

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan penuturnya untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, dan perasaannya dalam berbagai situasi. Cara penyampaian pikiran, ide, atau perasaan tersebut dapat secara harfiah atau metaforis, secara langsung atau tidak langsung atau bahkan tidak menggunakan bahasa yaitu dengan cara memilih diam sama sekali.

Dalam kehidupan sehari-hari hampir kebanyakan orang berpikir bahwa mereka bisa hidup dan berkomunikasi tanpa harus bersentuhan dengan gaya bahasa. Namun Lakoff and Johnson (1980;2003) menjelaskan bahwa pada kenyataannya penggunaan gaya bahasa seperti metafora dan metonimi sangatlah banyak digunakan, tidak hanya pada bidang kebahasaan saja tetapi juga pada aktifitas, tindakan, pola berpikir bahkan sampai pada tingkat pengetahuan seseorang dalam suatu masyarakat. Misalnya, pada contoh ungkapan *time is money* (waktu adalah uang). Ungkapan ini sangatlah familiar dalam kehidupan kita sehari-hari, tapi tahukah kita bahwa ungkapan *time is money* merupakan salah satu bentuk dari metafora konseptual yang dikemukakan oleh Lakoff and Johnson. Metafora konseptual *time is money* tersebut terbentuk karena adanya kesamaan pengalaman antara waktu dan uang. Berikut beberapa contoh ungkapan dari ranah metafora konseptual *TIME IS MONEY* (waktu adalah uang):

- *How do you spend your time these days?*
(bagaimana kamu menghabiskan waktumu akhir-akhir ini?)
- *I've invested a lot of time in her.*

(saya telah menginvestasikan banyak waktu ke dia)

- *You need to **budget** your time.*
(kamu perlu menganggarkan waktumu)
- *You don't use your time **profitable**.*
(kamu tidak menggunakan waktu secara menguntungkan)
- *I **lost** a lot of time when I got sick.*
(saya kehilangan banyak waktu ketika saya sakit)

(Lakoff and Johnson, 2003:9)

Kata-kata yang dicetak tebal merupakan metafora. Penggunaan beberapa kata seperti *spend*(menghabiskan), *invest* (menginvestasikan), *budget* (anggaran), *profitable* (menguntungkan), dan *cost* (biaya) biasanya digunakan pada ranah kata *money* (uang). Namun, ketika seseorang membicarakan soal *time* (waktu), kata-kata tersebut juga digunakan. Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya kesamaan pengalaman antara waktu dan uang dimana waktu dalam kebudayaan kita merupakan sebuah komoditi yang berharga. Waktu merupakan sumber yang terbatas yang kita gunakan untuk mencapai tujuan kita. Segala bentuk aktifitas kita terkait dengan waktu, misalnya saja ketika kita bekerja. Kita bekerja juga menggunakan waktu, dan merupakan hal yang biasa untuk membayar waktu tersebut, baik hitungannya per jam, minggu, bahkan tahunan. Berdasarkan pengalaman tersebut dapat kita pahami bahwa waktu merupakan suatu hal yang dapat dihabiskan, dibuang, dianggarkan, diinvestasikan sama halnya dengan uang. (Lakoff and Johnson, 2003:9)

Perhatikan pula contoh metafora dan metonimi yang terdapat dalam novel sastra berbahasa Jepang *Umibe no kafuka* berikut ini:

- (1) ナカタさんはその情報を頭にきちんと入れた。忘れてはならない大事な引き出しの中に、しっかりとしまいこんだ。(Murakami, 2002:171)

Nakata memasukkan informasi itu ke kepalanya. Dan menyimpan dengan hati-hati dalam salah satu laci kepalanya agar tidak lupa.

- (2) 僕は彼の忠告を頭に入れる。(Murakami, 2002:244)

Saya memasukkan nasehat dia ke dalam kepala.

- (3) しっかりと目を閉じ、鼻の下のところまで寝袋のジッパーをあげ、すべての考えを頭の外に追いやる。(Murakami, 2002:273)

Aku memejamkan mataku rapat-rapat, menarik resleting kantong tidurku hingga di bawah hidung, kemudian mengeluarkan semua pikiranku dari kepala.

