

## **Bab III** **Metodologi Penelitian**

### **3.1 Metode**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Tujuan utama dari penelitian yang menggunakan metode ini adalah untuk menjelaskan sebuah fenomena dalam ruang lingkup tertentu. Berdasarkan Sugiyono (2011) “penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual”. Dengan kata lain penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan teknik penelitian ilmiah untuk menganalisis sebuah fenomena aktual yang terjadi pada kurun waktu yang relatif baru dan terjadi pada tingkatan sosial.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Sukmadinata (2006) dimana beliau berpendapat bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menginterpretasikan sebuah fenomena dengan menggunakan teknik ilmiah. Dengan kata lain ciri yang menggolongkan penelitian ini menjadi penelitian deskriptif adalah permasalahannya yang bersifat aktual, kesimpulan dari penelitian yang pada intinya mendeskripsikan data yang dikumpulkan dan kesimpulan tersebut dicapai dengan menggunakan teknik yang bersifat ilmiah.

### **3.2 Sumber Data**

Data yang diambil dalam penelitian ini diambil dari light novel berjudul *Sword Art Online* karya Kawahara Reki yang volume pertamanya diterbitkan pada tahun 2009. Plot utama dari buku sumber ini adalah kejadian di masa depan mengisahkan seorang pemuda bernama Kirito yang terjebak dalam dunia video

game yang diakibatkan sang penemu alat yang memungkinkan memindahkan kesadaran seseorang dalam dunia virtual, dalam hal ini video game. Kirito sang karakter utama bersama ribuan korban lainnya dituntut untuk menyelesaikan game tersebut untuk bisa kembali ke dunia nyata. Akan tetapi konflik terjadi ketika salah satu peraturan dalam permainan tersebut adalah ketika sang pemain mati di dalam video game maka pemain itu akan ikut mati di dunia nyata.

Media yang digunakan sebagai sumber untuk penelitian ini adalah sebuah light novel atau ranobe, ‘ラノベ’ dalam bahasa Jepang. Berbeda dengan novel tradisional, light novel ditujukan untuk pembaca berusia remaja dan dewasa muda. Media ini seringkali mengambil tema mengenai kehidupan sekolah dan bercampur dengan komedi, roman dan fantasi sehingga lebih mudah untuk menembus pasar demografik yang lebih muda.

Karakteristik yang mencolok dari light novel adalah bagaimana cerita disuguhkan dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, banyaknya dialog dan penekanan terhadap plot cerita yang dinamis dan mudah dimengerti. Kehadiran ilustrasi yang muncul di dalam buku tidak hanya sebagai kover memberikan daya tarik sendiri bagi beberapa kalangan. Selain itu seringkali yang membuat light novel lebih menarik bagi kalangan muda adalah karakterisasi seperti yang diucapkan Watanabe dalam artikel besutan Takatsu dan Miyamoto (2011) yaitu dimana light novel lebih menekankan pada pesona tiap karakternya dibandingkan ceritanya, sehingga lebih mirip komik dibandingkan karya literatur lainnya.

Alasan kenapa dipilihnya judul dari media ini sebagai sumber dari penelitian ini adalah kedekatan dan popularitasnya di kalangan demografik muda. Kepopuleran media ini tidak hanya berasal dari konten yang ditawarkan. Beberapa alasan dari kepopuleran media ini, pertama adalah kebanyakan pengarangnya berasal dari demografik yang sama dengan konsumennya sehingga menimbulkan rasa kedekatan diantara pembaca dengan pengarang. Alasan lainnya adalah bagaimana media tersebut disajikan, model paperback yang menawarkan kover

Indra Dwisatya Jaya Prawira, 2015

*ANALISIS MAJAS METAFORA, METONIMI DAN SINEKDOKE YANG TERDAPAT PADA NOVEL SWORD ART ONLINE KARYA: REKI KAWAHARA BERDASARKAN TEORI LINGUISTIK KOGNITIF*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari kertas yang lebih tipis dan ukuran yang lebih kecil menjadikan harga jual yang lebih murah sehingga mudah dijangkau.

Bukti kepopulerannya adalah tingginya angka penjualan dari light novel, Takatsu dan Miyamoto (2011) menyebutkan paling tidak hasil penjualan light novel pada tahun 2009 mencapai 30.1 juta yen atau sekitar 20% dari total penjualan buku paperback dan menunjukkan tren meningkat. banyaknya light novel yang kemudian diadaptasikan menjadi media lain seperti komik, animasi dan video game juga menunjukkan antusiasme konsumen terhadap cerita yang disuguhkan melalui media ini, paling tidak terdapat 8 judul seri animasi berdasarkan light novel (anidb).

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk penelitian ini data-data yang ada didapatkan dengan teknik transkrip. Dengan kata lain data yang didapatkan berasal dari dokumen, karya literatur, artikel, catatan, dan lain lain. Untuk penelitian ini buku yang digunakan berjudul *Sword Art Online volume 1* karya Kawahara Reki.

