

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis Sebelumnya

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Wakhit pada tahun 2014 yang menganalisis metafora dengan judul “PEMAKNAAN METAFORA DALAM *HEADLINE* MAJALAH IKLAN MOTORFAN JEPANG EDISI BERSAMA VOLUME 56”. Penelitian tersebut membahas tentang makna dan jenis metafora yang terdapat dalam headline iklan majalah Jepang Motorfan edisi bersama volume 56. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori Knowles and Moon. Penelitian tersebut menganalisis 11 data dari sumber data yang berjudul Motorfan terbitan 29 Desember 2013. Skripsi ini mendeskripsikan hubungan antara makna harafiah dan makna metafora serta jenis metafora apa saja yang terdapat dalam data-data tersebut.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarmidi pada tahun 2016 yang menganalisis metafora dengan judul “INTERAKSI MAKNA LEKSIKAL DAN MAKNA METAFORA DALAM NOVEL *MINNA KODOKU DAKEDO* KARYA KANASHI KITAJIMA”. Penelitian yang dilakukan oleh Sarmidi menggunakan metode penelitian kualitatif menggunakan teori dari Momiyama. Sumber data yang digunakan berasal dari karya sastra yang berupa novel karangan Kanashi Kitajima. Penelitian tersebut mengkategorisasikan metafora berdasarkan teori metafora Momiyama.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian metafora yang dilakukan oleh Wakhit (2014) adalah penggunaan teori dan sumber data yang berbeda. Penelitian ini menggunakan teori Alan Cruse (2000) dan sumber data berupa artikel *online* olahraga *baseball*. Disamping itu metafora yang teridentifikasi dikategorisasikan berdasarkan kelas kata dalam bahasa Jepang. Sedangkan perbedaan dengan penelitian metafora yang dilakukan oleh Sarmidi (2016) adalah penggunaan teori dan sumber data yang berbeda. Penelitian ini menggunakan teori dari Alan Cruse (2000) dan menggunakan sumber data

berupa artikel *online* yang menyajikan informasi secara aktual dan faktual. Disamping itu penelitian yang dilakukan oleh Sarmidi adalah penelitian semantik murni. Sedangkan pada penelitian ini dimasukkan unsur pragmatik yaitu penjelasan mengenai konteks saat pertandingan berlangsung. Pada penelitian ini metafora dikategorisasikan menurut kelas kata dalam bahasa Jepang.

2.2 Media Masa

Menurut Pasalo (2013:1) media masa memiliki banyak ragam sesuai dengan karakteristiknya misalnya media elektronik dan media cetak. Televisi dan radio termasuk dalam kategori media elektronik. Sedangkan media cetak misalnya adalah koran, majalah, pamflet, dan lain-lain.

Menurut Pasallo (2013:93), media masa mempunyai peran sebagai berikut.

1. Media masa sebagai institusi pencerahan masyarakat, yaitu perannya sebagai media edukasi. Media massa menjadi media yang setiap saat mendidik masyarakat supaya cerdas, terbuka pikirannya, dan menjadi masyarakat yang maju.
2. Media masa juga menjadi media informasi, yaitu media yang setiap saat menyampaikan informasi kepada masyarakat.
3. Media masa sebagai media hiburan. Sebagai agen perubahan, media masa juga menjadikan institusi budaya yaitu institusi yang setiap saat menjadi corong kebudayaan dan katalisator perkembangan budaya.

2.2.1 Koran

Menurut Ardianto yang dikutip oleh Pasallo (2013:93) media cetak adalah suatu media statis yang mengutamakan fungsinya sebagai media penyampaian informasi. Hagijanto (1999:61) menjelaskan bahwa fungsi utama media cetak adalah untuk memberikan informasi dan untuk menghibur. Dalam hal ini koran termasuk ke dalam kategori media cetak. Media cetak merupakan dokumen atas segala hal yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah ke dalam bentuk kata-kata,

gambar, foto dan sebagainya. Perkembangan internet dan sistem informasi menyebabkan munculnya berbagai inovasi dari media masa. Inovasi tersebut adalah tranformasi media cetak menjadi media elektronik.

