

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semantik merupakan bagian dari ilmu linguistik yang mengkaji mengenai makna kata dalam suatu kalimat. *Semantics is the systematic study of meaning, and linguistic is the study of how languages organize and express meanings*, Semantik berarti studi sistematis makna, dan semantik linguistik adalah studi bagaimana bahasa mengorganisasikan dan mengekspresikan suatu makna (Kreidler, 1998:3). Semantik dalam Bahasa Jepang disebut dengan *Imiron*. *Imiron* (意味論) merupakan salah satu bagian dari tataran dari ilmu linguistik yang terfokus pada makna dalam Bahasa Jepang. Gaya bahasa kiasan dikaji dalam ranah semantik ilmu linguistik.

Gaya bahasa kiasan merupakan salah satu cara mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui bahasa yang digunakan. Kalimat atau kata-kata yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian pemakai bahasa tersebut. Gaya bahasa kiasan memiliki peranan penting dalam sebuah bahasa. Bahasa dapat menjadi indah karena adanya permainan kata-kata seperti gaya bahasa. Gaya bahasa kiasan adalah cara bagaimana pengarang menguraikan cerita yang dibuatnya. Definisi dari gaya bahasa kiasan merupakan bentuk gaya bahasa dan permainan kata-kata dimana pengarang cerita mengungkapkan isi pemikirannya melalui bahasa-bahasa yang khas dalam uraian ceritanya sehingga dapat menimbulkan kesan tertentu. Permainan kata-kata sehingga kata-kata yang digunakan memiliki banyak variasi kata dan makna yang disampaikan dapat berubah. Gaya bahasa dalam Bahasa Indonesia terbagi menjadi gaya bahasa perbandingan atau kiasan, gaya bahasa

pertentangan, gaya bahasa pertautan, dan gaya bahasa perulangan. Gaya bahasa dalam buku Kenichi Seto (日本語のレトリック: 2002), berdasarkan *imi o tankan suru* (意味を転換する) makna lain atau makna kiasannya dibagi menjadi metafora (引喩 *inyu*), simile (直喩 *chokuyu*), personifikasi (擬人法 *gijinhou*), sinestesia (共感覚法 *kyoukankakuhou*), zeugma (くびき法 *kubikihou*), metonimia (換喩 *kanyu*) dan sinekdoke (提喩 *teiyu*).

Makna kiasan merupakan gaya bahasa yang menggunakan makna lain yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pembicaraan. Makna kiasan membandingkan suatu hal dengan hal lain. Gaya bahasa kiasan ini pertama-tama dibentuk dengan membandingkan ataupun juga persamaan, membandingkan sesuatu hal dengan hal yang lain untuk menemukan ciri-ciri yang menunjukkan kesamaan antara dua hal yang menjadi perbandingan. Metafora (引喩 *inyu*), simile (直喩 *chokuyu*), personifikasi (擬人法 *gijinhou*), sinestesia (共感覚法 *kyoukankakuhou*), zeugma (くびき法 *kubikihou*), metonimia (換喩 *kanyu*) dan sinekdoke (提喩 *teiyu*) merupakan bagian dari gaya bahasa kiasan. Sebagai salah satu contoh gaya bahasa kiasan,

Personifikasi adalah jenis gaya bahasa yang melekatkan sifat-sifat insani kepada benda yang tidak bernyawa dan ide yang abstrak (Tarigan (1985). Personifikasi juga salah satu gaya bahasa kiasan yang terdapat dalam karya sastra yang memberikan unsur-unsur hidup (manusiawi) kepada benda-benda mati ataupun benda hidup yang bukan manusia (hewan dan tumbuhan), Sehingga memberikan kesan seolah-olah bersikap layaknya seperti seorang manusia. Gaya

bahasa yang membuat hidup benda-benda mati dengan berdampingan dengan kata-kata yang membuat benda tersebut seolah-olah hidup.

