

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan makhluk ciptaan tuhan yang paling sempurna. Kesempurnaan yang dimiliki salah satunya dengan banyak kelebihan. Kelebihan yang dimiliki oleh manusia adalah kemampuan untuk berkomunikasi. Manusia juga merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Oleh karena itu, manusia sangat membutuhkan bahasa sebagai alat untuk menyampaikan pikiran dan ide-ide. Bahasa juga digunakan dalam kegiatan mengungkapkan pengalaman batin seseorang yang berfungsi mewujudkan ide yang ada dalam pikiran seseorang.

Terkadang kita sering mengalami kesulitan mengungkapkan perasaan baik dalam mengungkapkan perasaan secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi verbal itu sendiri adalah sebuah proses komunikasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan. Menurut Pitfield dalam (Moekijat, 1993:138) sebagian besar orang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan secara langsung ide atau gagasan yang ingin disampaikan kepada orang lain, dan lebih memilih komunikasi dengan menggunakan tulisan tanpa berbicara dengan lawan bicara. Biasanya dalam menyatakan ekspresi diri secara verbal agar pesan dan perasaannya tersampaikan, kata-kata sangat diperhatikan agar tidak terjadi kesalahpahaman. Pemilihan kata yang tepat dan gaya bahasa juga perlu diperhatikan untuk dapat menarik perhatian seseorang.

Dalam mempelajari bahasa kita pasti menemukan suatu kata yang memiliki makna lebih dari satu atau makna ganda. Munculnya makna ganda dalam suatu ungkapan dianggap sebagai perluasan makna atau disebut juga dengan *imi-kakuchou* dari makna dasar *kihon-gi* ke makna perluasan *ten-gi*. Menurut para ahli linguistik kognitif Momiyama et al. dalam Sutedi (1998: 2010; 2009; 2010) perluasan makna dijelaskan dengan tiga majas seperti, majas metafora (*in-yu*), metonimi (*kan-yu*), dan sinekdoke (*tei-yu*).

Gaya bahasa atau majas menurut Keraf (2009) adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis dalam pemakaian bahasa. Majas dalam bahasa Jepang disebut dengan 比喩 (*hiyu*). Menurut Morita et al. dalam (Nurhadi, 2000: 105) yakni “*Hiyu wa, sono taishou no tokuchou ya joukyou o, imi no chigau hoka no go o motte rensou ya ruisui saseru hyougenhou de aru*”. Gaya bahasa merupakan bentuk ungkapan yang maknanya didapat dari analogi, hubungan pikiran untuk menunjukkan karakter, keadaan atas penggunaan kata lain yang berbeda makna. Hubungan bentuk ungkapan tersebut melukiskan sesuatu hal yang lain sebagai makna kiasan yang merupakan bagian dari majas.

Pendapat lain diungkapkan oleh Yamanashi dalam (Nurhadi, 1998: 14) “*Tatoerumono to tatoerarerumono, soshite kono tatoe no konkyou to narumono, kono mitsu no yousou wa, hiyuu hyougen no ninchiwaku no juuyou na kousei yousou de aru*” pendapat ini memberikan batasan yang jelas terhadap bentuk ungkapan majas. Terdapat tiga unsur atau batasan dalam mengklasifikasikan suatu ungkapan sehingga disebut majas, yaitu adanya objek

yang dibandingkan, objek yang menjadi pembanding dan alasan hubungan perbandingan tersebut.

Pendapat ahli linguistik kognitif Lakoff dan Johnson (1980) menyatakan majas metafora yang merupakan salah satu objek kajian linguistik yang banyak diminati. Metafora merupakan gaya bahasa yang bisa digunakan dalam menjelaskan hubungan antarmakna dalam satu kata atau frase. Menurut Lakoff dan Johnson dalam (Sutedi, 1996) menggambarkan bahwa metafora bisa dinyatakan dalam bentuk pernyataan "...*(A)*...*WA*...*(B)*...*DE ARU*" dalam bahasa Jepang, dan "...*(A)* ...*adalah* ...*(B)* ..." dalam bahasa Indonesia. Metafora tersebut dapat dilihat karena maknanya luas, oleh karena itu setidaknya ada dua hal yang dikatakan sama baik berupa wujud, atau karakter.

Metonimi adalah gaya bahasa perumpamaan yang digunakan untuk menyatakan sesuatu hal dengan hal lain atas dasar memiliki kedekatan baik secara waktu maupun ruang. Dapat didefinisikan (A) sebagai ranah sasarannya dan (B) sebagai ranah sumber.

