

**Pengenalan Pendekatan Linguistik Kognitif [認知言語学]
dalam Penelitian Bahasa**

Oleh: Dedi Sutedi

Makalah

Disampaikan dalam Temu Ilmiah Pendidikan dan Linguistik Bahasa Jepang II,
tanggal 26 September 2003 di Bandung

A. Pendahuluan

1. Latar belakang munculnya linguistik kognitif, sebagai reaksi terhadap aliran sebelumnya terutama tata bahasa generatif, tokoh utamanya: Ronald W. Langacker, George Lakoff, Mark Johnson dll.
2. Selama ini pengkajian bahasa terfokus pada bentuk (form) saja yang jumlahnya sangat terbatas, tetapi digunakan untuk menyampaikan makna yang tak terhingga jumlahnya.
3. Setiap fenomena bahasa terjadi karena ada penyebab atau pemotivasinya, sehingga untuk mengamatinya dilakukan dengan cara menggunakan berbagai pengetahuan yang telah dimiliki seseorang sebagai hasil dari pengalaman hidupnya. Yoshimura (1995:26) menegaskan maksud *kognitif* yang digunakan dalam aliran ini, yaitu seluruh kegiatan pikiran manusia dalam memahami dan memaknai setiap pengalaman barunya secara subjektif dalam mengatur berbagai informasi yang diperoleh dengan tepat.
4. TG menjadikan kemampuan berbahasa (*language competence*) sebagai objek kajiannya, sedangkan LK menjadikan penampilan berbahasa (*language performance*) sebagai objek kajiannya, yaitu pemakaian bahasa secara kongkret dalam situasi yang sebenarnya.
5. Dilihat dari tujuan dan sasarannya, TG berfokus pada tata bahasa secara universal, sedangkan LK berfokus pada pemotivasian hubungan antara makna dan bentuk.
6. Generalisasi dalam TG dilakukan secara deduktif, sedangkan dalam LK dilakukan secara induktif, dengan berpijak dari konteks penggunaan bahasa secara kongkrit.
7. Tolok ukur dalam TG yaitu gramatikalisasi, sedangkan dalam LK mengacu pada benar-tidaknya suatu kalimat (berterima atau tidaknya) berdasarkan pada penutur pengguna bahasa tersebut. (Yoshimura, 1996:39)

| | Tata Bahasa Generatif | Linguistik Kognitif |
|-----------------------------|---|---|
| Objek kajian | Kemampuan berbahasa (<i>Language competence</i>) | Penampilan berbahasa (<i>language performance</i>) |
| Pendekatan | Secara modul (module) yang terpisah-pisah | Rentetan dan keseluruhannya (<i>sequential</i>) |
| Fungsi morfem | Independen (berdiri sendiri atau secara terkotak-kotak) | Rentetan dan kesatuan, yakni satu sama lainnya tidak bisa dipisahkan. |
| Tujuan | Tata bahasa secara universal | Pemotivasian bentuk dan makna |
| Penyimpulan | Secara deduktif, tidak berdasarkan pada contoh penggunaan yang kongkrit | Secara induktif, berdasarkan pada konteks penggunaan secara kongkrit |
| Dasar sebagai tolok ukurnya | Gramatikalisasi | Kemungkinan berterimanya kalimat |

B. Azas-azas Linguistik Kognitif

1. Linguistik kognitif memandang bahwa bahasa berkaitan erat dengan mekanisme kognitif manusia. Oleh karena itu, sebagian besar teorinya berazaskan pada berbagai konsep psikologi, seperti psikologi persepsi, psikologi kognitif, dan psikologi *gestalt*.
2. Psikologi *gestalt*: *totalitas adalah bukan merupakan penjumlahan belaka dari setiap elemen yang ada, melainkan merupakan satu kesatuan yang utuh dengan ciri dan karakter totalitasnya.*
3. Teori *gestalt* dikenal ada dua macam, yaitu *gestalt secara ruang (lokal)* dan *gestalt secara waktu (temporal)*. Bentuk wujud suatu benda atau tempat merupakan *gestalt* secara ruang, sedangkan alunan lagu, melodi, atau kalimat merupakan *gestalt* temporal.
4. Kalimat menurut *gestalt*, bukan hanya sekedar penggabungan atau penjumlahan sederhana kata-kata saja, melainkan merupakan totalitas dari setiap kata yang memiliki ciri dan fungsi yang terorganisir, sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
5. Teori ingatan menurut *Gestalt*, berlangsung melalui hukum *asosiasi* dan *reproduksi*. Jika suatu stimulus muncul satu atau beberapa kali dalam bentuk elemen-elemen dari *gestalt* (*totalitas*) dalam kesadaran manusia, kemudian salah satu di antaranya muncul kembali, maka cenderung untuk memunculkan totalitasnya dalam kesadaran tersebut.
6. Suatu kata dalam kalimat akan lebih jelas maknanya, daripada kata tersebut berdiri sendiri. Dalam mempelajari huruf Kanji bahasa Jepang, akan lebih mudah jika diingat dalam bentuk kata atau kalimat daripada mengingat huruf satu persatu, karena kata atau kalimat tersebut merupakan suatu *gestalt*.