Gaya bahasa kiasan yang memperlakukan benda mati sebagai benda yang memiliki jiwa nyawa yang dapat bergerak dan berekspresi seperti manusia adalah gaya bahasa personifikasi yang dapat dilihat pada contoh berikut ini :

花笑い鳥歌う

Hana warai tori utau

bunga tersenyum dan burung bernyanyi

海は怒り風はほえる

Umi wa ikari kaze ga hoeru

laut marah dan angin menggaung

Benda-benda pada contoh di atas menjelaskan sifat yang dimilikinya hanya dapat dilakukan oleh manusia dan makhluk hidup lainnya seperti halnya tersenyum, bernyanyi, marah dan mengaung. Gaya bahasa yang digunakan pada contoh kalimat di atas menggunakan salah satu gaya bahasa kiasan yaitu personifikasi. Personifikasi merupakan gaya bahasa kiasan yang menjadikan benda-benda tidak bernyawa seolah-olah mempunyai sifat seperti manusia. Peneliti meneliti gaya bahasa kiasan khususnya gaya bahasa personifikasi yang terdapat yang terdapat pada anime karya Makoto Shinkai yang berjudul *Anime 5 Centimeter Per Second*.

Anime 5 Centimeter Per Second dirilis pada tahun 2007 disutradari oleh Makoto Shinkai yang memperoleh penghargaan sebagai *Best Animated Feature Film* pada tahun 2007 oleh *Asia Pacific Screen Awards*. *Anime 5 Centimeter Per Second* memiliki 3 bagian cerita *Ōkashō* (桜花抄) menceritakan kehidupan masa kecil tokoh Takaki dan Akari yang terpisah oleh jarak dan keadaan, cinta pertama

yang terjadi antara keduanya membuat keadaan mental keduanya semakin memburuk, jarak yang menyadarkan tokoh Takaki dan Akari untuk tidak bisa bersama, *Cosmonaut* (コスモナウト) menceritakan tokoh Takaki dan Kanae pada kehidupan masa remaja, cinta satu pihak yang dirasakan oleh tokoh kanae kepada tokoh takaki yang tidak tersampaikan kepada tokoh Takaki., dan *Byōsoku 5 SENCHIMĒTORU* (秒速 5 センチメートル) menceritakan kehidupan dimasa dewasa tokoh Takaki, Akari, dan Kanae yang saling berkaitan dan masih dihantui kehidupan masa lalu kisah persintaan ketiganya yang sampai saat itu tidak tersampaikan, pada setiap bagian cerita memiliki alur cerita yang berbeda-beda dan mempunyai nilai pembelajaran untuk masa depan. Cerita banyak pembacaan narasi yang mengandung kata-kata atau sajak yang indah dan banyaknya pemakaian gaya bahasa kiasan dalam penyampaian maksud kepada penonton. Peneliti menjadikan Anime *5 Centimeter Per Second* sebagai data penelitian karena dalam anime ini banyak mengandung narasi yang berisikan sajak-sajak dan menggunakan gaya bahasa kiasan termasuk juga gaya bahasa personifikasi dalam ceritanya. Penyampaian makna secara tidak langsung atau menggunakan makna kiasan menjadi ciri khas dari anime *5 Centimeter Per Second*.

Personifikasi merupakan gaya bahasa kiasan yang dapat mewakili dan mengibaratkan perasaan dari tokoh dalam sebuah cerita melalui perumpamaan selain manusia dan makhluk hidup lainnya. Alam dan bagiannya merupakan perumpamaan yang banyak digunakan dalam gaya bahasa kiasan personifikasi ini. Contoh gaya bahasa kiasan personifikasi yang terdapat dalam Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian Semantik adalah sebagai berikut.

サトウキビを揺らす風かすかの冷え気を腹日
Satōkibi o yurasu kaze kasuka no hie ki o hara-bi
Angin yang menggoyangkan tebu semakin sejuk. (5CPS-40:22)

Kata 風 (*kaze*) dan kata 揺らす (*yurasu*) merupakan kata yang menggambarkan penggunaan gaya bahasa personifikasi pada kalimat (5CPS-40:22). Kata 風 (*kaze*) dalam kamus Kenji Matsura memiliki pengertian benda mati yang berarti angin, sedangkan kata 揺らす (*yurasu*) merupakan kata kerja yang dapat dilakukan oleh manusia.

