

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memaknai metafora yang terdapat pada sumber data. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi pustaka dan dipaparkan secara deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan semantik menggunakan teori metafora Alan Cruse (2000).

3.2 Data dan Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah artikel *online Asahi Shinbun* yang diterbitkan pada tanggal 23 Oktober 2016 yang mengulas tentang final *baseball* Jepang 2016 antara tim *Hiroshima Carp* melawan tim *Hokkaidou Nippon Ham Fighters*. Artikel tersebut diakses melalui laman (*Asahi Shinbun Digital*, 2016, diakses 1 Desember 2016) dengan judul artikel "*Nitouryuu Ohtani, Akai Nami ni Nomareru*". Untuk menambah ketercukupan data, pada penelitian ini juga ditambahkan sumber data dari artikel koran *online* yang mengulas tentang final tersebut. Artikel tersebut adalah artikel *online Chuugoku Shinbun* yang berbasis di Hiroshima yang diakses melalui laman (*Chuugoku Shinbun*, 2016, diakses 10 Maret 2017) dan artikel *online Hokkaidou Shinbun* yang berbasis di Hokkaidou yang diakses dari laman (*Hokkaidou Shinbun*, 2015, diakses 10 Maret 2017). Alasan dari penggunaan sumber data tersebut adalah karena terdapat banyak metafora yang ada pada artikel.

Data yang dianalisis pada penelitian ini berupa kata atau frasa yang mengandung majas metafora. Proses identifikasi terhadap data menggunakan metode MIP (*Metaphor Identification Procedure*) untuk mencari kata atau frasa yang mengandung metafora yang terdapat pada sumber data.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Langkah yang dilakukan dalam proses pengumpulan data adalah sebagai berikut.

1. Mencari kata atau frasa pada artikel yang mengandung metafora menggunakan metode MIP.
2. Dari hasil identifikasi tersebut ditemukan 32 data berupa kata yang mengandung metafora.

3.4 Teknik Analisis Data

Langkah-langkah teknik analisis data adalah sebagai berikut :

1. Data yang teridentifikasi sebagai metafora dicari padanan katanya menggunakan kamus Jepang-Indonesia yaitu kamus *Kenji Matsuura*.
2. Menjelaskan konteks artikel sesuai dengan kejadian yang nyata saat pertandingan berlangsung melalui aplikasi video *you tube* atau melalui laman resmi yang lain.
3. Data tersebut dimasukkan pada konsep teori Alan Cruse (2000) yaitu *vehicle, tenor dan ground*.
4. Mencari makna *vehicle* menggunakan kamus Jepang-Jepang yaitu kamus *Gendai Shinkokugo Jiten* atau melalui kamus *online*.
5. Mencari makna metaforis atau *tenor* menggunakan kamus *Gendai Shinkokugo Jiten* atau melalui kamus *online*.
6. Mencari *ground* atau dasar persamaan makna antara *vehicle* dengan *tenor* dan dipaparkan sesuai dengan konteks.
7. Mencari wujud dari *ground* atau dasar persamaan tersebut menggunakan teori dari Momiyama (2002).