



**PEMAKNAAN METAFORA PADA ARTIKEL *ONLINE* YANG MENGULAS
TENTANG FINAL BASEBALL JEPANG 2016**

JURNAL

Diajukan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Sastra

Oleh

ORYSA WIDI ATMOKO

BAYU ARYANTO

SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

Jurnal ini telah disetujui dan dinyatakan layak oleh dosen pembimbing pada 1 September 2017, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro.

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Bayu Aryanto, S.S., M. Hum

**PEMAKNAAN METAFORA PADA ARTIKEL *ONLINE* YANG MENGULAS
TENTANG FINAL *BASEBALL* JEPANG 2016**

Orysa Widi Atmoko, Bayu Aryanto

Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang

Abstract

This research discusses metaphors used in 3 online articles of Japan's Baseball final game on 22 October 2016. It aims to find the meaning of vehicle, the meaning of tenor and the similarities between them. The method used in this research is qualitative method by using Alan Cruse's theory in his book "Meaning In Language", published in 2000. MIP (Metaphor Identification Procedure) is used to identify metaphors in the data. The data that identified as metaphors are classified based on the Japanese word classes and the topic of the sentences. All the data were analyzed in the form of vehicle, tenor and ground by adding further explanation about the context of the situation. There were 12 data in this research. It is concluded that to interpret metaphor expression, one needs to understand the context and culture of the said metaphors.

Keywords : *metaphor, online article, vehicle, tenor, ground*

Abstrak

Pada penelitian ini dibahas mengenai metafora yang terdapat pada 3 artikel *online* yang mengulas tentang final *baseball* Jepang 22 Oktober 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mencari makna *vehicle*, makna *tenor* dan dasar persamaan antara keduanya. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif menggunakan teori Alan Cruse dalam bukunya yang berjudul *Meaning in Language* tahun 2000. Identifikasi data dilakukan menggunakan metode MIP (*Metaphor Identification Procedure*). Data yang teridentifikasi sebagai metafora dikategorisasikan menurut kelas kata bahasa Jepang dan dibagi berdasarkan penggunaannya terhadap topik pembicaraan dalam kalimat. Data tersebut dianalisis dalam bentuk *vehicle*, *tenor* dan *ground* dengan menambahkan penjelasan tentang konteks situasinya. Data yang dianalisis pada penelitian ini berjumlah 12. Dari hasil analisis disimpulkan bahwa untuk memaknai metafora dibutuhkan pengetahuan tentang konteks dan pengetahuan tentang budaya tempat metafora tersebut berasal.

Kata kunci : *metafora, artikel online, vehicle, tenor, ground*

PENDAHULUAN

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 transformasi media cetak menjadi media elektronik.

Asahi Shinbun merupakan koran yang memiliki sejarah yang cukup lama dalam industri media cetak di Jepang. Menurut (Asahi Shinbun-sha, 2015, diakses 14 Desember 2016), koran pertama *Asahi Shinbun* diterbitkan di Osaka pada tanggal 25 Januari 1879 (Meiji 12). Perusahaan ini didirikan oleh Murayama Ryuhei dan Ueno Riichi dan pada saat ini berbasis di Toukyou. *Asahi Shinbun* juga menghasilkan beberapa inovasi yang pertama pada industri media cetak Jepang yaitu percetakan dengan menggunakan huruf cetak, pengiriman wartawan ke wilayah negara barat, dan penggunaan mesin cetak putar. *Asahi Shinbun* juga banyak menerima penghargaan dari asosiasi media cetak Jepang. Menurut sumber (Nihon Shinbun Kyokai, 2016, diakses 15 Desember 2016) *Asahi Shinbun* telah menerima penghargaan dari *Nihon Shinbun Kyokai*¹ berupa penghargaan di bidang editorial sebanyak 22 kali dan penghargaan di bidang teknis percetakan sebanyak 9 kali. Artikel *online Asahi Shinbun* disajikan secara aktual dan faktual setiap harinya. Pada penelitian ini digunakan sumber artikel dari laman (*Asahi Shinbun Digital*, 2016, diakses 1 Desember 2016). Untuk 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).