Menurut Esther (2012) karya seni dan karya sastra memiliki *style* khusus, antara lain gaya bahasa metafora dan metonimi yang banyak digunakan oleh para sastrawan untuk menyampaikan ide atau gagasan cerita kedalam karya-karyanya. Metafora banyak ditemukan di novel dimana novel merupakan salah satu bentuk karya sastra dan merupakan pengungkapan dari fragmen (cuplikan) kehidupan manusia dalam jangka lebih panjang. Menurut Nurgiyantoro (1994: 4) novel tidak hanya berisi khayalan belaka, tetapi menampilkan gambaran sebuah model kehidupan, dalam dunia imajinatif yang

dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya. Kesemuanya itu walau bersifat noneksistensial karena sengaja dikreasikan oleh pengarang dibuat mirip dan diimitasikan dengan dunia nyata.

Perhatikan contoh metafora dan metonimi dalam novel bahasa Jepang *Botchan* sebagai berikut ini:

- (1) 勘太郎はむろん弱虫である。弱虫くせに四つ目垣を乗り越えて、栗を盗みにくる。(Natsume, 2019:8)  
*Kantarou wa muron **yowamushi dearu**. Yowamushi kuse ni yotsumegaki o norikoete, kuri o nusumi ni kuru.*  
Kantaro adalah, tentu saja **seorang pengecut**. Meskipun dia pengecut, dia sering berhasil memanjat pagar yang disusun dengan bambu dan datang untuk mencuri kastanye miliku.
- (2) 月が温泉の山の後ろからのっと顔を出した。(Natsume, 2019:167-168)  
*Tsuki ga onsen no yama no ushiro kara notto **kao wo dashita**.*  
Bulan **menyapa** dari balik gunung yang mengelilingi pemandian air panas.

Untuk mempermudah pemahaman makna metafora dan metonimi dalam suatu kalimat, dapat digunakan teori linguistik kognitif. Seperti yang dikemukakan oleh Warriner et al (1977: 602) dalam Dewanty (2014: 4) bahwa majas atau *figurative language* adalah bahasa yang dipergunakan secara imajinatif, dengan adanya unsur imajinatif menjadikan makna dari majas erat kaitannya dengan pikiran dan perasaan para manusia.

Pada contoh kalimat nomor (1), merupakan gaya bahasa metafora perhatikan kata-kata yang dicetak tebal *yowamushi dearu*. *Yowamushi* terdiri dari kata *yowa* berasal dari kata *yowai* yang memiliki makna “lemah” dan *mushi* yang bermakna “serangga”, apabila kedua kata tersebut digabungkan makna leksikalnya “serangga lemah”, dan memiliki makna idiom adalah

“pengecut”. Idiom ini digunakan untuk menyatakan seseorang yang dianggap lemah, penakut, pengecut.

*Yowamushi* jika kita analisis merupakan metafora yang muncul dengan linguistik kognitif, makna “*yowamushi*” dalam kalimat (1) bukanlah “serangga yang lemah” dalam artian sebenarnya, melainkan “keburukan seseorang” yang dinyatakan dalam kata “pengecut”. Hubungan antara “pengecut” dengan “keburukan seseorang”, maka akan didapat pola konseptual metafora dalam linguistik kognitif. “keburukan seseorang” sebagai ranah target (ranah yang dideskripsikan) dan “pengecut” sebagai ranah sumber (ranah dimana target digambarkan).

*Yowamushi* merupakan metafora struktural karena konsep abstrak dari keburukan seseorang yang dinyatakan dalam kata “serangga yang lemah” dengan konsep yang lebih konkrit bagi masyarakat. Serangga merupakan salah satu spesies binatang yang paling banyak di dunia. Serangga didalam kehidupan manusia memiliki beberapa faktor seperti, keindahan, habitatnya, dan kerugian yang ditimbulkan oleh serangga. Nyamuk dan lalat merupakan jenis serangga yang dianggap mengganggu dan mengakibatkan kerugian bagi manusia. Keberadaan nyamuk dapat dianggap megganggu karena suara dengungannya dan gigitan dapat menyebabkan suatu wabah penyakit. Sedangkan lalat dianggap hewan yang kotor dan menjijikan karena merupakan sumber penyakit dan keberadaannya menjadikan suasana tidak nyaman. Seorang pengecut dan serangga yang lemah dianggap membawa kerugian bagi

manusia, ini dijadikan sebagai perumpamaan yang digunakan untuk menyatakan seseorang yang memiliki sifat maupun tindakan tidak baik.

Pada contoh kalimat nomor (2) gaya bahasa metonimi yang muncul adalah *kao wo dashita* mempunyai makna “*kao*” apabila dalam bahasa Indonesia artinya “wajah”, “*dasu*” artinya “keluar”. Makna leksikal dari “*kao wo dashita*” adalah “mengeluarkan wajah”. *Kao wo dashita* dapat kita artikan dengan “menyapa” atau “memberi salam”. Apabila dilakukan perluasan makna *kao wo dashita* merupakan kelompok gaya bahasa metonimi dilihat dari kedekatan waktu dan keterkaitan dengan terjadinya mengeluarkan wajah dengan menyapa atau memberi salam. *Kao wo dashita* sendiri dapat kita hubungkan dengan kehidupan sehari-hari apabila kita bertemu dengan orang lain pasti kita akan menyapa. Seperti pada waktu menyapa pasti kita memperlihatkan wajah ke orang yang kita sapa.

