

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya bahasa atau *style* banyak digunakan dalam berbahasa. Pemakaian gaya bahasa yang tepat dapat menarik perhatian. Saat berkomunikasi, penggunaan gaya bahasa dapat menarik perhatian lawan tutur. Begitu pula dalam karya sastra maupun lirik lagu, penggunaan gaya bahasa dapat membuat karya tersebut lebih menarik dan tidak membosankan. Setiap orang menggunakan gaya bahasa yang berbeda-beda, baik itu dalam berkomunikasi maupun dalam berkarya.

Gaya bahasa menurut Gorys Keraf (2009:113), adalah cara mengungkapkan pikiran melalui bahasa secara khas yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis (pemakai bahasa). Gaya bahasa dalam bahasa Jepang disebut dengan *hiyu*. *Hiyu* menurut Kamus Besar Bahasa Jepang *Nihongo Daijiten* (1995:2256) adalah Suatu hal yang memperlihatkan suatu perkara dengan meminjam kesamaan atau hubungan dengan perkara lainnya.

Gaya bahasa mempunyai bermacam-macam ragam, diantaranya metafora, personifikasi, metonimia, simile dan lain-lain. Metafora adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat. Personifikasi adalah gaya bahasa yang menggambarkan benda-benda mati seolah-olah memiliki sifat kemanusiaan. Metonimia adalah gaya bahasa yang mempergunakan sebuah kata untuk menyatakan suatu hal lain, karena mempunyai pertalian yang sangat dekat. Simile adalah gaya bahasa yang menyatakan sesuatu hal sama dengan hal lain dengan menggunakan kata-kata yang menunjukkan kesamaan itu, seperti: bagaikan, seperti, seolah-olah, dan

sebagainya. Peneliti hanya membahas simile dalam penelitian ini.

Simile sering disebut juga gaya bahasa perumpamaan, perbandingan dan persamaan. Simile menurut Gorys Keraf (2009:138) adalah perbandingan yang bersifat eksplisit. Perbandingan bersifat eksplisit maksudnya ialah bahwa ia langsung menyatakan sesuatu sama dengan hal yang lain. Oleh karena itu, ia memerlukan upaya yang secara eksplisit menunjukkan kesamaan itu, yaitu kata-kata: seperti, sama, sebagai, bagaikan, laksana, dan sebagainya.

Simile dalam bahasa Jepang disebut dengan *chokuyu*. *Chokuyu* menurut Kamus Besar Bahasa Jepang *Nihongo Daijiten* (1995:1746), adalah salah satu gaya bahasa yang menyatakan perbandingan dua perkara secara langsung dengan menggunakan kata *youda* ‘seperti’, *gotoshi* ‘sama’, *nitari* ‘ibarat’, dan lain sebagainya.

Simile menurut Gorys Keraf (2009:138) dapat dibedakan atas dua bentuk, yaitu *simile tertutup* dan *simile terbuka*. *Simile tertutup* adalah simile yang mengandung perincian mengenai sifat persamaan itu. Sementara itu, *simile terbuka* adalah simile yang tidak mengandung perincian mengenai sifat persamaan itu sehingga pembaca atau pendengar diharapkan akan mengisi sendiri sifat persamaannya.

Penggunaan simile pada umumnya banyak ditemukan dalam karya sastra, baik itu novel, cerpen, lirik lagu, maupun puisi. Berikut contoh gaya bahasa simile dalam novel:

1. 乗り込んでみるとマッチ箱のような汽車だ。

(Soseki, 1998: 20)

Norikonde miru to macchibako no youna kisha da.
menaiki-lihat-PART-kotak korek api-GEN-seperti-kereta-KOP.
‘Kereta yang saya naiki seperti kotak korek api.’

2. 校長は薄髯のある、色の黒い、目の大きな狸のような男である。

(Soseki, 1998: 23)

Kouchou wa usuhige no aru, iro no kuroi, me no ookina tanuki no youna otoko de aru.