Alderson, dkk (2015:iv) menjelaskan bahwa *baseball* merupakan olah raga yang dimainkan oleh dua tim dimana tiap tim masing-masing terdiri dari 9 pemain. Permainan *baseball* berkembang di wilayah Amerika Utara sampai akhirnya menyebar hingga ke seluruh dunia. Olahraga *baseball* tidak hanya menjadi olahraga nasional Amerika Serikat saja tetapi sudah menjadi olahraga internasional yang dimainkan oleh lebih 100 negara. 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.

Menurut survey majalah Gigazine (Gigazine, 2015, diakses 14 Desember 2016) rata-rata jumlah penonton yang datang langsung ke stadion untuk menyaksikan liga

¹Asosiasi penerbit surat kabar di Jepang

profesional di Jepang atau NPB² berada diperingkat ke-8 dunia dalam hal jumlah penonton yang datang langsung ke stadion dengan jumlah rata-rata 26.458 penonton tiap hari. Sebagai perbandingan dengan liga sepakbola profesional Jepang atau *J-League* menempati peringkat 16 dunia dengan jumlah rata-rata 17.240 penonton tiap hari. Hal ini mengindikasikan bahwa *baseball* adalah olahraga yang sangat populer jika dibandingkan dengan olahraga lainnya di Jepang. Disamping itu dari segi prestasi level dunia, Jepang merupakan pemenang terbanyak pada kejuaraan dunia *World Baseball Classic* (WBC³) yaitu pada tahun 2006 dan 2009. Peringkat ranking dunia yang dirilis oleh WBSC⁴ (2016), Jepang juga berada pada peringkat pertama dengan 5.669 poin mengungguli Amerika dengan 4.928 poin. Statistik tersebut mengindikasikan bahwa Jepang merupakan negara yang kuat dalam olahraga *baseball*.

Menurut sumber dari laman (Yahoo Japan Corporation, 2016, diakses 6 Desember 2016) NPB setiap tahun mengadakan liga profesional di Jepang yang diikuti oleh 12 tim dan dibagi ke dalam dua liga yaitu liga sentral dan liga pasifik. Tiap tim melakukan 143 pertandingan pada setiap liga. Peringkat satu, dua dan tiga pada masing-masing liga akan melakukan pertandingan yang dinamakan *Climax Series*⁵ untuk mencari wakil pada setiap liga untuk partai final. Juara Jepang ditentukan pada final yang dinamakan final *Nihon Series*⁶ yang mempertemukan antara wakil liga sentral dan wakil liga pasifik. Pada kejuaraan final tahun 2016 mempertemukan tim *Hiroshima Carp* sebagai wakil liga sentral dan tim *Hokkaidou Nihon Ham Fighters* sebagai wakil liga Pasifik.

Metafora dalam bahasa Yunani mempunyai makna harafiah yaitu “transfer”. Dalam pandangan klasik, metafora diartikan Aristoteles adalah mentransfer suatu makna ekspresi ke makna ekspresi lain (Muhadjir, 2016 : 111). Menurut Momiyama (2002:65) metafora adalah majas perbandingan yang didasarkan atas adanya persamaan sebuah konsep dari suatu hal yang menggambarkan sebuah konsep dalam hal yang lain. Penggunaan metafora telah merambah ke dalam kehidupan kita di segala aspek tidak hanya digunakan sebagai hiasan dalam puisi atau dalam karya sastra. Menurut Lakoff dan Johnson (1980:3) penyampaian majas metafora bukan hanya tertuju pada hal yang berbau sastra dan bersifat imajinatif saja tetapi tanpa kita sadari metafora telah berada dalam tatanan kehidupan sehari-hari. Bahkan metafora sebagai sebuah sistem konseptual tidak hanya terdapat dalam ujaran bahasa tetapi juga dalam pikiran (*thought*) maupun dalam tindakan (*act*) manusia.

Cruse (2000:202) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek dalam metafora yaitu *vehicle* atau kata yang dipakai untuk metafora, *tenor* atau makna metaforis dan *ground* sebagai dasar persamaan. Contoh analisis metafora tersebut diungkapkan pada kata “kaki gunung”. Pada kata tersebut, kaki merupakan *vehicle*, *tenornya* adalah sesuatu berupa bagian bawah, dan *groundnya* adalah bagian yang paralel antara posisi kanonik bagian bawah manusia dengan seluruh bagian badan manusia lainnya.

