

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga mencerminkan cara berpikir, perasaan, bahkan budaya dari para penuturnya (Fairuz, 2024 : 2). Dalam dunia sastra, bahasa memiliki kedudukan yang lebih dari hanya alat untuk media penyampaian makna, namun juga menjadi ruang bagi penciptaan gaya bahasa, suasana, serta pengungkapan makna-makna tersirat yang hanya bisa dipahami melalui pembacaan dan pemahaman konteks yang mendalam. Scott menjelaskan bahwa gaya bahasa mencakup metafora, personifikasi, simile, dan metonimia (Fairuz, 2024:39) .

Dalam linguistik kognitif, gaya bahasa dipandang sebagai alat untuk mengungkap dan membentuk makna, terutama ketika berhubungan dengan makna ganda yang kompleks. Bahasa dipandang sebagai sarana untuk membentuk dan mengekspresikan pikiran serta pengetahuan manusia (Kravchenko dalam Shodieva, 2021:156-157). Lebih lanjut, salah satu pendekatan utama dalam linguistik kognitif adalah semantik kognitif. Semantik kognitif tidak membatasi makna hanya pada aspek referensial, melainkan memandang makna sebagai hasil dari proses kognitif yang melibatkan pengalaman tubuh (*embodiment*), persepsi, dan emosi penutur (Wen dan Taylor, 2021: 19). Peran persepsi dalam pembentukan makna dapat dilihat, misalnya, pada ungkapan *bangkrut* yang sering dipersepsi.

dan divisualisasikan sebagai *gulung tikar*. Ungkapan tersebut tidak merujuk pada tindakan fisik meng gulung tikar secara harfiah, tetapi merupakan hasil pemetaan pengalaman konkret seperti penutupan aktivitas usaha e dalam konsep abstrak kegagalan ekonomi. Contoh ini menunjukkan bahwa makna bahasa dibentuk melalui pengalaman dan cara manusia mempersepsikan realitas, bukan semata-mata melalui hubungan referensial antara kata dan objek.

Dalam kerangka linguistik kognitif, bahasa dipahami sebagai refleksi dari cara manusia mengonseptualisasikan dunia, sedangkan semantik kognitif berfokus secara khusus pada bagaimana proses konseptual tersebut membentuk makna leksikal dan makna ungkapan. Dengan demikian, semantik kognitif merupakan bagian integral dari linguistik kognitif yang menjembatani antara struktur bahasa dan pengalaman manusia. Hal ini juga sejalan dengan pandangan Citraresmana (2019:104) yang menekankan bahwa semantik kognitif menelaah konsep dalam bahasa berdasarkan logika berpikir manusia yang menitikberatkan konsep berpikir penutur bahasa.

Metafora atau dalam bahasa Jepang disebut dengan *inyu* adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara langsung dalam bentuk yang singkat seperti *jalan tikus*, *bunga tidur*, dan lain-lain. Keraf (2010) juga menyatakan bahwa metafora sebagai perbandingan langsung tidak menggunakan kata-kata seperti *bak*, *bagaikan*, *bagai*, dan sebagainya (Fairuz, 2024:39). Dalam perkembangan metafora, Lakoff dan Johnson (2003:3) memperkenalkan kerangka metafora konseptual. Metafora tidak

hanya sebuah alat linguistik untuk menyampaikan ide dan pikiran semata, melainkan suatu penyampaian sistem konseptual (Lakoff dan Johnson, 2003:7).

Metafora konseptual merupakan hasil dari sistem konseptual manusia yang merefleksikan apa yang manusia alami, manusia rasakan, dan apa yang manusia pikirkan dalam kehidupan sehari-hari (Stockwell, 2019:78). Metafora bukan hanya sebagai alat untuk menyatakan ide melalui bahasa, tetapi alat untuk memikirkan atau mengonseptualisasikannya. Kerangka metafora konseptual ini kemudian dikenal sebagai salah satu kerangka awal dalam kajian semantik kognitif. Metafora konseptual didasari oleh prinsip analogi, yaitu memahami satu hal abstrak melalui hal lain yang konkret.