2.2.2 Artikel

Menurut sumber (Komunikasi Praktis, 2016, diakses 6 Desember 2016) artikel dalam istilah jurnalistik adalah tulisan berisi pendapat subjektif penulisnya tentang suatu masalah atau peristiwa. Penulisan sebuah artikel dilakukan secara aktual dan sesuai dengan fakta yang ada. Zubeir (2008:9) juga mengatakan bahwa penulisan sebuah artikel mengangkat hal-hal yang bersifat aktual, original, kreatif, dan inovatif.

2.3 Baseball

Menurut Alderson,dkk (2015:33) sebuah tim *baseball* pada saat posisi menyerang (*offensive*) bertujuan supaya pemukul bola dapat menjadi *runner* dan dapat menghasilkan poin jika *runner* tersebut mampu berputar melewati tiga base kembali ke *home base*. Sedangkan tim yang bertahan (*defensive*) bertujuan mencegah pemain lawan menjadi *runner* dan menjaga masing-masing *base*. *Baseball* adalah permainan olahraga yang secara teknis tiap tim yang bertanding melakukan penyerangan dan pertahanan secara bergantian.

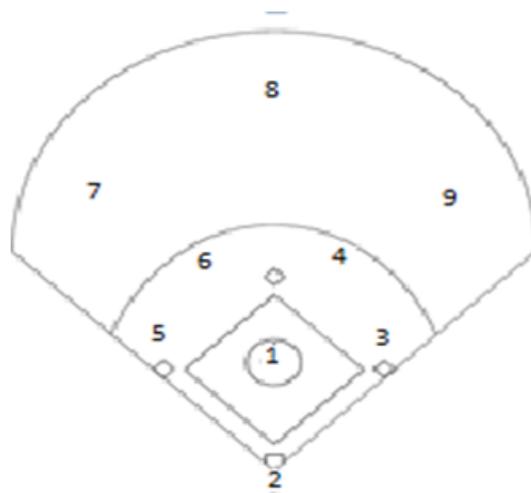
Permainan *baseball* memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari, gerakan tangan pada saat memukul bola, dan pada saat menangkap bola maupun melempar bola (Anjasmara, 2014:1). Menurut Alderson,dkk (2015:5-9) perlengkapan standar olahraga *baseball* adalah sebagai berikut.

1. Bola
2. Bat
3. Seragam pemain
4. Sarung tangan *catcher*
5. Sarung tangan *base 1*

6. Sarung tangan *fielding*
7. Sarung tangan *pitcher*
8. Helm pelindung

2.3.1 Lapangan *Baseball* dan Posisi Pemain

Menurut Alderson, dkk (2015) sudut *base* dalam area permainan *baseball* adalah 90 derajat. Bagian lapangan yang terdapat *base* merupakan bagian pusat permainan yang dinamakan *infield* sedangkan bagian luarnya disebut *outfield*.



Lapangan dan posisi pemain *baseball*

Keterangan :

1. *Pitcher*

Pemain yang bertugas melemparkan bola ke arah *batter* dengan cepat dan tepat bertujuan agar *batter* tersebut tidak dapat memukul bola atau pukulannya melemah sehingga mudah dimatikan lawan.

2. *Catcher*

Pemain yang berada dibelakang *batter* untuk menangkap bola dari *pitcher* yang tidak terpukul oleh *batter* dan juga memberi strategi lemparan kepada *pitcher*.

3. *First base*

Pemain yang berada di daerah *infield* yang bertugas menjaga *base 1*.

4. *Second base*

Pemain yang berada di daerah *infield* yang bertugas menjaga *base 2*.

5. *Third base*

Pemain yang berada di daerah *infield* yang bertugas menjaga *base 3*.

6. *Shortstop*

Pemain yang berada di daerah *infield* yang bertugas menjaga daerah antara *base 2* dan *base 3*.

7. *Left fielder*

Pemain yang berada di daerah *outfield* yang bertugas menjaga daerah *outfield* sebelah kiri.

8. *Centre fielder*

Pemain yang berada di daerah *outfield* yang bertugas menjaga daerah *outfield* sebelah tengah diantara *left fielder* dan *right fielder*

9. *Right fielder*

Pemain yang berada di daerah *outfield* yang bertugas menjaga daerah *outfield* sebelah kanan.