Kepala sekolah –TOP –jenggot tipis –GEN –ada –warna –GEN –hitam –mata –Gen –besar –tanuki –GEN –seperti –pria –PART –ada.

‘Kepala sekolah adalah lelaki yang memiliki jenggot tipis, berkulit gelap, bermata besar seperti tanuki.’

Kalimat pada contoh (1) dan (2) di atas sama-sama mengandung unsur simile, namun memiliki makna dan bentuk yang berbeda. Contoh kalimat (1), マッチ箱 *matchibako*, merupakan pengibaratan dari 汽車 *kisha*. マッチ箱 *macchibako* mempunyai arti *a pack (box) of matches* ‘kotak korek api’ di dalam *Super Anchor Japanese-English*. Kotak korek api adalah peti kecil tempat korek api (alat pemantik api). Kotak korek api biasanya berbentuk balok, berukuran kecil dan pada umumnya terbuat dari kertas karton. Sementara itu, 汽車 *kisha* dalam *Super Anchor Japanese-English* mempunyai arti *a train* ‘kereta api’.

Simile pada contoh kalimat (1) merupakan simile dengan bentuk terbuka karena tidak mengandung perincian mengenai sifat simile itu, sehingga mengharuskan pembaca mencari sendiri hubungan antara 汽車 *kisha* ‘kereta api’ dan マッチ箱 *macchibako* ‘kotak korek api’. Meskipun tidak mengandung perincian, namun kita dapat menarik kesimpulan bahwa マッチ箱 *macchibako* ‘kotak korek api’ merupakan simile yang digunakan untuk mengibaratkan 汽車 *kisha* ‘kereta api’ yang gerbongnya berbentuk balok, berukuran kecil dan terbuat dari bahan yang tidak kuat, sehingga menimbulkan kesan kereta yang sempit dan tidak kokoh.

Contoh kalimat (2) juga mengandung unsur simile, yaitu 狸 *tanuki* adalah pengibaratan dari 校長 *kouchou*. 狸 *tanuki* dalam *Super Anchor Japanese-English*

mempunyai arti *a raccoon-like animal that lives in the mountain in Japan. In some folktales, a tanuki fools or plays a trick on people, but it has a humorous image in contrast to a fox, which is considered cold-hearted and sly* ‘binatang seperti rakun yang tinggal di gunung di Jepang. Beberapa dongeng menyebutkan, tanuki membodohi atau mengerjai manusia, tapi ia berkarakter humoris/lucu, berbeda dengan srigala yang dianggap berhati dingin dan licik’. Tanuki digambarkan memiliki mata yang bulat besar, memiliki kumis tipis dan memiliki bulu berwarna coklat tua.

校長 *kouchou* yang artinya ‘kepala sekolah’, adalah salah satu tokoh dalam novel *Botchan*. 校長 *kouchou* ‘kepala sekolah’ adalah kepala sekolah di tempat tokoh utama (*Botchan*) mengajar. Tidak disebutkan nama asli dari 校長 *kouchou* ini, tokoh utama hanya memanggilnya dengan nama sapaannya saja, yaitu 校長 *kouchou* ‘kepala sekolah’.

Simile pada contoh kalimat (2) merupakan simile dalam bentuk tertutup, karena terdapat perincian mengenai sifat similenya, pembaca tidak perlu menduga-duga sifat seperti apa yang dimaksud oleh pengarang. Adapun perinciannya adalah adanya kata 薄髯のある *usuhige no aru* ‘berkumis tipis’, 色の黒い *iro no kuroi* ‘berwarna gelap’, dan 目の大 *me no ooki* ‘bermata besar’. Berdasarkan perincian tersebut dapat kita simpulkan bahwa kemiripan antara 校長 *kouchou* ‘kepala sekolah’ dan 狸 *tanuki* terletak pada segi fisiknya, bukan sifat atau tingkah lakunya. 狸 *tanuki* merupakan simile yang digunakan untuk mengibaratkan 校長 *kouchou* ‘kepala sekolah’ yang di wajahnya terdapat kumis tipis, kulitnya berwarna gelap dan memiliki mata yang besar.