² Organisasi profesional *baseball* di Jepang.

³ Kejuaraan *baseball* tingkat dunia.

⁴ Konfederasi dunia olahraga *baseball* dan *softball*.

⁵ Sistem *play-of* pada kejuaraan *baseball* Jepang untuk mencari wakil pada final *Nihon Series*.

⁶ Final kejuaraan *baseball* Jepang yang mempertemukan wakil liga sentral dan wakil liga pasifik.

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 <sisat 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>.

Penelitian ini bertujuan mencari makna metaforis (*tenor*) dan dasar persamaan (*ground*) pada metafora yang terdapat pada artikel *online Asahi Shinbun* yang mengulas partai final pertama antara tim *Hiroshima Carp* dan tim *Hokkaidou Nihon Ham Fighters* yang diakses melalui (*Asahi Shinbun Digital*, 2016, diakses 1 Desember 2016). Menurut Qosim (2009:43) seseorang akan cenderung lebih tertarik dengan orang lain dikarenakan terdapat faktor kesamaan diantaranya hobi, sifat, dan kesukaan. Kesamaan tersebut membuat kita tidak merasa sungkan untuk memulai komunikasi dengan orang lain. Adanya pemahaman tentang hobi atau kesukaan orang lain, membuat kita dapat menggunakan strategi komunikasi yang tepat sehingga lebih mudah berbaur dengan orang lain khususnya dengan masyarakat Jepang yang sangat menggemari olahraga *baseball*.

Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan identifikasi metafora pada artikel dengan menggunakan metode *Metaphor Identification Procedure* (MIP) yang disusun oleh kelompok Pragglejaz (2007). Mekanisme dari prosedur 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 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 perilaku 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. Makna non kontekstual dari kata *direction* adalah menunjukkan arah jalan perpindahan yang konkrit. Makna tersebut memiliki makna yang lebih mendasar dibandingkan makna kontekstualnya. Hal yang sama berlaku untuk kata *in* yaitu memiliki makna non-kontekstual yang lebih konkrit dibanding makna kontekstualnya. Makna non-kontekstual dari dua kata tersebut berbeda dengan makna kontekstualnya, tetapi masih bisa dipahami dengan cara membandingkannya. Maka kita dapat mengidentifikasi kedua kata pada kalimat tersebut mengandung majas metafora.

Setelah melakukan identifikasi langkah selanjutnya adalah melakukan analisis makna menggunakan teori dari Alan Cruse dalam bukunya berjudul *Meaning in Language* (2000). Cruse (2000:202) menjelaskan bahwa ada tiga aspek dalam metafora yaitu kendaraan (*vehicle*) yaitu kata yang dipakai untuk metafora, latar (*ground*) sebagai dasar untuk makna perluasan, dan *tenor* yaitu makna metaforis kendaraan. Contoh analisis metafora yang diungkapkan oleh Cruse adalah pada kata kaki gunung. Pada kaki gunung, kaki merupakan kendaraan (*vehicle*). Maknanya (*tenor*) adalah sesuatu berupa bagian bawah. Sedangkan latar (*ground*) adalah bagian yang paralel antara posisi kanonik bagian bawah manusia dengan seluruh bagian badan manusia lainnya dan bagian bawah gunung yang relatif terhadap seluruh gunung.

METODE PENELITIAN

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).

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. 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.

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).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini data yang teridentifikasi sebagai metafora dikategorisasikan berdasarkan kelas kata dalam bahasa Jepang. Dari hasil penelitian diketahui terdapat tiga jenis metafora yaitu dalam bentuk nomina, verba dan adjektiva. Setiap kategori kemudian dikelompokkan lagi berdasarkan pada apa yang dituju dari penggunaan metafora tersebut pada konteks kalimat.

A. Metafora Berbentuk Nomina (Kata Tunggal)

Data 1. *Nitouryuu*

Teks : 「二刀流」大谷、赤い波にのまれる。

(*nitouryuu*) Ootani, akai nami ni nomareru.

'Ootani yang bermain sebagai *pitcher* dan *batter* kalah dihadapan suporter tim lawan yang membuat atraksi bergelombang.'