C. Penerapan Konsep Figure (figure) dan Ground (latar)

Salah satu asumsi dalam aliran *gestalt*, yaitu tentang organisasi persepsi yang dikenal dengan hukum kesadaran. Ditegaskan bahwa dalam menafsirkan suatu stimulus ada kecenderungan untuk mengambil sesuatu yang paling mudah dan paling memungkinkan. Di antaranya, melalui konsep *figure (gambar)* dan *ground (latar)*. Untuk kedua istilah tersebut, penulis menggunakan *figur* dan *latar*.



Gambar di atas bisa ditafsirkan dua macam, yaitu gambar *trofi* dan gambar *dua sosok wajah yang berhadapan*. Jika kita memandang bagian yang hitam sebagai pusat perhatian kita, maka akan nampak gambar sebuah trofi. Gambar trofi ini dijadikan

sebagai *figur*, sedangkan bagian yang putih sebagai *latar*-nya. Sebaliknya jika fokus kita tujukan pada bagian yang putih, maka yang nampak adalah gambar dua wajah yang sedang berhadapan. Gambar dua wajah tersebut dijadikan sebagai *figur*, sedangkan bagian yang hitamnya merupakan *latar*-nya. Kita tidak mungkin melihat kedua-duanya baik sebagai figur ataupun sebagai latar secara bersamaan.

Konsep *figur* dan *latar* juga mewarnai aliran linguistik kognitif, seperti dalam menafsirkan suatu kalimat dari sudut pandang yang berbeda. Salah satu pandangan dari linguistik kognitif, bahwa makna suatu kata (dalam suatu bahasa) bukan hanya ditentukan oleh objek yang menjadi refensinya saja, melainkan pemahaman penutur (pengguna baha tersebut) terhadap objek tersebut berperan penting. Oleh karena itu, dalam menjelaskan fenomena bahasa, penghayatan dan pemahaman secara subjektif tentang konsep *figur* dan *latar* sangatlah bermanfaat.

Dalam pengkajian fenomena bahasa bisa dijabarkan bahwa, figur merupakan sesuatu yang bergerak, atau yang dapat bergerak, menjadi fokus dan mudah diperhatikan; sedangkan latar merupakan suatu standar untuk menentukan letak suatu figur, sifatnya statis, dan objeknya belum terpilah-pilahkan. Konsep figur (F) dan latar (G) tersebut jika diterapkan dalam bahasa, seperti berikut.

- (1) 郵便局(F)は銀行(G)の近くにある。
<Kantor pos(F) ada di dekat bank(G).>
- (2) 銀行(F)は郵便局(G)の近くにある。
<Bank(F) ada di dekat kantor pos(G).>

Kondisi pada kedua contoh di atas adalah sama, yaitu jarak antara *kantor pos* dan *bank*. Pada contoh (1) *kantor pos* dijadikan sebagai *figur*, sedangkan *bank* dianggap sebagai *latar*-nya. Sebaliknya pada contoh (2) *bank* dijadikan *figur*, sedangkan *kantor pos* dijadikan sebagai *latar*-nya. Penentuan figur dan latar pada kedua contoh tersebut, tergantung pada maksud yang ingin disampaikan oleh individu penutur.

- (3) Mobil saya (F) dekat bank (G).
- (4) ? Bank(F) dekat mobil saya (G).

Kata *mobil saya* pada contoh (3) dianggap sebagai figur, sedangkan latarnya adalah *bank*. Ini merupakan kalimat yang biasa digunakan, karena yang menjadi topik atau pusat perhatian dalam kalimat tersebut adalah *mobil saya*. Akan tetapi, jika kondisinya ditukar seperti pada contoh (4), bank dijadikan sebagai figur, dan mobil saya dijadikan sebagai latarnya, akan terasa bahwa kalimat tersebut janggal. Karena, bank tidak bisa dijadikan sebagai figure dalam kalimat tersebut. Jadi, dalam kalimat yang menyatakan letak sesuatu benda, konsep *figur* dan *latar* ini sangat memegang peranan penting. Figur dianggap sebagai unsur utama, sedang latar dianggap sebagai unsur pelengkapnya.

Makna kalimat akan jelas, jika pemilahan figur dan latar dilakukan dengan jelas pula. Konsep figur dan latar bisa juga digunakan pada kalimat yang menyatakan *kemiripan*, seperti berikut.

- (5) 太郎は次郎に似ている。
<Taro mirip Jiro.>
- (6) 次郎は太郎に似ている。
<Jiro mirip Taro.>

Dua kalimat ini menunjukkan suatu kondisi yang sama, perbedaannya terletak pada penentuan figur dan latarnya saja. Perbedaan tersebut tergantung pada maksud pribadi penutur tentang siapa yang menjadi fokus pembicaraan dan siapa yang menjadi tolok ukurnya.