Simile sering ditemukan dalam karya sastra, salah satunya adalah karya sastra dalam

bentuk novel. Salah satu novel yang banyak menggunakan simile adalah novel *Botchan* karya Natsume Soseki. Peneliti banyak menemukan penggunaan simile dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki, seperti yang terlihat pada contoh di atas. Simile pada novel *Botchan* memiliki makna yang beragam dan bentuk yang beragam pula. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti simile di dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana bentuk simile yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki?
2. Apa makna simile yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki?

1.3 Batasan Masalah

Melihat permasalahan di atas, peneliti merasa perlu memberi batasan masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu, penelitian ini hanya menganalisis makna simile dengan penanda *youna*, *youni* dan *youda* yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki secara leksikal dan kiasan beserta bentuk-bentuknya (terbuka atau tertutup).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk simile yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki.
2. Mengetahui makna simile yang terdapat dalam novel *Botchan* karya Natsume

Soseki.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat menemukan dan mengetahui lebih lanjut mengenai bentuk dan makna pada kalimat-kalimat yang mengandung gaya bahasa simile dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki untuk peneliti secara khusus, juga untuk pembelajar bahasa Jepang secara umum. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pembelajar bahasa Jepang lainnya.

1.6 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mencari tahu apakah sudah ada yang membahas yang peneliti teliti sebelumnya. Se jauh peninjauan kepustakaan yang peneliti lakukan, peneliti belum menemukan penelitian yang sama dengan yang peneliti lakukan. Namun, peneliti menemukan beberapa penelitian yang menjadikan simile dan gaya bahasa sebagai bahasanya. Berikut adalah beberapa skripsi yang membahas tentang simile dan gaya bahasa;

Sri Oemiati (2010) dalam skripsinya yang berjudul “Gaya Bahasa Perumpamaan/Simile dalam Novel *Yukiguni* Karya Yasunari Kawabata” membahas tentang majas simile dalam novel *Yukiguni* karya Yasunari Kawabata dengan tinjauan Stilistika. Sri Oemiati memperoleh 13 data dalam penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat banyak gaya bahasa pada novel *Yukiguni* khususnya gaya bahasa simile untuk menggambarkan daerah salju.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Oemiati ini berbeda dengan penelitian peneliti. Sri Oemiati menggunakan tinjauan stilistika dalam menganalisis simile yang terdapat dalam novel *Yukiguni* dan hanya membahas mengenai makna dari simile tersebut, sedangkan

peneliti meneliti simile pada novel *Botchan* karya Natsume Soseki dengan tinjauan semantik. Selain menganalisis makna dari kalimat yang mengandung unsur simile, peneliti juga menganalisis bentuk dari simile tersebut.

Silvia Quentasari (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Metafora dalam Lirik Lagu *Mika Nakashima* Tinjauan Semantik”. Silvia Queentasari memperoleh data dari 11 lagu Mika Nakashima pada penelitian ini. Beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu, ditemukan 3 citraan metafora, 1) 3 buah metafora bercitra antropomorfik, 2) 5 buah metafora bercitra abstrak konkret, 3) 5 buah metafora bercitra sinestesia. Makna metafora tersebut dapat di analisis dengan cara mengetahui arti dari tiap kata yang membentuk metafora tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Queentasari ini berbeda dengan penelitian peneliti. Meskipun sama-sama membahas salah satu gaya bahasa, namun Silvia Queentasari terfokus pada gaya bahasa metafora dengan meneliti makna dan citraannya pada lirik lagu *Mika Nakashima*, sedangkan peneliti meneliti makna dan bentuk gaya bahasa simile pada novel *Botchan* karya Natsume Soseki.