Unit leksikal :

/二刀流//大谷//赤い//波//に//のまれる/

/nitouryuu//ootani//akai//nami//ni//nomareru/

/aliran dua pedang//ootani//merah//ombak//Dat//ditelan/

Pada kalimat tersebut terdapat 3 kata yang diidentifikasi sebagai metafora yaitu *nitouryuu*, *nami* dan *nomareru*. Data yang dianalisis sebagai metafora berbentuk nomina berupa kata tunggal dan merujuk ke pihak tim *Hokkaidou* adalah kata *nitouryuu*.

Makna dasar kata *nitouryuu* adalah aliran teknik penggunaan pedang, masing-masing tangan membawa satu pedang. Sedangkan secara kontekstual pada data (1) bermakna keahlian ganda yang dimiliki oleh seseorang pemain dalam olahraga *baseball* yaitu Shouhei Ootani dari tim *Hokkaidou*. Makna kata dasar kata *nitouryuu* lebih konkrit dibandingkan makna kontekstualnya. Makna dasar dan makna kontekstual berbeda tetapi masih dapat diperbandingkan sehingga kata *nitouryuu* diidentifikasi sebagai metafora.

Konteks

Pada pertandingan tersebut salah seorang pemain tim *Hokkaidou* yaitu Ootani bertindak sebagai *pitcher* dan *batter*. Ootani mencatatkan beberapa rekor dalam pertandingan tersebut seperti data yang dimuat pada laman (NPB, 2016, diakses 1 Januari 2017) yaitu rekor *pitcher* yang dapat melakukan dua kali *hit*, *pitcher* yang dapat melakukan *hit* sampai base ke dua, rekor 11 kali *strikeout*⁷ dan jumlah *strikeout* terbanyak dalam satu babak sebagai *pitcher*. Perihal tentang rekor tersebut juga diungkapkan oleh pembawa acara Hatsuda Keisuke yang mengatakan (“...*Nihon Series de pitcha- ga utta hitto toiu koto ni narimasu to Matsuzaka irai to iu koto ni narimasu...*”) <“...Ootani merupakan *pitcher* selain Matsuzaka yang dapat melakukan *hit* dalam pertandingan *final Nihon Series...*”>. Sebagai *batter*, Ootani tercatat mampu melakukan *hit* sebanyak dua kali yaitu pada babak 2 dan 7. Meskipun sebagai *pitcher* Ootani harus kehilangan angka dan membuat timnya kalah, tetapi pada pertandingan tersebut Ootani tetap mampu memperlihatkan keahlian yang dia miliki yaitu bermain sebagai *pitcher* dan *batter*.

⁷ Kondisi yang menyatakan *out* seorang *batter* tanpa dapat memukul bola dari *pitcher* ke dalam lapangan.

Pemaknaan Metafora (*Nitouryuu*)

- Vehicle* : <両手に1本ずつの刀を持って戦う剣術の流派> (<http://dictionary.goo.ne.jp/jn/167622/meaning/>)
<*Ryoute ni ippon no katana wo motte tatakau kenjutsu no ryuha*>
<Aliran teknik penggunaan pedang dimana masing-masing tangan membawa satu pedang >
- Tenor* : <二つの物事を同時にうまく行えること> (<http://dictionary.goo.ne.jp/jn/167622/meaning/>)
<*Futatsu no monogoto wo doujini umaku okonaeru koto*>
<Dua hal yang dilakukan secara bersama-sama dengan sama baiknya>
- Ground* : Dua hal yang dilakukan sekaligus pada sebuah ruang lingkup waktu tertentu.

Wujud Dasar Persamaan

Kata *nitouryuu* menurut sumber (Niten Ichiryuu Musashikai, 2015, diakses pada tanggal 6 Desember 2016) dalam sejarahnya *nitouryuu* merupakan teknik aliran dua pedang yang dipopulerkan oleh Miyamoto Musashi pada zaman pertengahan. Aliran dua pedang adalah aliran berperang menggunakan pedang, tangan kiri dan tangan kanan masing-masing menggenggam satu pedang untuk bertarung.