Stockwell (2019:81) menyebut metafora konseptual sebagai jembatan kognitif untuk pembaca memahami sebuah konsep abstrak (ranah sasaran) dengan cara meminjam struktur dan logika dari konsep lain yang lebih pembaca pahami (ranah sumber). Ranah sasaran adalah konsep yang ingin dijelaskan secara metaforis, sedangkan ranah sumber digunakan untuk membentuk pemahaman terhadap konsep tersebut melalui kesamaan atau analogi tertentu. Relasi antara kedua ranah ini membentuk makna yang dapat dipahami secara konseptual oleh pembaca. Lakoff dan Johnson (2003:10-25) membagi metafora konseptual dalam tiga jenis, metafora struktural, metafora orientasional, dan metafora ontologis.

Dalam perkembangan metafora di Jepang, Nakamura (1977, dalam Kato et al., 2020) mengklasifikasikan metafora dalam tiga kategori, yaitu 指標比喩 (*shihyo hiyu*) atau metafora dengan penanda, 結合比喩 (*ketsugou hiyu*) atau metafora yang muncul melalui hubungan unsur yang tidak lazim, dan 文脈比喩 (*bunmyaku hiyu*) atau metafora kontekstual. Kemudian, Kato et al (2020) menggunakan klasifikasi metafora Nakamura (1977) yang didasari oleh 結合比喩 (*ketsugou hiyu*) pada ranah tulisan modern, termasuk sastra kontemporer melalui studi korpus dan memetakan metafora ke dalam beberapa bentuk.

Kemudian Kato et al (2020) menambahkan pemetaan bentuk pemetaan konseptual seperti 擬人化 (*gijinka*) atau personifikasi, 擬物化 (*gibutsuka*) atau objektifikasi, 具象化 (*gushouka*) atau konkretisasi, 抽象化 (*chuushouka*) atau pengabstrakan, 擬生化 (*giseika*) atau penganimasian, dan その他の転換 (*tenkan*) atau transformasi lain. Pemetaan bentuk konseptual ini didasari oleh *conceptual mapping* yang sejalan dengan prinsip metafora konseptual Lakoff dan Johnson (2003). Dengan demikian, pemetaan bentuk metafora konseptual menurut Kato et al (2020) dapat membantu peneliti menganalisis bentuk pemetaan dari metafora konseptual secara lebih mendalam.

Dalam penelitian metafora konseptual, *light novel* merupakan salah satu karya sastra yang kaya akan penggunaan metafora konseptual untuk menggambarkan berbagai konflik maupun kondisi tokoh dalam cerita. *Light novel* adalah karya sastra fiksi kontemporer dari Jepang yang dengan

penyajian cerita yang dinamis, bahasa yang ekspresif, dan narasi yang penuh warna emosional. Yoriko (2008:93) mengatakan bahwa *light novel* merupakan genre novel dengan gaya penulisan ringan untuk pembaca remaja. *Light novel* menggabungkan berbagai elemen seperti struktur bahasa, ilustrasi visual, latar budaya, serta kompleksitas sosial untuk membentuk gaya bahasa naratif yang khas (Ochiai, 2017:71).

Light novel dengan judul *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* merupakan salah satu karya fiksi kontemporer yang menampilkan kerumitan naratif sekaligus kekayaan dalam gaya bahasa. Dalam *light novel* ini, ditemukan banyak ungkapan-ungkapan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi yang tersembunyi, konflik batin, serta ketegangan sosial yang para tokoh alami melalui ekspresi yang bersifat implisit seperti metafora konseptual. Dengan demikian, analisis metafora konseptual dalam *light novel* dapat membantu mengungkap bagaimana makna dibangun secara kognitif sekaligus mendeskripsikan bentuk dari metafora konseptual tersebut.