Dhinny Agus Setiawati (2014) membahas tentang makna majas perbandingan pada lirik lagu yang dipopulerkan oleh *Tohoshinki*. Dhinny Agus Setiawati menemukan 38 ungkapan dalam bentuk majas atau gaya bahasa pada penelitian ini. Ungkapan tersebut terdiri dari 7 kalimat bermajas simile, 10 kalimat bermajas metafora, 11 kalimat bermajas hiperbola, dan 10 kalimat bermajas personifikasi. Adapun bentuk ungkapan pada majas yang dianalisis merupakan bentuk ungkapan untuk membandingkan suatu hal dengan hal lain yang setara dan membuat setiap ungkapannya lebih bervariasi. Penelitian Dhinny Agus Setiawati ini berbeda dengan penelitian peneliti. Dhinny Agus Setiawati meneliti

makna dari gaya bahasa perbandingan, sedangkan penelitian peneliti lebih terfokus pada gaya bahasa simile saja, dengan menganalisis bentuk dan maknanya.

1.7 Metode Penelitian

Metode merupakan hal yang sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Metode itu sendiri berarti cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan (Djajasudarma, Alwi dkk, dalam Kesuma, 2007:1). Bakker dalam Tri Mastoyo Kesuma (2007:1) menyatakan bahwa metode memiliki tujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah untuk mencapai hasil optimal. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian hasil analisis data.

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam tahap pengumpulan data adalah teknik dasar dan teknik lanjutan. Peneliti menggunakan metode simak pada penelitian ini. Menurut Tri Mastoyo Kesuma (2007:43) metode simak dilakukan dengan menyimak penggunaan bahasa. Teknik dasar yang peneliti gunakan yaitu teknik sadap. Teknik sadap menurut Tri Mastoyo Kesuma (2007:43) merupakan pelaksana metode simak dengan menyadap penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang, yang dapat berbentuk lisan maupun tulisan.

Teknik lanjutan yang peneliti gunakan yaitu teknik simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik ini dapat dilakukan dengan penjaringan data yang menyimak penggunaan bahasa tanpa ikut berpartisipasi dalam proses pembicaraan. Untuk teknik

catat, yaitu teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakan kartu data pada kartu data (Kesuma, 2007:44-45).

1.7.2 Tahap Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Peneliti menganalisis data dengan menggunakan metode padan. Metode padan yang peneliti gunakan yaitu metode padan referensial dan metode padan ortografis. Metode padan referensial adalah metode padan yang alat penentunya berupa referen bahasa, dan metode padan ortografis adalah metode padan yang alat penentunya berupa bahasa tulis (Kesuma, 2007:48). Peneliti menggunakan metode padan referensial untuk menganalisis makna, serta metode padan ortografis untuk mengidentifikasi kalimat-kalimat yang mengandung gaya bahasa simile dalam novel *Botchan* karya Natsume Soseki ke dalam bentuknya. Teori yang peneliti gunakan untuk menganalisis simile dalam penelitian ini adalah teori Gorys Keraf dan Masao Hirai.

1.7.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Penyajian hasil analisis bisa dilakukan dengan dua cara, yaitu penyajian hasil data secara formal dan informal. Penyajian hasil analisis data secara informal adalah penyajian hasil analisis data dengan memaparkan kata-kata. Penyajian hasil analisis data secara formal yaitu perumusan dengan tanda-tanda dan lambang-lambang (Sudaryanto, 1993:14). Penelitian ini menggunakan tahap penyajian hasil analisis data secara informal.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyajian penelitian ini terdiri dari empat bab, pertama bab I yang memuat pendahuluan berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan

sistematika penulisan. Bab II mengenai kerangka teori, serta beberapa konsep yang menjelaskan teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Bab III menguraikan hasil analisa dan penelitian mengenai analisis bentuk dan makna kalimat-kalimat yang mengandung gaya bahasa simile dalam novel *Botchan* karya *Natsume Soseki*. Bab IV berupa penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