Dari data yang diambil dari laman (Yahoo Japan Corporation, 2016, diakses pada tanggal 6 Desember 2016), sebagai *pitcher* Ootani telah mendapatkan 10 kemenangan bagi timnya selama babak grup penyisihan dengan persentase kemenangan 71,4 %. Di sisi lain sebagai *batter*, Ootani tercatat 22 kali melakukan *home run*⁸ dan merupakan pemain dengan *home run* terbanyak ketiga di timnya. Data tersebut mengindikasikan jika Ootani memiliki kemampuan yang bagus sebagai *pitcher* maupun sebagai *batter*.

Dasar persamaan antara makna keduanya didasarkan pada persamaan yang abstrak yaitu adanya dua keahlian yang dilakukan secara bersama-sama pada waktu tertentu. Kemampuan Ootani dalam memainkan peran sebagai *pitcher* dan *batter* dengan baik dikaitkan dengan keahlian dalam memainkan dua pedang pada teknik bertarung yang dipopulerkan oleh Miyamoto Musashi.

B. Metafora Berbentuk Verba (Lampau)

Data 2. *Kamiau*

Teks : 広島は投打がかみ合った。

Hiroshima wa dakyuu ga kamiatta.

'Lini pertahanan dan lini penyerangan tim Hiroshima bermain dengan sama baiknya.'

Unit leksikal :

/広島//は//投打//が//かみ合った/

/hiroshima//wa//touda//ga//kamiatta/

/hiroshima//TM//pelempar dan pemukul bola//Nom//saling gigit-menggigit/

⁸ Keadaan seorang *batter* yang dapat kembali ke tempat asal untuk menghasilkan poin secara otomatis tanpa dimatikan lawan dan tanpa menunggu giliran pemain berikutnya.

Pada kalimat tersebut terdapat 1 kata yang diidentifikasi sebagai metafora yang berupa verba yang berbentuk lampau dan merujuk ke pihak tim *Hiroshima* yaitu kata *kamiatta*.

Kata *kamiatta* merupakan bentuk lampau dari kata dasar *kamiau* yang memiliki makna dasar suatu keadaan saling “gigit-menggigit”. Sedangkan makna kontekstual pada kalimat tersebut adalah adanya dua lini yaitu lini pertahanan dan penyerangan pada tim *baseball Hiroshima* yang berpadu dengan sama baiknya pada pertandingan final. Makna dasar tersebut lebih jelas dan tidak samar-samar jika dibandingkan dengan makna kontekstualnya. Makna dasar dan makna kontekstual tersebut berbeda tetapi masih dapat diperbandingkan, sehingga kata *kamiatta* diidentifikasi sebagai metafora.

Konteks

Lini pertahanan dan lini penyerangan tim *Hiroshima* tampil dengan baik pada pertandingan final tersebut. Lini pertahanan tim *Hiroshima* terutama *pitcher*, Kris Johnson bermain dengan baik sehingga *Hiroshima* hanya kehilangan satu poin pada pertandingan tersebut. Hal tersebut diungkapkan juga oleh pelatih *pitcher* tim *Hiroshima*, Kobayashi yang mengevaluasi permainan Johnson melalui wawancara reporter yang mengatakan (“...Johnson nitsuite, Kobayashi pitchinggu koochi no mikata nan desuga, joutai ga warukunaishi ii tama ga itte pinchi de mo reisei ni, jibun no pitchinggu dekite iru...”) <“...tentang kondisi Johnson, berikut penilaian pelatih *pitcher* Kobayashi yang mengatakan kondisinya saat ini bagus, lemparan bolanya juga baik dan dalam posisi sulit pun tetap tenang, dia mampu bermain seperti ciri khasnya...”>. Lini penyerangan *Hiroshima* juga tampil efektif terbukti tim *Hiroshima* dapat menghasilkan lima poin terutama dua poin sekaligus yang dihasilkan pada babak ke empat. Pada babak tersebut *Hiroshima* mampu melakukan dua kali *home run* melalui Ryuhei Matsuyama dan Brad Eldred. Hal tersebut juga diungkapkan oleh presenter yang mengatakan (“Nisha renzoku no home run yurushimashita, kono ininggu futari me no home run desu...Matsuyama to Erudoredo ni home run, san tai rei ni narimashita...”) <“...dua *home run* sekaligus pada babak ini... *home run* Matsuyama dan Eldred, poin sementara tiga lawan nol...”>. Data tersebut mengindikasikan bahwa terdapat keadaan yang sama baiknya pada lini pertahanan dan lini penyerangan tim *Hiroshima*. Skor akhir pertandingan adalah 5-1 untuk kemenangan tim *Hiroshima*.