Konsep pemilahan figur dan latar ini, bisa juga diterapkan pada kalimat yang lebih kompleks lagi. Mari kita lihat penerapannya ke dalam kalimat yang berhubungan dengan waktu (*temporer*), *sebab- akibat*, dan kalimat *bersyarat* seperti berikut.

- (7) Selama 3 tahun berada di Jepang (G), pernah sakit satu minggu (F).
- (8) Saya mengantuk(F), karena perkuliahan membosankan (G).
- (9) Kalau turun hujan(G), saya tidak akan bepergian (F).

Contoh (7) merupakan kalimat yang berhubungan dengan waktu (*temporer*). Figur dalam kalimat ini, yaitu peristiwa *sakit satu minggu*, karena hal ini menjadi pusat perhatian penutur. Sedangkan peristiwa *berada di Jepang selama 3 tahun* merupakan latarnya, karena peristiwa *sakit selama satu minggu* berada di dalam peristiwa *berada di Jepang selama 3 tahun*. Penentuan figur dan latar pada kalimat (7) di atas, bagaimanapun juga tidak bisa ditukar. Contoh (8) merupakan kalimat yang menyatakan hubungan sebab-akibat. Peristiwa *mengantuk* dianggap sebagai figurinya, karena terjadi sebagai akibat dari *perkuliahan yang membosankan*. Jadi, penyebab merupakan latarnya, dan akibatnya merupakan figurinya. Pada contoh (9) yang menjadi prasyarat, yaitu *kalau turun hujan* dianggap sebagai latar, sedangkan intinya yang dianggap sebagai figur adalah *tidak akan bepergian*. Untuk kalimat ini pun antara figur dan latarnya tidak bisa dipertukarkan, dan pasti akan menghasilkan kalimat yang janggal seperti berikut.

- (7') * Selama saya sakit satu minggu (G), tiga tahun lamanya saya berada di Jepang (F).
- (8') * Perkuliahan membosankan (F), karena saya mengantuk(G).
- (9') * Jika saya tidak bepergian (G), maka tidak akan turun hujan(F).

D. Model Pengkajian Kosakata

Linguistik kognitif memandang bahwa semua struktur bahasa merupakan suatu lambang, sehingga pada setiap bentuk bahasa dianggap mempunyai makna, dan tidak ada bentuk tanpa makna. Sumbangan linguistik kognitif terhadap penelitian kata sangat besar terutama dalam mendeskripsikan makna kata dalam semantik kognitifnya.

Manusia dalam memahami sesuatu yang baru yang belum diketahui, biasanya dilakukan melalui berbagai pengasosiasian dengan hal-hal telah diketahuinya. Asosiasi dilakukan untuk lebih mempermudah pemahaman dan penguatan dalam ingatan. Misalnya, dengan cara membandingkan kesamaan atau kemiripan antara sesuatu hal dengan hal yang lain yang sudah diketahui; atau melalui pengkategorian, menghubungkan kedekatan, baik secara ruang maupun waktu antara satu hal dengan yang lainnya. Hal seperti ini diterapkan dalam mendeskripsikan suatu kata. Misalnya, dengan digunakannya gaya bahasa (比喻: metafora, metonimi, sinekdoke) dalam mendeskripsikan kata yang berpolisemi.

Linguistik kognitif memandang bahwa, makna suatu kata terutama dalam polisemi tidak muncul begitu saja, melainkan pasti ada yang memotivasi dan melatar-belakanginya. Apakah muncul karena pengaruh perkembangan jaman, perubahan sosial, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, diyakini munculnya makna

baru dalam suatu kata pasti ada pendorongnya. Misalnya, kata *mencium* mulai dari *mencium bau*, *mencium kening*, sampai pada *mencium perbuatan serong* pasti ada sesuatu yang memotivasinya, dan bentuk hubungan makna-makna tersebut bisa dideskripsikan. Untuk mendeskripsikan hubungan antarmakna dalam polisemi, bisa melalui gaya bahasa.

Lakoff dan Johnson (1980) telah mencobanya dalam *Metaphors We Live By*, Lakoff (1987) dalam *Women, Fire, and dangerous Thing: What Categories Reveal about the Mind*, dan yang lainnya, dengan menggunakan gaya bahasa *metafora*, *metonimi*, dan *image schema*. Sementara Langacker mendeskripsikannya melalui teori *prototype* dan *schema*-nya. Hal ini diikuti pula oleh para ahli linguistik Jepang seperti Tanaka Shigenori (1991), Yamanashi (1995, 2000), Kawakami Seiyaku (1996), Momiyama (1997) dan yang lainnya. Momiyama (1997 dan 1998) menggunakan gaya bahasa *metafora*, *metonimi*, dan *sinekdoke* dalam mendeskripsikan hubungan makna polisemi.