Kalimat サトウキビをひらし風かすかの冷え気を腹日 (*Satōkibi o hirashi kaze kasuka no hie ki o hara-bi*) menjelaskan bahwa ‘Angin yang menggoyangkan Tebu semakin menghalus’. Menggoyangkan merupakan kata kerja yang dapat dilakukan oleh manusia. Kata 風 (*kaze*) memiliki sifat benda tidak hidup kemudian pada narasi menggunakan gaya bahasa kiasan personifikasi yang seolah-olah angin mempunyai pekerjaan seperti manusia yaitu menggoyangkan tebu. Kalimat サトウキビをひらし風 (*Satōkibi o hirashi kaze*) menggunakan gaya bahasa personifikasi.

Makna yang terkandung dalam kalimat サトウキビをひらし風かすかの冷え気を腹日 (*Satōkibi o hirashi kaze kasuka no hie ki o hara-bi*) artinya ‘Angin yang menggoyangkan tebu semakin sejuk’ menggambarkan bahwa bangkitnya semangat baru dari sang tokoh Sumida Kanae pada bagian cerita kedua yaitu コスモナウト (*Cosmonaut*). Sumida Kanae yang sebelumnya tidak dapat mewujudkan keinginannya karena selalu dihampiri keraguan mulai menemukan titik kekuatan bagi dirinya sehingga dia bisa mewujudkan keinginan tersebut. Hal tersebut

disampaikannya melalui kata-kata yang tidak menggambarkan maksudnya secara lebih spesifik namun melalui kata-kata abstrak. Kalimat サトウキビをひらし風かすかの冷え気を腹日 (*Satōkibi o hirashi kaze kasuka no hie ki o hara-bi*) artinya ‘Angin yang menggoyangkan tebu semakin sejuk’ menggambarkan alam sudah mendukungnya perlahan. Kata 冷え気 (*hie ki*) menguatkan bahwa tokoh Sumida Kanae telah mendapatkan kekuatan untuk mewujudkan keinginannya tanpa ada keraguan lagi. Makna afektif digunakan dalam kutipan ini merupakan makna yang dinyatakan oleh leech merupakan makna yang menggambarkan perasaan pembicaranya melalui kata-kata yang digunakan. Makna afektif yaitu bagaimana bahasa menggambarkan perasaan pembicara, termasuk tingkah lakunya terhadap pendengar atau sesuatu yang dibicarakan.

Gaya bahasa Personifikasi banyak digunakan dalam setiap kalimat dalam kehidupan sehari-hari ataupun di film dengan tujuan agar tujuan dari makna dapat disampaikan secara halus dan berseni. Film merupakan media yang bertujuan untuk menyampaikan atau menggambarkan kehidupan sehari-hari bagi manusia. Film ataupun anime dapat menggambarkan secara jelas apa yang segala perbuatan dalam sebuah kehidupan, namun tak banyak yang hanya sekedar melihat saja namun tidak mempelajari maksud yang disampaikan dalam sebuah film. Peneliti akan meneliti pemakaian gaya bahasa personifikasi yang terdapat pada anime *5 Centimeter Per Second* untuk mengetahui Makna dari gaya bahasa personifikasi dalam anime *5 Centimeter Per Second* yang dianggap penting sebagai pembelajaran untuk masa depan dan pembelajaran hidup untuk bagi penikmat film ataupun anime yang sudah menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah yang menjadi kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apa personifikasi yang terdapat dalam anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik?
2. Bagaimana makna yang terkandung dalam personifikasi yang terdapat dalam anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui personifikasi yang terdapat pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.
2. Untuk mengetahui makna yang terkandung dalam setiap kalimat personifikasi yang terdapat pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teotitis pada penelitian ini adalah dapat memberikan ilmu baru dalam proses pemaknaan gaya bahasa personifikasi dalam sebuah pembicaraan, sehingga para pendengar tidak lagi sekedar mendengar tetapi dapat mengetahui makna yang terkandung dalam setiap gaya bahasa personifikasi yang melibatkan alam semesta.