Dalam proses pengumpulan data untuk penelitian ini terdapat beberapa tahapan sebelum mendapatkan data akhir yaitu:

1. Pengumpulan data awal, dimana semua data yang dicurigai merupakan sebuah metafora, metonimi dan sinekdoke dikumpulkan. Dari hasil pengumpulan ini menghasilkan data sebanyak 98 buah.
2. Pemilahan data, pada tahapan ini seluruh data yang didapatkan kemudian dipilah-pilah berdasarkan kelompoknya apakah itu metafora, metonimi atau sinekdoke. Berdasarkan pemilihan tersebut didapatkan data sebanyak berikut
  - Sebanyak 58 data merupakan metafora.
  - Sebanyak 27 data merupakan metonimi
  - Sebanyak 4 data merupakan sinekdoke

Indra Dwisatya Jaya Prawira, 2015

*ANALISIS MAJAS METAFORA, METONIMI DAN SINEKDOKE YANG TERDAPAT PADA NOVEL SWORD ART ONLINE KARYA: REKI KAWAHARA BERDASARKAN TEORI LINGUISTIK KOGNITIF*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sebanyak 9 data dibuang karena ketika proses pemilahan diketahui bahwa data tersebut tidak termasuk ke dalam ketiga kelompok yang akan diteliti.
3. Setelah itu dilakukan pemilihan yang lebih kecil lagi, khususnya untuk metonimi data-data yang didapatkan dibagi menjadi dua berdasarkan kedekatannya. Berikut perinciannya
    - Sebanyak 17 data merupakan Metonimi dengan kedekatan secara ruang.
    - Sebanyak 10 data merupakan Metonimi dengan kedekatan secara waktu.
  4. Setelah pemilahan maka dilakukan pemilihan data untuk dianalisis. Pemilihan ini didasarkan dari variasi hubungan yang mendasari terjadinya majas dan kemudahan untuk menjelaskan hasil analisis tersebut tanpa harus menggunakan penjelasan yang sulit untuk dimengerti. Berdasarkan hal ini maka didapatkan data sebanyak berikut:
    - Sebanyak 15 data dari 58 data yang tersedia untuk metafora dilaporkan hasil analisisnya.
    - Sebanyak 10 data dari 27 data yang tersedia untuk metonimi dilaporkan hasil analisisnya.
    - Sebanyak 2 data dari 4 data yang tersedia untuk sinekdoke dilaporkan hasil analisisnya.

### **3.4 Teknik Pengolahan Data**

Data-data yang telah dikumpulkan dan dipilah tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif dan dibantu dengan menggunakan teknik substitusi untuk sebagian besar datanya. Langkah-langkah secara terperinci dapat diuraikan sebagai berikut:

Indra Dwisatya Jaya Prawira, 2015  
*ANALISIS MAJAS METAFORA, METONIMI DAN SINEKDOKE YANG TERDAPAT PADA NOVEL SWORD ART ONLINE KARYA: REKI KAWAHARA BERDASARKAN TEORI LINGUISTIK KOGNITIF*  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Tahap pemilihan teori, pada tahap ini teori utama mana yang digunakan untuk dijadikan pijakan utama dalam melakukan analisis terhadap data. Untuk setiap majas yang berbeda digunakan pula teori yang berbeda.
  - Untuk metafora, pada umumnya digunakan teori dan uraian mengenai metafora oleh Vyvyan Evans dan Melanie Greens dalam bukunya *Cognitive Linguistic*. Yaitu pemahaman bahwa metafora adalah majas yang memetakan satu domain pada domain lain yang berbeda
  - Untuk Metonimi, teori yang digunakan sebagai dasar penelitian adalah teori yang berasal dari buku *Ninchi Gengogaku Nyuumon* karya dari Yosuke Momiyama. Yaitu teori bahwa Metonimi adalah majas yang terjadi atas dasar sifat kedekatan.
  - Untuk Sinekdoke, digunakan teori yang didapatkan dari buku *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang* karangan Dedi Sutedi. Yaitu Sinekdoke dimengerti sebagai majas yang digunakan untuk mengekspresikan kata yang bersifat khusus dengan menggunakan kata yang bersifat umum dan sebaliknya.
2. Tahap kedua adalah penerjemahan data yang akan dianalisis, proses penerjemahan data ini dilakukan dengan bantuan Jwpce (software kamus bahasa Jepang-Inggris). Kedekatan peneliti dengan video game dan mekaniknya memberikan kemudahan dalam menerjemahkan istilah dan jargon yang berkaitan dengan video game yang nota bene sangat banyak dalam buku sumber.
3. Tahap berikutnya adalah mengidentifikasi domain dan hubungan yang terdapat dalam data. Untuk ini banyak menggunakan pedoman dari kategorisasi yang sudah dilakukan oleh Lakoff dan Johnson. Selain itu intuisi dan nalar digunakan dikarenakan banyak dari hubungan dari majas ini sebenarnya bersifat konseptual dan mendasar dalam ranah kognitif manusia. Setelah itu beberapa data

diberikan perlakuan substitusi untuk lebih memperkuat bukti dari hubungan majasnya.

4. Tahap berikutnya adalah penguraian hasil analisis dalam bentuk laporan tertulis dengan maksud sebagai tahap akhir dari penelitian ini.