G. Penerapan Gaya Bahasa dalam menganalisis Polisemi

Gaya bahasa, semula merupakan objek kajian retorika banyak sekali ragamnya. Tetapi para ahli linguistik seperti Momiyama, Honda, Kashino dan yang lainnya berpendapat bahwa dalam mendeskripsikan perluasan makna bisa diwakili dengan tiga macam gaya bahasa, yakni *metafora*, *metonimi*, dan *sinekdoke*. Namun, banyak sekali batasan tentang ketiga gaya bahasa tersebut, bagaimana batasan metafora yang sebenarnya. Bahkan masih sulit untuk membedakan yang mana metonimi dan yang mana *sinekdoke*.

1. Metafora (隱喩 'in-yu') yaitu gaya bahasa yang digunakan untuk mengumpamakan sesuatu hal (misalnya A) dengan hal yang lain (misalnya B), karena adanya kemiripan atau kesamaannya.
2. Metonimi (換喩 'kan-yu') yaitu gaya bahasa yang digunakan untuk mengumpamakan suatu hal (A) dengan hal lain (B), karena berdekatan atau adanya keterkaitan baik secara ruang maupun secara waktu.
3. Sinekdoke (提喩 'teiyu') yaitu gaya bahasa yang digunakan untuk mengumpamakan sesuatu hal yang umum (A) dengan hal yang lebih khusus (B), atau sebaliknya hal yang khusus (B) diumpamakan dengan hal yang umum (A).

Dari batasan di atas, perlu dibuat garis pembatas yang jelas agar tidak menimbulkan kekaburan dalam memahaminya. Misalnya, bagaimana kategori kemiripan atau kesamaan dalam metafora tersebut. Apakah sama dari wujud fisiknya atau yang lainnya, lalu bagaimana sifat yang lainnya yang dianggap tidak sama.

Dalam bahasa Indonesia ada ungkapan: '*Renterir adalah lindah darat*', ini merupakan salah satu contoh dari metafora. Namun batasan kesamaan dalam bidang apa antara kata *renterir* (*seorang manusia*) dengan kata *lintah* (*binatang*). Hal ini perlu diperjelas dan dipertegas. Contoh lainnya, '*Ta datang ke kampus naik Suzuki*', dan '*Tadi malam saya nonton pertandingan antara Ingris dan Itali*' merupakan contoh metonimi dan *sinekdoke*. Bagaimana hal ini jika dijelaskan dengan ketika majas tadi, akan kita lihat satu persatu!

1. Metafora

Metafora merupakan salah satu gaya bahasa yang bisa digunakan dalam menjelaskan hubungan antarmakna dalam suatu kata atau frase. Lakoff dan Johnson

(1996) menggambarkan bahwa metafora bisa dinyatakan dalam bentuk "...(*A*)... is ...(*B*)...", dan dalam bahasa Jepang bisa diekspresikan dalam bentuk "...(*A*)... *WA* ...(*B*)... *DE ARU*", sedangkan dalam bahasa Indonesia bisa dipadankan dengan "...(*A*)...*adalah* ...(*B*)..." . Tentunya hal ini bukan merupakan suatu ungkapan yang menyatakan pasti, bahwa *A adalah 100% B*. Melainkan hanya perumpamaan saja, sebagai pembeda dengan gaya bahasa *simile* (直喩 '*chokuyū*') yang biasanya digunakan kata *seperti*, *bagaikan* dan sebagainya.

Di atas, telah disinggung, bahwa azas metafora yaitu *kesamaan* atau *kemiripan*. Tentunya ini sangat luas maknanya, karena setidaknya ada dua hal yang dikatakan sama atau mirip, berupa wujud, atau karakter (ciri khas tersendiri). Contoh metafora yang telah disinggung di atas, jika kita lihat bagaimana kesamaan atau kemiripannya, bisa dijelaskan seperti berikut.

- (10) a. Ia seorang *rentenir*.
b. Ia seorang *lintah darat*.
- (11) 君は僕の太陽だ。
<Kau adalah mata hari ku.>

Contoh di atas, merupakan contoh metafora baik dalam Indonesia maupun dalam bahasa Jepang. Jika dikaji dengan azas metafora, yaitu *kesamaan* atau *kemiripan*, ada dua hal yang harus dijelaskan, yaitu: titik kesamaan atau kemiripan antara *rentenir* dan *lintah darat* dalam budaya orang Indonesia; dan persamaan atau kemiripan dari kata *kini* <*kamu: kekasih*> dengan kata *taiyō* <*matahari*> bagi si penutur dalam bahasa Jepang. Bagi orang asing yang belajar bahasa Indonesia tingkat pemula yang belum mengetahui maksud dari ungkapan tersebut, mungkin akan menganggap ungkapan tersebut janggal, jika dalam bahasa ibunya tidak ada ungkapan seperti itu. Mungkin ia akan bertanya bahwa, *rentenir* seorang *manusia* mengapa disamakan dengan seekor binatang yang disebut *lintah*. Sudah tentu mereka ingin mengetahui bukan hanya maksud atau maknanya saja, tetapi ingin mengetahui pula apa alasannya seorang *rentenir* bisa diibaratkan dengan seekor *lintah*.