2.4 Semantik

2.4.1 Definisi Semantik

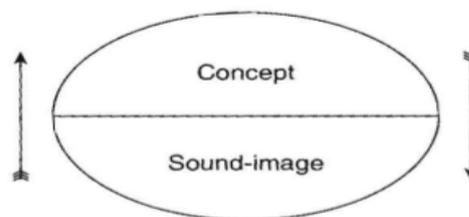
Semantik merupakan telaah mengenai makna (Muhadjir, 2014:3). Menurut Alwasilah (2003:103) menjelaskan bahwa semantik (*imiron*) merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji tentang makna. Objek kajian semantik antara lain adalah makna kata (*go no imi*), relasi makna antar satu kata dengan kata yang lainnya (*go no imi kankei*), makna frasa dalam suatu idiom (*ku no imi*), dan makna kalimat (*bun no imi*).

2.4.2 Hakikat Bahasa

Dalam gagasan Ferdinand de Saussure yang dikutip Muhadjir (2014:24) bahwa bahasa, lebih konkritnya lagi kata adalah suatu sistem tanda yang terdiri dari dua sisi yang saling melengkapi yaitu isi dan bentuk. Yang pertama disebut petanda (*signified*) dan yang kedua disebut penanda (*signifier*).

Menurut Mudjiyanto dan Emilsyah (2013:5) pada kata “bunga mawar” terdapat petanda tentang rasa cinta. Dari contoh tersebut kata “bunga mawar” merupakan penanda (*signifier*) dan rasa cinta merupakan petanda (*signified*).

PETANDA DAN PENANDA



Ferdinand de Saussure (1915:66)

Bagian di atas garis adalah isi bahasa atau konsep yang ada di pikiran penutur dan yang di bawah garis adalah satuan bunyi atau wujud konkrit bentuk bahasa yang berupa urutan konsonan dan vokal. Gambar tersebut menjelaskan bahwa kedua elemen dalam bulatan tersebut berpadu menjadi satu dimana yang pertama mensyaratkan yang kedua dan sebaliknya.

2.4.3. Makna Dasar dan Makna Perluasan

Menurut Alwasilah (2003:108) makna dasar dalam bahasa Jepang disebut dengan 「基本義'kihon-gi'」 yaitu merupakan makna asli yang dimiliki oleh suatu kata. Sedangkan makna perluasan 「転義'ten-gi'」 merupakan makna yang muncul sebagai hasil perluasan dari makna dasar tersebut diantaranya dikarenakan penggunaan secara kiasan atau majas.

2.5 Metafora

2.5.1 Definisi metafora

Menurut Muhadjir (2014:111) kata Yunani *metaphor* memiliki makna harafiyah “transfer” dan oleh Aristoteles diartikan mentransfer suatu makna ekspresi ke makna ekspresi lain. Sedangkan menurut Alwasilah (2003: 180) metafora merupakan gaya bahasa yang dapat digunakan dalam menjelaskan hubungan antar makna dalam suatu kata atau frasa.

Metafora menurut pandangan Momiyama (2002:65) adalah sebagai berikut.

メタファーは二つの物事・概念の何らかの類似性に基ずいて、一方の物事・概念を表す形式を用いて、他方の物事・概念を表すという比較。

“*Metafaa wa futatsu no mono goto gainen no nanraka no ruijisei ni motozuite, ippou no mono goto gainen wo arawasu keishiki wo mochiite, tahou no mono goto gainen wo arawasu toiu hikaku*” .

“Metafora adalah majas perbandingan yang didasarkan pada persamaan sebuah konsep dari suatu hal yang menggambarkan sebuah konsep dalam hal yang lain”.

2.5.2 Teori Metafora

1. Teori Perbandingan

Dalam pandangan klasik Aristoteles memandang metafora sebagai dekorasi bagi bahasa yang dipakai secara biasa dan sebagai alat retorika yang dipakai pada waktu tertentu untuk memperoleh efek tertentu. (Muhadjir 2014 :130). Geeraerts (2010:34) mengemukakan bahwa terdapat pola-pola perbandingan atau kesamaan antara *vehicle* dan *tenor* dalam metafora. Pola perbandingan tersebut diantaranya yaitu dengan membandingkan kesamaan antara bentuk dan penampilan, kesamaan posisi dalam struktur, kesamaan fungsi, hubungkan ruang dengan waktu, hubungkan ruang dengan kuantitas, hubungkan domain panca indra, dan hubungan kebutuhan badani dengan kognisi.