Manfaat Praktis yaitu diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi penulis dan juga pembaca mengenai Pemaknaan Gaya bahasa personifikasi yang terdapat pada Anime *5 Centimeter Per Second* dan dapat mengambil pembelajaran dari tujuan yang disampaikan oleh anime tersebut.

1.5 Penelitian Terdahulu

Peneliti banyak menemukan peneliti terdahulu yang telah meneliti terkait dengan gaya bahasa kiasan pada lirik lagu, novel, film, ataupun drama Jepang bahasa Jepang.

Wakhit (2014) dalam skripsinya yang berjudul Pemaknaan Metafora dalam Headline Majalah Iklan *Motor Fan Jepang* Edisi Bersama Volume 56 menjelaskan Maka dalam mempelajari semantik yang berupa memahami makna pada hakikatnya mempelajari bagaimana setiap pemakai bahasa dalam suatu masyarakat bahasa saling mengerti. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa menentukan hubungan makna antara makna harfiah dengan makna metaforanya tidak hanya memerlukan pengetahuan bahasa saja melainkan juga pengetahuan budaya, adab, nilai moral, masyarakat serta pengetahuan sejarah. Berdasarkan penenilitian wakhit peneliti dapat mengambil pembelajaran mengenai bagaimana pemaknaan dari setiap gaya bahasa kiasan memerlukan pengetahuan budaya, adab, nilai moral, masyarakat serta pengetahuan sejarah tetapi hanya khusus untuk gaya bahasa kiasan personifikasi.

Handayani (2016) dalam skripsinya yang berjudul Personifikasi lirik lagu AKB48 album Tsugi No Ashiato membahas gaya bahasa personifikasi beserta pencitraan yang terdapat dalam lagu AKB48. Penelitian ini didapatkan bahwa

gaya bahasa personifikasi sering digunakan dalam lirik lagu, begitu juga dengan halnya pada lirik lagu AKB48. Peneliti mengelompokan personifikasi berdasarkan pencitraan teori yang dikemukakan oleh Hasanudin WS (2002) dan Herman J.Waluyo (1995). Penelitian ini hanya memfokuskan pengelompokan gaya bahasa kiasan yang terdapat pada anime berdasarkan pencitraan teori yang dikemukakan oleh Hasanudin WS (2002) dan Herman J.Waluyo. Pada penelitian yang akan dilakukan akan meneliti gaya bahasa personifikasi dan juga makna yang terkandung didalamnya namun tidak dengan pencitraan.

Fairuz (2018) yang berjudul citraan dan fungsi gaya bahasa kiasan dalam lirik lagu album *デュティ (Duty)* karya Ayumi Hamasaki, pada skripsinya Fairuz meneliti tentang penggunaan fungsi gaya bahasa kiasan dan juga citraan yang terdapat dalam lagu. Berdasarkan hasil penelitian fairuz pada album *Duty* yang terdapat 11 lirik lagu karya Ayumi Hamasaki, ditemukan adanya 34 citraan yaitu citraan visual yang paling banyak ditemukan sebanyak 13 data dan selebihnya citraan pendengaran ada 10 data, citraan sensation 5 data, citraan kinetik ada 4 data, dan yang terakhir citraan taktilis 2 data. Gaya bahasa kiasan yang ditemukan oleh fairuz dalam penelitiannya terdapat gaya bahasa kiasan yang paling banyak penggunaannya yaitu sebanyak 4 data. Gaya bahasa kiasan lainnya yang terdapat dalam album *Duty* yaitu metafora, retorik, oksimoron, sinedoks, personifikasi, repetisi dan sinedok. Persamaan penelitian dengan Fairuz yaitu sama-sama mengkaji gaya bahasa yang berpatokan pada buku *Nihongo No Retorikku* karya *Kenichi Seto*, namun peneliti hanya meneliti gaya bahasa kiasan yang terfokuskan pada gaya bahasa kiasan 意味を転換する (*imi o tankan suru*) terkhusus personifikasi. Objek penelitian yang digunakan juga berbeda dengan penelitian