Untuk itu, metafora atau gaya bahasa sangat membantu dalam menjelaskan hal tersebut. Misalnya, jika dilihat persamaan seorang *rentenir* dengan *lintah*, antara lain: (1) *lintah* hidupnya di air, (2) *lintah* suka mengisap darah manusia (atau binatang lainnya), (3) jika seseorang digigit *lintah* susah untuk dilepaskan, (4) seseorang akan merasa tersiksa jika diisap darahnya oleh *lintah*, dan seterusnya. Dari berbagai karakter yang dilakukan *lintah* tersebut, lalu dibandingkan dengan karakter seorang *rentenir*. Misalnya: (1) orang yang suka meminjamkan uang kepada orang lain hidupnya di darat, (2) bunga pinjaman sangat tinggi (memeras keringat orang tersebut), (3) dengan bunga pinjaman yang tinggi, seseorang akan sulit untuk bisa melepaskan diri, karena bunga yang terlalu tinggi, (4) akhirnya akan merasa tersiksa selama hidupnya, dan seterusnya. Dengan demikian, minimal poin (2), (3), dan (4) adalah merupakan kesamaannya. Oleh karena itu, kekejaman seorang *rentenir* diibaratkan dengan seekor *lintah*, *rentenir* hidupnya di darat, sedangkan *lintah* hidup di air. Mulanya mungkin digunakan ungkapan dalam bentuk *simile* (perumpamaan murni) seperti: "*Rentenir bagaikan lintah darat*"; kemudian lambat laun digunakan oleh masyarakat umum dan berubah menjadi metafora: *Rentenir adalah lintah darat*.

Bagaimana persamaan atau kemiripan antara *mata hari* dan *kekasih*. Mata hari sebagai sumber energi, *kekasih* bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi; mata hari sangat

dibutuhkan dalam kehidupan manusia, kekasih juga sangat diperlukan dalam kehidupan seseorang; dan seterusnya. Itulah gambaran singkat tentang kemiripan atau kesamaan dalam metafora. Jadi tidak terbatas pada fisik saja, justru yang lebih menonjol adalah karakter, perbuatan, atau keadaannya. Frase *kupu-kupu malam* digunakan untuk menunjuk seorang wanita tuna susila (WTS), pasti ada kesamaanya yang bisa dijelaskan.

Kemudian, untuk menjelaskan kesamaan atau kemiripan dalam metafora, Lakoff dan Johnson (1996) seperti pada ungkapan “*time is money*” <Waktu adalah uang>, menunjukkan bahwa kata *time* <waktu> bisa diganti dengan kata *money* <uang> pada beberapa contoh berikut:

(12) TIME IS MONEY

- a. You're *wasting* my time.
 - b. This gadget will *save* you hours.
 - c. A don't *have* the time to *give* you.
 - d. How do you *spend* your time these day?
 - e. The flat tire *cost* me an hour.
- (Lakoff & Johnson, 1996:9)

Dijelaskan bahwa hal ini merupakan bukti bahwa, antara *time* <waktu> dan *money* <uang> mempunyai kesamaan atau kemiripan. Kesamaan lainnya bahwa antara waktu dan uang merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia dan sulit untuk meraihnya. Demikian beberapa gambaran dalam mendeskripsikan hubungan kemiripan atau kesamaan dalam metafora.

2. Metonimi

Bentuk hubungan yang ada dalam metonimi yaitu, adanya *kedekatan* atau *keterkaitan*. Maksud berdekatan atau berkaitan ada dua macam yaitu secara *ruang* dan secara *waktu*. Konsep ini dikemukakan oleh Momiyama (1998) dalam mencari pembatas yang jelas antara *metonimi* dengan *sinekdoke* dari beberapa pendapat yang sudah muncul sebelumnya. Seto Ken-ichi (1997) menggolongkan metonimi ke dalam 9 jenis bentuk, Sato Nobuo (1998) menggolongkannya menjadi 8 bentuk, dan Yamanashi (1998) menggolongkannya ke dalam 8 bentuk yang berbeda. Tetapi, semuanya bisa dimasukkan ke dalam kategori *berdekatan* baik secara *ruang* dan *waktu*. Beberapa contoh berikut bisa dijelaskan dengan kedua konsep *berdekatan* tadi.

(13) なべが煮える。

<Panci mendidih.>

(14) 彼女は本棚を整理した。

<Ia membereskan rak buku.> (Seto Ken-ichi, 1997:165)

Dua contoh di atas, merupakan contoh metonimi bentuk: *wadah* (*tempat*) digunakan untuk menyatakan *isi* (*benda*). Seperti kita ketahui, bahwa yang mendidih bukanlah *panci* melainkan *air* di dalam panci tersebut. Kemudian, yang dibereskan bukan *rak bukunya*, melainkan *buku-buku* yang ada pada rak tersebut. Antara *air* dan *panci*, atau *buku* dan *rak buku*, berdekatan secara *ruang*.