2. Teori Kognitif

Menurut Alwasilah (2003:178) makna suatu kata terutama polisemi tidak muncul begitu saja tetapi ada yang memotivasi dan melatarbelakanginya. Misalnya untuk kata mencium, mulai dari kata mencium bau, mencium kening, sampai pada mencium perbuatan seseorang. Hubungan antar makna tersebut dapat ditinjau dari gaya bahasa.

Pandangan semantik kognitif menganggap metafora sebagai wilayah kognitif daripada mekanisme stilistik (Geeraerts 2010:204). Pandangan metafora menurut Lakoff yang dikutip Cruse (2000: 205) adalah sebagai berikut.

“Metaphors are not merely decorative features of certain styles, but are an essential component of human cognition. They are ‘a means whereby ever more abstract and intangible areas of experience can be conceptualised in terms of the familiar and concrete’.

“Metafora tidak hanya sekedar berbentuk fitur dekoratif dengan gaya tertentu, tetapi lebih merupakan komponen dasar dari kognitif manusia. Metafora adalah alat dimana pengalaman yang abstrak atau tidak teraba dapat dikonsepsikan dalam bentuk yang lebih konkrit dan lebih mudah dikenal”.

Metafora menurut Geeraerts (2010:206) secara konseptual terdiri dari pemetaan antara dua ranah konsep yaitu *source domain* dan *target domain*. Dan terdapat pemetaan antara *source domain* dan *target domain* tersebut.

3. Teori interaksi

Hass dalam Cruse (2000:203) menjelaskan bahwa setiap makna kata membangun medan makna (*semantic field*), misalnya kata “kaki” yang mempunyai medan makna yaitu anggota badan dari makhluk yang bernyawa seperti manusia, hewan, dan lainnya. Jika berpindah ranah menjadi benda yang tidak bernyawa misalnya kaki meja berarti terjadi adanya perpindahan medan makna. Kata “kaki” pada makna pertama dan yang kedua memiliki medan makna yang berlainan. Setiap medan makna memiliki konteksnya sendiri. Ketika terjadi interaksi antara dua kata sebagai bentuk kontekstual maka akan membentuk

medan semantik baru. Medan semantik baru tersebut salah satunya adalah metafora.

4. Teori Pragmatik

Muhadjir (2014:245) mengatakan bahwa pragmatik berhubungan dengan maksud ujaran yang menyangkut makna antara pihak penutur dan mitra tutur. Pragmatik berkaitan dengan makna yang tergantung pada konteks tertentu. Dalam sebuah ujaran tidak cukup untuk dipahami makna yang ingin disampaikan oleh penutur hanya dengan berdasarkan makna leksikal dan makna gramatikalnya saja. Berkaitan dengan sebuah teks, Anang (2008:3) menjelaskan bahwa teks berkaitan dengan apa yang secara aktual dilakukan, dimaknai, atau dikatakan oleh masyarakat dalam situasi yang nyata. Lebih lanjut Anang menjelaskan bahwa konteks situasi dan budaya merupakan faktor penentu untuk memaknai sebuah teks.

Menurut Koveces (2015:xi) pemahaman terhadap makna ekspresi metafora membutuhkan pengetahuan terhadap konteks dimana metafora tersebut digunakan. Lebih lanjut Kovecses (2015:7) mengatakan bahwa interpretasi terhadap metafora hanya terjadi dalam konteksnya, sehingga interpretasi terhadap metafora akan beragam tergantung variasi terhadap konteks. Dengan demikian hubungan antara metafora dengan konteks sangat erat.

2.5.3 *Metaphor Identification Procedure (MIP)*

Metaphor Identification Procedure (MIP) yang disusun oleh kelompok Pragglejaz (2007). Mekanisme dari MIP adalah sebagai berikut :

1. Membaca seluruh teks wacana untuk membentuk pemahaman umum tentang maknanya
2. Menentukan unit leksikal dalam teks wacana