Pemaknaan Metafora (*Kamiatta*)

- Vehicle* : <おたがいにかみつきあう> (*gendai shinkoku go jiten*, 2004: 225)
< *Otagaini kami tsukiau* >
< Saling gigit-menggigit >
- Tenor* : < 話や意見のやりとりがしっくりいく。「話がかみあう」 > (*gendai shinkoku go jiten*, 2004: 225)
< *Hanashi ya iken no yaritori ga shikkuri iku. (hanashi ga kamiau)* >
< Pembicaraan, pendapat, dan lain-lain yang saling berbalas dengan baik. (pembicaraan yang saling berpadu satu sama lain) >
- Ground* : Dua hal yang saling berbalas satu sama lain.

Wujud Dasar Persamaan

Menurut sumber dari (KBBI, 2016, diakses 25 Mei 2017) kata “mengigit” bermakna menjepit (mencekam dan sebagainya) dengan menggunakan gigi. Kata gigit-menggigit berarti suatu keadaan saling menggigit satu sama lain. Hal tersebut dapat dicontohkan perkelahian antara dua hewan dengan cara saling gigit-menggigit. Cara tersebut merupakan cara yang efektif untuk dapat melukai lawan secara fisik. Hal tersebut dapat diartikan terdapat dua kekuatan yang dilepaskan melalui gigitan masing-masing pihak.

Pada konteks data (2) tidak terdapat suatu keadaan konkrit saling gigit-menggigit satu sama lain menggunakan gigi. Tetapi secara kontekstual pada data (2) bermakna lini pertahanan dan penyerangan tim *Hiroshima* yang bermain efektif pada pertandingan final tersebut sehingga dapat mengalahkan tim *Hokkaidou*.

Wujud dasar persamaan antara *vehicle* dan *tenor* tersebut adalah didasarkan pada persamaan abstrak yaitu adanya dua kekuatan yang saling beradu. Gigitan tersebut menganalogikan kekuatan yang terdapat pada setiap lini tim *Hiroshima*. “Saling menggigit” disamakan dengan dua kekuatan pada setiap lini tim *Hiroshima* yaitu lini pertahanan dan lini penyerangan yang bermain efektif pada pertandingan tersebut. Pada konteks tersebut juga tidak terdapat luka fisik yang diakibatkan gigitan menggunakan gigi, tetapi hal tersebut disamakan dengan kekalahan 5-1 tim *Hokkaidou* yang diakibatkan oleh kedua lini tim *Hiroshima* yang bermain efektif pada pertandingan final tersebut.

Metafora Berbentuk Adjektiva (*i-keiyoushi*)

Data 3 : *Amai*

Teks : (右足の) 蹴りが甘く、しっかり体重が乗ってない球が多かった。
(*migi ashi no*) *keri ga amaku, shikkari taijuu ga notte nai tama ga ookatta.*
'Pijakan kaki kanannya menjadi tidak kuat, sehingga banyak lemparan yang menjadi tidak cepat.'

Unit leksikal :

/右//足//の//蹴り//が//甘く//しっかり//体重//が//乗ってない//球//が//多かった/
//*migi//ashi//no//keri//ga//amaku//shikkari//taijuu//ga//notte//nai//tama//ga//ooka*
tta/
//*kanan //kaki//Gen//sepakan//Nom//menjadi manis//kukuh //berat badan// Nom//*
tidak menumpang //bola//Nom//banyak/

Pada kalimat tersebut terdapat 1 kata yang diidentifikasi sebagai metafora yang berupa adjektiva dan merujuk ke pihak tim *Hokkaidou* yaitu kata *amaku*.