(15) A: 山田教授の講義はどうだった？

<Gimana dengan ceramahnya Prof. Yamada?>

B: あくびが出た。

<Menguap melulu.>

- (16) 彼は来月、またリングに上がる。
<Dia bulan depan akan naik ring lagi.>

Kedua contoh tersebut sering dikategorikan ke dalam bentuk: *sebab (cara) digunakan untuk menyatakan akibat (tujuan)*, atau sebaliknya. Pada contoh (15) kalimat yang dikemukakan B merupakan *akibat* dari perkuliahan yang tidak menarik, sehingga membuatnya mengantuk dan menguap. Pada contoh (26), *naik ring* merupakan suatu cara, sedangkan yang menjadi tujuannya adalah *bertanding tinju*. Kedua hal dalam kedua contoh tadi, merupakan peristiwa yang *berdekatan secara waktu*. Jadi, kegiatan *mendengarkan ceramah yang membosankan dan menguap; naik ring dan bertanding tinju* waktunya berdekatan.

- (17) 電話が鳴る。
<telepon berdering.>
(18) 時計が止まっている。
<Jam berhenti.>
(19) ペンがかかすれる。
<Balpoin menipis (habis).>

Contoh metonimi di atas, dikategorikan ke dalam bentuk: *bagian digunakan untuk menyatakan keseluruhan*, atau sebaliknya. Pada contoh (17) yang berdering adalah hanya speker (bel) pesawat telepon, sedangkan pada contoh (18) yang berhenti bukan jamnya, melainkan hanya jarumnya saja. Pada contoh (19) hubungan antara *tinta* dan *balpoinnya* apakah *bagian dan keseluruhan*, atau *isi dan tempat*, menjadi masalah karena tidak jelas. Oleh karena itu, lebih tepat digolongkan ke dalam hubungan *berdekatan secara ruang*. Contoh yang telah disinggung sebelumnya, yaitu kata *Suzuki (nama orang)*, yang semula sebagai pembuat atau pemilik pabrik mobil, dengan *mobil merek Suzuki*, merupakan hubungan yang berdekatan baik secara ruang maupun secara waktu (hak). Demikian gambaran tentang metonimi yang digunakan dalam mendeskripsikan makna.

3. *Sinekdoke*

Bentuk hubungan dalam gaya bahasa sinekdoke, hanya satu macam, yaitu *sesuatu yang umum digunakan untuk menyatakan sesuatu yang lebih khusus*, atau sebaliknya. Misalnya, kata *telor* yang lebih umum (di dalamnya mencakup telor burung, telor bebek, telor penyu, telor buaya dll.), digunakan untuk menyatakan *telor ayam* secara khusus. Contoh lainnya dalam bahasa Jepang, kata *hana* <bunga> secara umum digunakan untuk menyatakan *bunga Sakura* yang lebih khusus lagi, seperti pada kata *hana-mi*. Atau kata *nasi* yang khusus (makanan) digunakan untuk menyatakan *nafkah penghidupan*. Hal ini semua merupakan contoh dari sinekdoki, dan masih banyak lagi contoh yang lainnya. Kata *Inggris* dan *Itali* pada contoh di atas, juga merupakan bentuk sinekdoke, sebab *Inggris* dan *Itali* yang bermakna luas, yaitu suatu negara, digunakan untuk menunjukkan makna *tim sepak bola* yang lebih sempit lagi.

Kashino, dkk. (1998:57-60) menjelaskan hubungan antarmakna pada kata 「肩」 'kata' <bahu>, 「茶」 'cha' <teh>, dan 「酒」 'sake' <sake(minuman)> sebagai polisemi, berdasarkan pada metafora, metonimi dan sinekdoke, sebagian di antaranya dapat dilihat pada contoh berikut.

- (20) 後ろから肩をたたかれた。
<Bahu saya ditepuk dari belakang.>

- (21) 洋服の肩がほつれる。
<Bahu baju ini longgar.>
- (22) その山の肩に、有名な山小屋がある。
<Di bahu gunung itu ada pondokan terkenal.>
- (23) 文字の肩に印をつける。
<Memberi tanda pada bahu huruf.>

Kata 「肩'kata'」 makna dasarnya <bahu (manusia)> seperti pada contoh (20), lalu berkembang menjadi <bahu baju> <bahu gunung> <bahu huruf> pada contoh (21), (22), dan (23), karena adanya kesamaan bentuk (fisik). Perluasan makna seperti ini merupakan metafora, sebab bahu manusia dengan bahu baju jika digantung ada kesamaan bentuk; sama halnya dengan bahu gunung yang bentuknya seperti gunung Fuji, atau bahu huruf seperti huruf Kanji akan terlihat persamaannya atau kemiripannya.

