (2023). Analisis Makna Figuratif Dalam Kumpulan Cerita “Anak Durhaka” Oleh Hang Kafrawi. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (JURKIM)*, 3(2). <https://doi.org/10.31849/jurkim.v3i2.15386>
- Fuadah Hasanah, Ratih Purnamasari, & Suci Siti Lathifah. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Webtoon Tema 8 Subtema 3 Aku Suka Berpetualang Kelas III. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1657>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i1.6414>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.

- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Mutiaramses, M., & Fitria, Y. (2022). Pengembangan Komik Digital Berorientasi Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1349>
- Muzammil, A. (2022). Metafora Dalam Pantun Melayu Kalimantan Barat. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.26418/ekha.v5i1.50726>
- Pangemanan, J., Al Katuuk, U. M. K., & Ratu, D. M. (2023). Penggunaan Diksi Dan Gaya Bahasa Pada Novel Selamat Tinggal Karya Tere Liye Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra. *KOMPETENSI*, 3(5). <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v3i5.6214>
- Rahman, F., Anam, A. K., & Muzaki, A. (2022). Gaya Bahasa Dalam Humor Webtoon Berjudul Tahilalats Karya Nurfadli Mursyid. *Pujangga*, 8(1). <https://doi.org/10.47313/pujangga.v8i1.1619>
- Rauf, R., & Duwila, E. (2022). LINE Webtoon as Digital Literacy Model. *International Journal of Transdisciplinary Knowledge*, 3(2). <https://doi.org/10.31332/ijtk.v3i2.28>
- Rinaldi, R., Isnanda, R., & Naini, I. (2023). Satire Majos Lokality in Prose Minangkabau Ethnic Writer Majas Satire Lokalitas dalam Prosa Pengarang Etnis Minangkabau. *Jurnal Kata: Penelitian Tentang Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 76–91. <https://doi.org/10.22216/kata.v7i1.1932>
- Salwia, F., Syahbuddin, S., & Efendi, M. (2022). Analisis Majas Dalam Novel Pasung Jiwa Karya Okky Madasari. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.937>
- Sandi Fitriyono, Tri Mulyono, & Khusnul Khotimah. (2022). Majas Dalam Antologi Puisi Aksara Rasa Karya Aulia Irmawati Dkk Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Sastra Di SMP. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 2(3). <https://doi.org/10.58218/alinea.v2i3.358>
- Sari, M., Muchsin, M., & Faudi, F. (2023). The Effect of Line Webtoon in Improving Vocabulary Mastery. *English LAnguage Study and TEaching*, 4(1). <https://doi.org/10.32672/elaste.v4i1.5828>
- Septiani, D. (2020). Majas Dan Citraan Dalam Puisi “Mishima” Karya Goenawan Mohamad (Kajian Stilistika). *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(1). <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i1.12-24>
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistis*. Sanata Dharma University Press.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>
- Wahid, F. I., Solihat, I., Wiharja, I. A., Goziyah, G., & Pratiwi, H. (2022). Analisis Gaya Bahasa Pada Postingan Akun Instagram @Kumpulan_Puisi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2). <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6675>

- Wahyutiar, R., Noviadj, B. R., Bentri, S. A., & Gusnov, J. N. (2023). Penciptaan Komik Webtoon Sebagai Sarana Edukasi Bagi Remaja Tentang Perilaku Berkomentar Yang Baik Di Media Sosial. *Artika*, 7(1). <https://doi.org/10.34148/artika.v7i1.660>
- Waridah, E. (2014). *Kumpulan Majas, Pantun, dan Peribahasa plus Kesusastraan Indonesia*. Ruang Kata.
- Yu, K., Kim, H., Kim, J., Chun, C., & Kim, P. (2023). A Study on Generating Webtoons Using Multilingual Text-to-Image Models. *Applied Sciences (Switzerland)*, 13(12). <https://doi.org/10.3390/app13127278>