yang dilakukan oleh Fairuz yang menggunakan album lagu karya Ayumi Hamasaki sedangkan peneliti menggunakan data-data yang terdapat dalam sebuah Anime karya Makoto Shinkai yang berjudul *5 Centimeter Per Second*. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan memiliki banyak persamaan namun Pada penelitian saat ini, peneliti menemukan hal baru untuk dikaji, peneliti tidak hanya mengkaji gaya bahasa kiasan dalam sebuah Anime *5 Centimeter Per Second*. Penelitian untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam setiap kalimat yang mengandung nilai pembelajaran dalam setiap kalimat yang menggunakan gaya bahasa kiasan personifikasi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Sudjana dan Ibrahim (2001:172) dalam Mahsun : 2005, mengemukakan bahwa metodologi penelitian menjelaskan bagaimana prosedur penelitian itu dilaksanakan. Hal ini artinya cara bagaimana memperoleh data empiris untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis. Sebuah metode merupakan sebuah cara penelitian dalam menyampaikan hasil penelitian . Metode penelitian dapat disimpulkan sebagai cara-cara penyampaian atau bagaimana aturan dari sebuah penelitian sehingga dapat menyampaikan hasil penelitian sesuai dengan hipotesis-hipotesis yang didapatkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang menggunakan penggambaran atau pendeskripsian yang melalui kata-kata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Isyandi (2003: 13) dalam Mahsun;2005 menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu metode

penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Metode kualitatif digunakan dengan tujuan agar data-data dapat dijelaskan dengan melalui kata-kata yang dapat dimengerti dalam penelitian. Peneliti menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian yang akan digunakan. Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian mengenai Pemaknaan gaya bahasa personifikasi yang terdapat pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode simak dan jada metode catat. Sebelum metode simak dilakukan peneliti dalam mendengarkan percakapan-percakapan, narasi yang didengarkan dari Anime *5 Centimeter Per Second*. Metode selanjutnya adalah metode simak. Metode simak merupakan metode yang penyediaan atau cara memperoleh datanya melalui metode menyimak atau simak. Upaya metode simak dilakukan dengan mengulang beberapa kali kata-kata yang menjadi data yang didengarkan. Penyimakan dengan baik peneliti dapat mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Metode simak bukan hanya untuk bahasa lisan, bahasa tulisan juga dapat menggunakan metode simak ini. Selain metode simak, peneliti juga menggunakan metode catat. Setelah itu peneliti melakukan penyaringan data dengan menggunakan metode catat dengan menyisihkan unsur-unsur penting dalam penelitian.

1.6.3 Teknik Analisis Data

Dalam tahap pengolahan data peneliti menggunakan teknik padan intralingual. Teknik intralingual merupakan data-data yang telah disaring maka dibandingkan dengan makna yang memiliki keterhubungan satu sama lain sehingga padan. Data-data yang dikumpulkan dalam proses pengumpulan data sebelumnya, akan diolah dengan mengelompokkan berdasarkan gaya-gaya bahasa kiasan personifikasi beserta makna yang ada, kemudian diperkecil kembali agar data lebih terperinci.

1.6.4 Teknik Penyajian Hasil

Setelah pengolahan data, peneliti menggunakan metode Informal yaitu data-data disajikan menggunakan perumusan kata-kata biasa serta dengan memudahkan peneliti mengelompokkan berdasarkan tabel dan menghitung jumlah gaya bahasa personifikasi yang ada pada Anime *5 Centimeter Per Second* serta menuliskan pemaknaannya yang mengandung nilai pembelajaran hidup. Penyajian tabel dalam penyajian data yang merupakan bentuk pengelompokan dari hasil penelitian dari gaya bahasa kiasan personifikasi pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I merupakan bab pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II merupakan bab yang berisikan tentang penjelasan mengenai teori-teori yang menjadi landasan di dalam penelitian tentang analisis Personifikasi Dalam Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

BAB III merupakan bab pembahasan, pada bab ini akan memaparkan tentang analisis Personifikasi yang Terdapat Pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

BAB IV berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang analisis Personifikasi yang Terdapat Pada Anime *5 Centimeter Per Second* karya Makoto Shinkai kajian semantik.