Melalui penjelasan dari kedua contoh kalimat di atas, terlihat bahwa metafora dan metonimi dalam linguistik kognitif merupakan perwakilan dari gaya bahasa yang dapat mendiskripsikan perluasan makna. Pada novel *Botchan* banyak terdapat unsur-unsur yang digunakan dalam gaya bahasa seperti unsur anggota tubuh, alam, hewan, abstrak, dan unsur warna.

Peneliti menggunakan novel *Botchan* karya Natsume Soseki sebagai subjek penelitiannya karena novel ini termasuk ke dalam urutan 20 novel terlaris pada tahun 2019 versi *shincho bunko* di Jepang. Cerita dalam novel ini mengkisahkan seorang guru muda yang melakukan pemberontakan terhadap sistem di sebuah sekolah desa. Sifat *Botchan* yang diceritakan dalam novel

selalu berterus terang dan tidak mau berpura-pura sering membuat ia mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Selain ceritanya yang menarik novel ini dituturkan secara humoris sehingga banyak kalangan di Jepang dari tua dan muda menyukai novel ini, karena termasuk novel klasik yang paling banyak dibaca di Jepang modern. Selain itu dalam review akun youtube Nakata University tentang respon positif novel *Botchan* membuat peneliti semakin yakin menjadikan novel ini sebagai subjek penelitiannya.

Natsume Soseki adalah salah satu pengarang Jepang yang terbesar dalam dunia sastra di Jepang. Natsume Soseki dilahirkan sebagai Natsume Kinnosuke pada 9 Februari 1867 dan meninggal di usia 49 tahun. Saat usianya menjelang 40 ia memulai menulis roman dan memulai hidupnya sebagai seorang penulis. Kegiatannya sebagai penulis yang hanya berlangsung kurang dari sepuluh tahun, namun karya-karyanya yang diterbitkan banyak yang populer, salah satu karyanya adalah novel *Botchan* (Rosidi, 1989). *The Japan Times* menyebutkan Natsume Soseki penulis nasional Jepang yang merupakan salah satu penulis yang wajahnya menghiasi uang pecahan 1000 yen di Jepang sekitar tahun 1984 sampai 2004.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui metafora dan metonimi seperti apa yang terdapat dalam novel *Botchan*, karena cerita yang ada di dalam novel merupakan bagian dari gaya kesusastraan yang berisi tentang ekspresi seorang terhadap apa yang dilihat, didengar, maupun dialaminya dengan menggunakan bahasa yang estetis. Metafora dan metonimi berkaitan erat dengan pembahasan makna. Inti dari metafora adalah

perbandingan secara langsung dan metonimi perbandingan secara tidak langsung, keduanya terletak pada hubungan antara kata dan makna kata. Oleh karena itu penulis juga membahas perluasan makna metafora dan metonimi dalam novel Botchan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Metafora apa yang terdapat di dalam novel Botchan karya Natsume Soseki?
2. Metonimi apa yang terdapat di dalam novel Botchan karya Natsume Soseki?
3. Bagaimana perluasan makna metafora dan metonimi di dalam novel Botchan dilihat dari segi linguistik kognitif?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini hanya terbatas pada metafora dan metonimi dalam novel dengan mengetahui bagaimana perluasan maknanya di dalam novel Botchan karya Natsume Soseki.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui metafora yang terdapat di dalam novel Botchan karya Natsume Soseki.
2. Untuk mengetahui metonimi yang terdapat di dalam novel Botchan karya Natsume Soseki.
3. Untuk mengetahui perluasan makna metafora dan metonimi di dalam novel Botchan dilihat dari segi linguistik kognitif.



## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memperkaya khasanah keilmuan bidang linguistik terutama dalam penggunaan metafora dan metonimi bahasa Jepang dalam novel.
- b. Sebagai sumber referensi untuk penelitian berikutnya sehingga diharapkan memperoleh gambaran mengenai penggunaan metafora dan metonimi dalam bahasa Jepang.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Pembelajar Bahasa Jepang

Pembelajar diharapkan dapat memahami konsep atau pemetaan metafora dan metonimi dalam bahasa Jepang.

#### b. Pengajar Bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber literatur yang diperlukan oleh pengajar bahasa Jepang terutama dalam pengertian metafora dan metonimi yang terdapat dalam novel.

- c. Peneliti Bahasa Jepang Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi oleh peneliti bahasa Jepang mengenai konsep metafora dan metonimi bahasa Jepang yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki.

## **F. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang akan disajikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut,

## BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu teori tentang metafora dan metonimi. Serta mendeskripsikan penelitian terdahulu.

## BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Selain itu, diuraikan juga mengenai subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

## BAB IV Analisis Data

Bab ini berisi hasil analisis data, berupa metafora dan metonimi serta perluasan makna dalam bahasa Indonesia.

## BAB V Penutup

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.