Melihat peran metafora konseptual dalam karya sastra, khususnya dalam *light novel* menjadi menarik untuk ditelusuri bagaimana metafora konseptual digunakan dalam narasi maupun dialog di *light novel*. Penelitian ini berupaya mengungkap jenis, dan makna metafora konseptual beserta bentuk pemetaan konseptualnya yang muncul dalam *Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* sebagai representasi dari cara berpikir metaforis yang digunakan penulis tersebut dalam narasi cerita. Berikut beberapa contoh data metafora konseptual yang telah ditemukan:

(3) 暴力的な甘い香りが漂い、醜い魔獣に見合わぬ花の芳香に吐き気を催した。

‘Aroma manis yang menyesakkan melayang di udara, wangi bunga yang tak pantas untuk monster menjijikan itu memancing rasa mual’

(*Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, vol.21:137)

Ungkapan 暴力的な甘い香り ‘aroma manis yang menyesakkan’

pada data (3) berlatar ketika Subaru berhadapan dengan *oiranguma*, monster berwujud beruang mengerikan yang justru mengeluarkan aroma bunga yang wangi. Kata 香り (*kaori*) memiliki makna dasar menurut Kindaichi (2012:239) sebagai ‘aroma harum yang manusia selalu ingin didekatnya’. Namun secara konteks, 香り (*kaori*) digambarkan sebagai sesuatu yang menekan, bahkan menimbulkan rasa mual. Selanjutnya, kata 暴力 (*bouryoku*) pada makna dasar menurut Kindaichi (2012:1392) adalah ‘tindakan kekerasan seperti memukul’. Namun dalam konteks data (3), sifat “kekerasan” tersebut digunakan pada “aroma harum” yang secara makna dasar tidak memiliki daya untuk menyerang.

Melalui penjelasan makna data (3), terjadi kontras antara makna dasar dengan makna kontekstual, aroma diperlakukan seakan-akan dapat menyerang fisik. Oleh karena itu, ungkapan pada data (3) merupakan metafora konseptual. Makna metafora konseptual yang terbentuk adalah ”Aroma adalah Kekerasan”, yaitu pengalaman abstrak berupa penciuman dipahami melalui konsep konkret berupa tindakan kekerasan yang dapat menyerang fisik. Metafora konseptual data (3) termasuk ke dalam metafora ontologis, dimana pikiran, pengalaman, dan proses yang bersifat abstrak dianggap memiliki wujud fisik (Lakoff dan Johnson, 2003).

Metafora ontologis mengibaratkan hal yang abstrak sebagai hal yang konkret. Dalam konteks data (3), sensasi penciuman (abstrak) dianggap memiliki sesuatu kekuatan fisik, sehingga aroma tersebut terasa seolah-olah merupakan serangan fisik yang nyata terhadap indra penciuman. Bentuk pemetaan konseptualnya menurut kerangka Kato et al. (2020) termasuk dalam kategori 具象化 (*gushouka*/konkretisasi), karena konsep abstrak berupa “aroma harum” dijelaskan lebih konkret dengan memberikan sifat fisik berupa “kekerasan”.

(25) 凶悪な魔獣が相手ではホラー映画の一幕である。

‘Tetapi jika monster ganas sebagai lawannya, ini adalah sebuah **adegan dari film horor’**

(*Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, vol. 21:139)

Ungkapan ホラー映画の一幕 ‘sebuah adegan film horor’ pada data (25) berlatar ketika para tokoh yang sedang menuju menara Pleides tiba-tiba dikejutkan oleh kemunculan monster mengerikan. Kata ホラー (*horaa*) memiliki makna dasar menurut Kindaichi (2012:1406) sebagai ‘ketakutan, kengerian (genre film)’. Dalam konteks kalimat, ホラー digunakan untuk mendeskripsikan situasi mengerikan yang sedang dialami oleh para tokoh. Selanjutnya, kata 一幕 (*hitomaku*) memiliki makna dasar menurut Kindaichi (2012:1279) adalah “satu babak dalam pertunjukan teater, sejak tirai naik sampai tirai turun”. Namun secara konteks data (25), 一幕 (*hitomaku*) dipakai bukan untuk menyebut babak dalam pertunjukan teater, melainkan untuk menggambarkan situasi mengerikan yang sedang dialami oleh para tokoh sebagai suatu bagian dari film horror .

Melalui penjelasan makna data (28), terjadi kontras antara makna dasar dengan makna kontekstual, situasi nyata tokoh diperlakukan seakan-akan bagian dari film horor. Hal ini menunjukkan bahwa ungkapan ホラー 映画の一幕 ‘horaa eiga no ichimaku’ dalam data (28) merupakan metafora konseptual . Makna metafora konseptual ini adalah “Realitas adalah Film Horor”, yakni situasi mengerikan yang dialami para tokoh dipahami melalui struktur film horor. Pemetaan ini menekankan bahwa situasi pertemuan para tokoh dengan dengan monster tersebut seakan-akan seperti sebuah adegan dari film horor.