Kata-kata bergaris bawah pada contoh (1), (2), dan (3) merupakan metafora. Penggunaan beberapa kata seperti memasukkan dan mengeluarkan biasanya digunakan pada ranah kata “wadah”. Namun, ketika seseorang membicarakan soal kepala, kata-kata tersebut juga digunakan. Hal ini dikarenakan terdapatnya kesamaan pengalaman antara “kepala” dengan “wadah”, dimana adanya “batasan antara bagian luar dan dalam”, adanya proses aktifitas “keluar masuk melalui pintu atau celah”, oleh karena itu ketika seseorang menerima informasi dia akan memasukkannya ke dalam kepalanya, dan menyimpan informasi tersebut dalam bentuk ingatan, dan mengeluarkan informasi atau ingatannya tersebut dari kepalanya ketika dia membutuhkannya, dan sebagainya. Jenis metafora ini dikonseptualisasikan kepada metafora *Kepala adalah Wadah*.

- (4) 頭が悪いからです。昔から悪かったわけではないのですが、小さいころに事故にあいまして、それから頭が悪くなったのです。(Murakami, 2002: 96)

Karena saya bodoh. Dulu saya tidaklah bodoh, namun ketika kecil saya mengalami kecelakaan dan sejak saat itu saya jadi bodoh.

(5) それからナカタには弟が二人おりますが、二人ともとても頭がいいのです。

(Murakami, 2002: 96)

Selain itu Nakata memiliki 2 orang saudara, dan keduanya sangat pintar.

Atama ga warui dan *Atama ga ii* dalam bahasa Jepang di atas merupakan idiom yang masing-masing bermakna “bodoh” dan “pintar”. Di sini terdapat perluasan makna, yaitu dari makna harfiah ke makna idiomatik secara metonimis yang ditandai kata “Kepala” untuk menyatakan makna “otak” yang berhubungan dengan tingkat intelegensi seseorang. Dikatakan metonimi karena antara kepala dan otak memiliki hubungan atau kedekatan secara ruang, dimana di dalam kepala terdapat otak. Berdasarkan hal tersebut, idiom ini diklasifikasikan sebagai metonimi *wadah mewakili isi*.

Memahami gaya bahasa seperti metafora dan metonimi merupakan hal yang penting karena gaya bahasa seperti metafora dan metonimi menggambarkan bagaimana manusia melalui bahasa memandang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Novel *Umibe no Kafuka* (2002) merupakan salah satu karya Haruki Murakami yang sangat laris dan sudah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa termasuk ke dalam bahasa Indonesia dengan judul “Dunia Kafka” (2011).

Dalam *Umibe no Kafuka*, Murakami dengan produktif menggunakan metafisis melalui penggunaan gaya bahasa metafora dan metonimi. Satu hal lagi yang menarik, tokoh cerita dalam novel ini sering sekali mengatakan bahwa hidup ini adalah metafora.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Analisis metafora dan metonimi bahasa Jepang yang terdapat dalam novel *Umibe no Kafuka* karya Murakami Haruki dilihat dari tinjauan linguistik kognitif”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah :

- (1) Metafora seperti apa sajakah yang terdapat di dalam novel *Umibe no kafuka* ?
- (2) Metonimi seperti apa sajakah yang terdapat di dalam novel *Umibe no kafuka* ?
- (3) Seperti apakah alasan dan latar belakang perluasan makna metafora yang terdapat di dalam novel *Umibe no kafuka* dilihat dari segi linguistik kognitif?
- (4) Seperti apakah alasan dan latar belakang perluasan makna metonimi yang terdapat di dalam novel *Umibe no kafuka* dilihat dari segi linguistik kognitif?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas mengenai metafora dan metonimi dengan tujuan untuk mengidentifikasi keberadaan maknanya di dalam novel *Umibe no kafuka*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- (1) Untuk mendeskripsikan metafora yang terdapat di dalam novel *Umibe no kafuka*
- (2) Untuk mendeskripsikan metonimi yang ditemukan dalam novel *Umibe no kafuka*
- (3) Untuk mendeskripsikan alasan dan latar belakang yang mendasari perluasan makna metafora yang terdapat dalam novel *Umibe no kafuka*
- (4) Untuk mendeskripsikan alasan dan latar belakang yang mendasari perluasan makna metonimi yang terdapat dalam novel *Umibe no kafuka*

1.5 Manfaat Penelitian

Sustia Fattiska, 2013

Analisis Metafora Dan Metonimi Bahasa Jepang Yang Terdapat Dalam Novel “Umibe No Kafuka” Karya Murakami Haruki Dilihat Dari Tinjauan Linguistik Kognitif

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

Hasil penelitian ini memiliki kontribusi dalam hal memberikan dan memperkaya pemahaman makna ungkapan metafora dan metonimi yang ditinjau dari sudut pandang linguistik kognitif sehingga secara implisit dapat memahami perbedaannya dengan makna ungkapan harfiah secara umum.