3. A) Tentukan makna setiap unit leksikal dalam teks sesuai dengan konteksnya. Bagaimana makna tersebut berlaku sebagai sebuah entitas, hubungan atau sifat yang ditimbulkan oleh teks (makna kontekstual). Perhatikan apa yang datang sebelum dan sesudah unit leksikal
- B) Pada setiap unit leksikal, pastikan jika ada makna kontemporal yang lebih mendasar pada konteks lain dibandingkan dengan makna yang diberikan dalam konteks. Makna dasar akan cenderung : (i) makna yang yang ditimbulkan lebih mudah untuk dibayangkan, dilihat, didengar, dicium, dan dirasakan; (ii) berhubungan dengan tindakan fisik; (iii) lebih tepat dan tidak (samar-samar); dan (iv) secara historis lebih tua.
- Makna yang sering muncul dalam unit leksikal belum tentu merupakan makna dasar.
- C) Jika unit leksikal mempunyai makna kontemporer yang lebih mendasar pada konteks lain dibanding pada konteks tersebut, periksa apakah makna kontekstual tersebut berbeda dengan makna dasar tetapi masih dapat dibandingkan.
4. Jika ya, tandai unit leksikal tersebut sebagai metafora.

Zoltan Kovecses (2010:5) melakukan contoh identifikasi menggunakan metode MIP menggunakan contoh kalimat *he's without direction in life*. Unit leksikal pada kalimat tersebut adalah *he, is, without, in, dan life*. Secara kontekstual makna unit leksikal pada kalimat tersebut diantaranya adalah *he* merujuk kepada dia (laki-laki) yang ditunjuk pada konteks, *is* berarti ada, *without* berarti tidak mempunyai sesuatu, *direction* menunjukkan sikap atau perlakuan seseorang, *in* menandakan mengekspresikan suatu wilayah (dalam), *life* menandakan suatu keadaan masih hidup. Makna tersebut merupakan makna kontekstual dari setiap unit leksikal. Pada kalimat tersebut kata *direction* dan *in* mempunyai makna kontemporal yang lebih mendasar dibandingkan dengan makna kontekstualnya.

2.5.4 Teori Metafora Alan Cruse

Cruse (2000:202) menjelaskan bahwa ada tiga aspek dalam metafora yaitu *vehicle* yaitu kata yang dipakai untuk metafora, latar (*ground*) sebagai makna dasar makna perluasan dan *tenor* yaitu makna metaforis *vehicle*. Contoh analisis metafora yang diungkapkan adalah pada kata kaki gunung. Pada kaki gunung, kaki merupakan *vehicle*. Latarnya adalah bagian yang paralel antara posisi kanonik bagian bawah manusia dengan seluruh bagian badan manusia lainnya dan *tenor*-nya adalah sesuatu berupa bagian bawah.

2.5.5 Wujud Dasar Persamaan Metafora

Menurut Momiyama (2002:65) wujud dasar persamaan metafora (*ground*) dibagi menjadi dua. Pertama adalah metafora yang didasarkan persamaan yang tampak atau terlihat dari luar. Wujud persamaan tersebut misalnya pada nama masakan *medamayaki*. *Medamayaki* merupakan nama hidangan berupa telur (umumnya telur ayam) yang digoreng dengan minyak panas tanpa diaduk terlebih dahulu dan di Indonesia sering disebut dengan telur ceplok. Dalam bahasa Indonesia *medama* berarti bola mata dan *yaki* merupakan nomina yang mempunyai bentuk verba *yakimasu* yang berarti “memanggang”. Penggunaan ungkapan bola mata untuk nama hidangan tersebut dikarenakan terdapat persamaan antara keseluruhan bentuk tata letak kuning telur dan putih telur dengan bentuk mata (secara tipikal) pada umumnya.

Kedua adalah metafora yang didasarkan persamaan abstrak. Menurut (kbbi.web.id/abstrak) abstrak berarti tidak berwujud atau tidak berbentuk. Wujud persamaan tersebut dicontohkan pada kata *wana*(perangkap) pada kalimat *aitsu no wana ni hamatte shimatta* (saya terjebak ke dalam perangkapnya). Makna dasar dari *wana* adalah <perlengkapan yang dibuat sedemikian rupa agar tidak terlihat mencolok untuk menangkap binatang, dan lain-lain >. Sedangkan untuk makna *wana* pada kalimat tersebut adalah <siyasat tersembunyi untuk memberi kesialan atau kemalangan yang dapat mencelakakan seseorang> dan bukan berupa perangkap yang berbentuk atau

berwujud fisik yang dapat ditangkap langsung dengan panca indra. Dasar persamaan dari kedua makna tersebut yaitu <sesuatu yang bertujuan untuk memberikan kesialan atau kemalangan pada pihak lain> dan <sesuatu yang dibuat sedemikian rupa supaya tidak mudah disadari>.