- (24) この畑にはたくさん種類の茶がある。
<Di kebun ini banyak terdapat berbagai jenis teh>
- (25) 静岡の実家で茶を生産している。
<Di rumah di shizuoka diproduksi teh>
- (26) 食事の後の茶がおいしい。
<Teh (yang dihidangkan) setelah makan enak sekali.>
- (27) さて一息ついた、お茶にしよう。
<Baik, kita ambil teh sejenak!>

Makna dasar kata 「茶'cha'」 seperti pada contoh (24), yaitu <teh sebagai tumbuhan mulai dari akar sampai daunnya>, pada contoh (25) berkembang menjadi <daun teh yang telah dikeringkan sebagai bahan minuman>, pada contoh (26) menjadi <air teh yang siap untuk diminum>, dan pada contoh (27) menjadi <istirahat>. Bentuk hubungan antara makna pada contoh (24) dengan (25), kemudian (26) dan (27), merupakan [*bahan-produk*], yaitu <teh secara keseluruhan merupakan bahan>, sedangkan <daun teh yang dikeringkan> merupakan <produknya>, kemudian <daun teh yang kering> tersebut menjadi bahan untuk membuat <air teh>. Bentuk hubungan antara bahan dan produk merupakan bentuk hubungan yang *berdekatan secara waktu*. Makna pada contoh (26) dan (27), merupakan bentuk hubungan [*cara dan tujuan*], yaitu untuk tujuan <beristirahat> dilakukan dengan cara <minum teh>, ini pun bisa dikatakan berdekatan secara waktu.

Contoh sinekdoke yang dikemukakan Kashino dkk., yaitu kata 「酒」 'sake' yang berarti <minuman khas Jepang yang beralkohol>. Makna khusus ini digunakan untuk menunjukkan hal yang lebih umum, yaitu <semua jenis minuman yang beralkohol>, baik produk Jepang (selain sake) maupun produk luar negeri Jepang.

H. Manfaat Lain dari Kognitif Linguistik

Pendekatan ini bisa digunakan dalam mendeskripsikan makna suatu kata seperti sinonim. Dengan metode induksi yang berpedoman pada contoh kongkerit (jitsurei) yang lengkap, bisa menghasilkan suatu generalisasi. Misalnya, perbedaan verba *ochiru*, *korobu*, dan *taoreru* merupakan verba yang bersinonim dan bisa dipadankan dengan kata <*jatuh*> dalam bahasa Indonesia, dapat dideskripsikan seperti berikut.

a. 倒れる VS 転ぶ (*Taoreru* vs *Korobu*)

Kedua verba ini sama-sama menyatakan arti *jatuh*, tetapi ada beberapa hal yang membedakannya, di antaranya *subjeknya*, dan dalam *kondisi* yang bagaimana subjek tersebut *jatuh*, lalu bagaimana posisi setelah subjek tersebut *jatuh*.

(28) 子供が(倒れた／転んだ)。

<Anak jatuh.>

(29) 馬が(倒れた／転んだ)。

<Kuda jatuh.>

Jika dilihat dari subjek dalam kalimat tersebut, yaitu *manusia* dan *binatang*, yang kedua-duanya merupakan benda hidup atau benda bernyawa. Tetapi, jika subjeknya berupa benda mati (yang tidak bernyawa) verba *korobu* tidak bisa digunakan, seperti pada contoh berikut.

(30) 机の上にある花瓶が(倒れた／*転んだ)。

<Vas bunga yang ada di atas meja jatuh.>

(31) 地震で本棚が(倒れた／*転んだ)。

<Karena gempa, rak buku jatuh.>

Jadi, perbedaan pertama, bahwa jika dilihat dari subjeknya, verba *korobu* hanya berupa *manusia* atau *binatang* (benda yang bernyawa) saja, sedangkan verba *taoreru* baik benda bernyawa maupun benda mati bisa digunakan.

Persamaan kedua verba tersebut, yaitu sama-sama bisa digunakan jika subjeknya berupa *manusia* atau *binatang* atau benda bernyawa. Dari persamaan tersebut, perlu dicari perbedaannya, antara lain bisa dilihat dengan melihat penyebab atau kondisi subjek pada saat *terjatuh*.