Metafora konseptual ini memindahkan konsep suasana mengerikan dari monster sebagai ranah sasaran, kepada konsep konkret film horor yang lebih familiar. Konsep pemindahan suatu hal yang abstrak dengan konsep yang lebih umum dan familiar ini adalah ciri dari metafora struktural (Johnson dan Lakoff, 2003:3). Klasifikasi bentuk pemetaan konseptual menurut Kato et al. (2020) dari metafora konseptual data (28) termasuk ke dalam bentuk その他転換 (*sonota no tenkan*/transformasi lain), dimana situasi nyata para tokoh dipindahkan dan dipahami melalui struktur film horor.

Keberadaan metafora konseptual dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* memperlihatkan bahwa metafora tidak hanya digunakan sebagai ornamen gaya bahasa, melainkan hadir dengan bentuk-bentuk tertentu yang memiliki peran penting dalam membangun makna. Metafora konseptual yang muncul dalam narasi maupun dialog sering kali

tidak disadari secara langsung oleh pembaca dan dengan menganalisis makna metafora konseptual serta bagaimana bentuk metafora konseptual tersebut, pembaca dapat memahami cara berpikir metaforis penulis untuk membentuk kerangka narasi. Dengan demikian, analisis metafora konseptual menjadi penting dalam mengungkap dimensi kognitif dari karya kontemporer Jepang seperti *light novel*.

Penelitian ini secara khusus berfokus pada *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu* volume 21 sampai 33, yang mencakup dua *arc* (fase), yaitu: *Arc 6 - The Corridor of Memories* (volume 21 sampai 25) dan *Arc 7 - The Land of Wolves* (volume 26 sampai 33). Pemilihan volume 21 sampai 33 didasari oleh fase paling krusial dalam perkembangan karakter dan dinamika cerita, di mana tokoh-tokoh utama seperti Subaru, Emilia, dan Beatrice menghadapi konflik emosional, perubahan relasi sosial, serta tekanan psikologis yang kompleks dibandingkan dengan volume-volume sebelumnya (1 sampai 20) dan volume setelahnya (34 sampai 40). Situasi tersebut menciptakan penggunaan metafora konseptual dalam narasi cerita.

Selain itu, penulis memilih volume 21 sampai 33 juga karena tingkat kepopuleran yang tinggi, dengan beberapa di antaranya menduduki peringkat atas dalam *Oricon Weekly Light novel Ranking*. Dilansir dari artikel *erzat.blog* (25/9/2022) total penjualan minggu pertama dari *light novel Re:Zero kara hajimeru isekai seikatsu* volume 21-33 mencapai 209.337 salinan. Angka tersebut mencerminkan antusiasme pembaca yang tinggi terhadap perkembangan cerita dalam volume-volume tersebut, sekaligus menunjukkan popularitas *light novel Re:Zero kara Hajimeru*

Isekai Seikatsu sepanjang volume pertengahan hingga akhir yang menjadi fokus penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah disampaikan, berikut rumusan masalah penelitian ini :

1. Bagaimana jenis dan makna metafora konseptual dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu?*
2. Bagaimana bentuk pemetaan konseptual metafora dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu?*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini :

1. Mendeskripsikan jenis dan makna metafora konseptual dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu.*
2. Mendeskripsikan bentuk pemetaan konseptual metafora dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu.*