Kata *amai* merupakan kata sifat *i-keiyoushi* dan pada kalimat tersebut mengalami perubahan secara gramatikal pada *gobi* (*i*) menjadi (*ku*) sehingga menjadi kata *amaku*. Makna dasar kata *amai* adalah “rasa dari gula (manis)”. Sedangkan secara kontekstual pada data (3) bermakna tidak kuatnya sepakan kaki kanan *pitcher* Shouhei Ootani saat melempar bola. Makna dasar tersebut memiliki makna yang lebih konkrit karena berkaitan dengan rasa yang dapat dirasakan dengan indra pengecap. Sedangkan makna secara kontekstualnya lebih bersifat samar-samar. Makna dasar dan makna

kontekstual tersebut berbeda tetapi masih dapat diperbandingkan sehingga kata tersebut diidentifikasi sebagai metafora.

Konteks

Kondisi pertandingan pada saat itu hujan gerimis. Kondisi basah menyebabkan pergerakan pemain menjadi lebih berat dibandingkan saat kondisi kering. Hal itu juga dijelaskan pada kalimat sebelumnya 「この日は、試合開始後も弱い雨が降り続いたことで水分を含み、重くもなった」(*Kono hi wa, shiai kaishi ato mo yowai ame ga furi tsuzuita koto de suibun wo fukumi, omoku natta*) (Pada saat itu, sesaat setelah pertandingan dimulai hujan masih turun dengan air yang semakin banyak yang membuat pergerakan semakin berat). Sepakan kaki seorang *pitcher* sangat penting saat melempar bola. Kondisi basah menyebabkan sepakan kaki Ootani lebih berat tidak sekuat pada saat kondisi kering sehingga mempengaruhi kekuatan bola yang dilempar. Hal tersebut juga dijelaskan pada teks data (3) (...*taijuu ga note nai tama ga ookatta*) <...banyak lemparan bolanya yang tidak kuat>.

Pemaknaan Metafora (*Amai*)

Vehicle : <砂糖のような味だ> (*gendai shinkoku go jiten*, 2004 :29)
<*Satou no youna aji da*>
<Rasa dari gula>

Tenor : <しっかりしていない> (*gendai shinkoku go jiten*, 2004 :29)
<*Shikkari shite inai*>
<Tidak kukuh atau tidak kuat>

Ground : Pengalaman adanya perasaan nyaman dan menjadi tidak kukuh saat kita mengecap sesuatu yang manis.

Wujud Dasar Persamaan

Rasa manis disebabkan oleh zat-zat seperti gula, glikol, alkohol, aldehida, keton, amida, dan lain-lain (Fandra, 2014). Rasa manis identik dengan rasa yang membuat nyaman dan menyenangkan. Hal tersebut juga diungkapkan oleh sumber (Detik food, 2017, diakses 13 Juni 2017) bahwa makanan manis merupakan makanan yang termasuk kategori *comfortable foods* yaitu makanan yang membuat rasa nyaman. Pada saat kita nyaman kita seringkali akan merasa lebih santai.

Pada teks data (3) secara kontekstual bermakna sepakan Ootani menjadi tidak kuat karena hujan yang membuat pergerakan menjadi berat. Persamaan antara makna dasar dan makna kontekstual tersebut didasarkan pada persamaan yang abstrak yaitu adanya pengalaman manusia saat makan makanan manis akan cenderung menjadi nyaman. Pada saat kita nyaman akan cenderung lebih santai dan seakan menjadi tidak kuat.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa untuk dapat memaknai kata atau frasa yang diidentifikasi sebagai metafora dibutuhkan pengetahuan mengenai makna dasar dari kata atau frasa tersebut dan mencari apa yang menjadi dasar persamaan antara makna dasar dengan makna metafora tersebut. Wujud dasar persamaan tersebut dibagi menjadi dua yaitu wujud dasar persamaan yang tampak dan wujud dasar