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi permasalahan pada analisis metafora konseptual yang muncul pada *light novel Re:Zero kara hajimeru isekai seikatsu* volume 21 sampai 33.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian semantik kognitif, khususnya terkait metafora konseptual sebagai salah satu cara kerja pikiran manusia dalam membangun makna di dalam teks sastra. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur linguistik mengenai klasifikasi metafora konseptual di karya sastra Jepang kontemporer, dengan memadukan teori Lakoff dan Johnson dengan klasifikasi pemetaan konseptual Kato.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi mahasiswa dan peneliti, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan mengkaji gaya bahasa dan representasi konsep kognitif dalam teks fiksi kontemporer.
- 2) Bagi penerjemah, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi praktis untuk dapat lebih memahami makna implisit yang terkandung di balik metafora konseptual.
- 3) Bagi pembaca *light novel*, Penelitian dapat membantu untuk lebih memahami makna tersembunyi di balik ungkapan metafora konseptual yang digunakan penulis, sehingga pembaca bisa lebih menikmati alur cerita.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian ini memiliki urgensi dan kebaruan karena memperluas objek kajian metafora konseptual ke dalam genre yang sebelumnya belum ada dalam penelitian terdahulu yaitu *light novel*. Penelitian ini juga mengisi celah penelitian dengan mengintegrasikan metafora konseptual dan analisis

pola pemetaan konseptual menggunakan teori Kato et al. (2020). Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi landasan untuk penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Oktafiani (2023) dan berfokus pada analisis idiom bahasa Jepang yang mengandung unsur *hone* (tulang), dengan pendekatan semantik kognitif. Ia mengumpulkan data idiom dari media sosial Twitter, lalu menganalisis makna leksikal dan idiomatikal dari 13 idiom, serta mengkaji perluasan makna melalui metafora berdasarkan teori konseptual Lakoff dan Johnson. Hasilnya menunjukkan bahwa idiom-idiom tersebut mayoritas termasuk ke dalam metafora struktural dan ontologis. Namun, penelitian Oktafiani terbatas pada aspek idiom dengan unsur *hone* saja, berbeda dengan penelitian ini yang menganalisis metafora konseptual dalam *light novel* dengan tidak dibatasi oleh idiom dengan unsur tertentu.

Penelitian selanjutnya oleh Barrera et al. (2025) mengeksplorasi metafora konseptual dalam Majalah Niponica No. 33 yang bertema kebudayaan Jepang. Penelitian Barrera et al. menggunakan teori metafora konseptual dari Lakoff dan Johnson serta teori skema citra dari Croft dan Cruse. Para peneliti mengidentifikasi 13 data metafora yang diklasifikasikan menjadi metafora struktural, orientasional, dan ontologis, serta mengaitkannya dengan lima skema citra: *existence*, *unity*, *identity*, *container*, dan *force*. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan pemetaan bentuk metafora konseptual menurut Kato et al (2020) serta menganalisis makna dari metafora konseptual tersebut.

Penelitian oleh Ismail (2022) membahas penggunaan metafora konseptual dalam lirik lagu *Haru wa Yuku* yang dibawakan oleh Aimer. Dalam penelitiannya, Ismail mengidentifikasi enam lirik lagu yang mengandung metafora konseptual dan mengelompokkan metafora tersebut ke dalam tiga kategori utama menurut teori Lakoff dan Johnson: metafora struktural, orientasional, dan ontologis. Selain itu, Ismail (2022) juga menganalisis bentuk-bentuk metaforis yang muncul, seperti bentuk nominatif dan predikatif, yang umum dalam struktur lirik lagu. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan *light novel* sebagai objek kajian, dan lebih menitikberatkan analisis makna pada metafora konseptual. Penelitian ini juga menekankan analisis pada bentuk metafora konseptual menurut Kato et al (2020).

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, sejumlah penelitian telah mengkaji metafora konseptual dalam berbagai objek bahasa Jepang, seperti majalah budaya (Barrera et al., 2025), lirik lagu (Ismail, 2022), serta idiom bahasa Jepang (Oktafiani, 2023). Penelitian-penelitian tersebut umumnya menggunakan teori metafora konseptual Lakoff dan Johnson (2003) serta skema citra Croft dan Cruse (2004), dan berkontribusi dalam menunjukkan bahwa metafora berperan penting dalam memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Namun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji metafora konseptual dalam *light novel Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu*, terutama dengan fokus pada pola pemetaan konseptual metafora bahasa Jepang menggunakan klasifikasi Kato et al. (2020).

Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan kajian metafora konseptual bahasa Jepang, sekaligus memperkaya pemahaman tentang bagaimana karya sastra populer kontemporer merepresentasikan pengalaman emosional dan psikologis melalui mekanisme kognitif metaforis.