persamaan yang abstrak. Disamping itu, untuk menambah ketepatan dalam memaknai metafora dalam teks sangat penting untuk mengetahui konteks situasi maupun konteks budaya dimana metafora tersebut diproduksi dan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alderson, Sandy, dkk. 2015. *Official Baseball Rules*. Amerika : Office of the Commissioner of Baseball
- Cruse, Alan. 2000. *Meaning in language*. New York : Oxford University Press.
- Fandra, M Dhio. 2014. *Perbedaan Sensitivitas Indera Pengecap Rasa Manis dan Rasa Pahit pada Perokok dan Non Perokok*. Denpasar : Universitas Mahasataswati
- Hagijanto, Andrian D. 1999. *White Space Dalam Iklan Di Media Cetak* (jurnal). Surabaya : Universitas Kristen Petra
- Koveces, Zoltan. 2010. *Metaphor*. New York : Oxford University Press
- Lakoff, George dan Mark Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*. Chichago : The University of Chicago Press
- Momiyama, Yosuke. 2002. *Ninchi Imiron no Shikumi*. Tokyo : Kenkyusha
- Muhadjir, 2014. *Semantik dan Pragmatik*. Tangerang : Pustaka Mandiri
- Passalo, F A Saleh. 2013. *Peran Media Masa Cetak (Koran) Dalam Meningkatkan Pariwisata Danau Dua Rasa (Labuan Cermin), Berau*. (Jurnal). Samarinda : Universitas Mulawarman
- Pragglejaz Group. 2007. "MIP : A Method for Identifying Metaphorically Used Words in Discourse" dalam *Metaphor dan Symbol*, p.22. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Qosim, Ahmad. 2009. *Efektivitas Komunikasi Kepala Sekolah Dalam Mengelola Tenaga Kependidikan Di SMA Pribadi 2 Tangerang* (Skripsi). Jakarta : UIN
- Takashi, Ichikawa, dkk. 2004. *Gendai Shinkokugo Jiten Dai Ni Ban*. Tokyou-To : Sanseido Website
- Asahi Shinbun Digital. 2016. *Nihon Series 2016*. ([http : // www . asahi . com /sports/ baseball/nippons2016/game1/](http://www.asahi.com/sports/baseball/nippons2016/game1/)). Diakses 1 Desember 2016
- Asahi Shinbun-sha. 2015. *Enkaku*. ([http : // www . asahi . com / shimbun / company / outline/ history.html](http://www.asahi.com/shimbun/company/outline/history.html)). Diakses 14 Desember 2016.
- Chugoku Shinbun. 2016. *(Nihon Series Dai Issen) 10 Gatsu 22 Nichi Nihonhamusen Isshun no Suki, Koi Senshu Ippatsu no Chikara, Gouwan Gekiha*. (<http://www.chugoku-np.co.jp/carp/article>). Diakses 10 Maret 2016.
- Detik food. 2017. *Comfort Food. Makanan Yang Bikin Nyaman Dan Kangen*. (food.detik.com/read/2012/09/26). Diakses 13 Juni 2017

- Gigazine. 2015. *Global Sports Salaries Survey 2015*. ([http : // gigazine . net / news /20150613-global-sports-salaries-survey-2015/](http://gigazine.net/news/20150613-global-sports-salaries-survey-2015/)). Diakses 14 Desember 2016
- Goo Jisho. *Nitouryuu*. (dictionary.goo.ne.jp). Diakses 16 Maret 2017
- Hokkaidou Shinbun. 2016. *Ootani Seikyu Matomazuru, Ni Hamu Hatsusen Ootani Nihi1-5Hiro*. ([http:// www/ 47news.jp /smp /sports /localsports /2016](http://www.47news.jp/smp/sports/localsports/2016)). Diakses 10 Maret 2016.
- KBBI. 2016. *Gigit*. (kbbi.web.id). Diakses 25 Mei 2017
- Nihon Shinbun Kyokai. 2016. *Nihon Kyokai Sho Jushosaku*. ([http : // www . pressnet . or.jp/about/commendation/kyokai/works.html](http://www.pressnet.or.jp/about/commendation/kyokai/works.html)). Diakses 15 Desember 2016
- Niten Ichiryuu Musashikai.2015. *Nitouryuu No Rekishi To Genjou*. ([http: musashikai.jp/content04/page01.html](http://musashikai.jp/content04/page01.html)) diakses pada tanggal 6 Desember 2016
- NPB. 2016. *Omo na Kiroku*.([http: npb.jp](http://npb.jp)). Diakses 1 Januari 2017
- Yahoo Japan Corporation. 2016. *Sport Navi*. ([http : // baseball.yahoo.co.jp/npb/standings /](http://baseball.yahoo.co.jp/npb/standings/)). Diakses 6 Desember 2016.