(32) ゴールを目前にして、池田選手が(倒れた／転んだ)。

<Ketika mendekati finish, atlet Ikeda terjatuh.>

(33) 山田君は貧血なので、朝礼の時、(倒れて／*転んで)しまった。

<Yamada karena kekurangan darah ketika sedang berlangsung apel pagi, terjatuh/tergelatak.>

Jika diamati, pada contoh (32) kondisi subjek sedang bergerak (bukan dalam kondisi sedang diam), sedangkan pada contoh (33) subjek terjatuh dalam keadaan sedang diam (tidak sedang bergerak). Jadi, jika subjek sedang bergerak atau melaju, baik berlari maupun berjalan, lalu ia terjatuh, maka verba *taoreru* dan *korobu* bisa digunakan. Tetapi, jika subjek tersebut tidak sedang bergerak atau dalam keadaan diam seperti pada contoh (33), *Yamada* yang menderita penyakit kurang darah, ketika ia sedang mengikuti apel pagi, karena kondisi badannya tidak kuat, sehingga ia terjatuh (pingsan). Dalam kondisi seperti ini hanya verba *taoreru* saja yang bisa digunakan. Jadi, perbedaan yang ke-2, yaitu *korobu* tidak bisa digunakan jika subjeknya terjatuh dari posisi tidak sedang bergerak (sedang diam) seperti sedang berdiri atau duduk.

Persamaan yang masih tersisa antara verba *taoreru* dan *korobu*, yaitu bisa digunakan untuk menyatakan jatuhnya subjek dari posisi sedang bergerak (berjalan atau berlari). Untuk membedakannya dapat dilihat dari bagaimana posisi subjek setelah *terjatuh*.

(34) 太郎は(倒れて／転んで)、頭を打った。

- <Taro terjatuh, dan kepalanya terbentur.>
 (35) 二郎は(*倒れて／転んで)、膝を打った。
 <Jiro terjatuh, dan lutunya terbentur.>

Pada contoh (34), *Taro* terjatuh lalu kepalanya membentur tanah, sehingga posisinya badannya menjadi tergeletak (dalam posisi berbaring atau telungkup), untuk hal ini verba *taoreru* dan verba *korobu* masih bisa digunakan. Tetapi, pada contoh (35), *Jiro* terjatuh lalu lutunya yang membentur atau mengenai tanah, tetapi badannya tidak sampai tergeletak (hanya dalam posisi duduk atau jongkok). Dalam kondisi seperti ini yang bisa digunakan hanya verba *korobu* saja. Jadi, perbedaan yang ke-3, yaitu tergantung pada bagaimana posisi badan subjek setelah *jatuh*. Dengan kata lain, verba *taoreru* digunakan jika subjek yang terjatuh badannya sampai tergeletak (berbaring atau telungkup), sedangkan jika badannya tidak sampai tergeletak (hanya duduk atau jongkok saja), tidak bisa digunakan. Sedangkan verba *korobu* digunakan jika subjek tersebut terjatuh, baik sampai tergeletak maupun tidak, tetap bisa digunakan. Inilah perbedaan yang mendasar antara verba *korobu* dan *taoreru*.

Berdasarkan pada beberapa contoh di atas, dapat disimpulkan bahwa perbedaan dan persamaan makna verba *taoreru* dan *korobu* sebagai berikut.

- 1) Kedua verba tersebut sama-sama digunakan untuk menyatakan arti *jatuh/terjatuh*. Tetapi, verba *korobu* digunakan terbatas pada subjek manusia atau binatang (benda yang bernyawa) saja, sedangkan verba *taoreru* bisa digunakan untuk semua subjek baik benda yang bernyawa maupun benda yang tidak bernyawa.
- 2) Kedua verba tersebut bisa digunakan untuk menyatakan arti *jatuh/terjatuh*, ketika subjek dalam kondisi sedang bergerak/melaju seperti berjalan atau berlari. Tetapi, verba *taoreru* bisa juga digunakan meskipun kondisi subjek tidak sedang bergerak seperti ketika sedang berdiri atau sedang duduk, sedangkan verba *korobu* tidak bisa digunakan.
- 3) Setelah subjek terjatuh, jika subjek tersebut sampai tergeletak atau berbaring, maka bisa digunakan verba *korobu* dan *taoreru*, sedangkan jika kondisi subjek tersebut tidak tergeletak seperti duduk, jongkok dan sebagainya, maka yang bisa digunakan hanya verba *korobu* saja.

b. 倒れる VS 落ちる (*Taoreru* VS *Ochiru*)

Semua contoh (28) sampai dengan (35), tidak bisa digantikan dengan verba *ochiru*. Sebelum mencari alasannya, mari kita lihat contoh penggunaan verba *ochiru* seperti berikut.

- (36) 地震で棚から本が落ちた。
 <Karena gempa, buku jatuh dari rak.>
 (37) 飛行機が海に落ちてしまった。
 <Pesawat terbang jatuh ke laut.>
 (38) 猿が木から落ちる。
 <Kera jatuh dari pohon.>
 (39) 弟は階段を落ちた。
 <Adik laki-laki jatuh dari tangga.>

Pertama, dari empat buah contoh di atas, dapat diketahui bahwa pola kalimat yang digunakan untuk verba *ochiru* secara lengkapnya, adalah sebagai berikut.

～が～から(を)～に落ちる
Subjek jatuh dari... ke...

Pada contoh (35), *buku* terjatuh dari *rak* karena terjadi gempa. Artinya, buku tersebut dari rak pindah tempat ke lantai disebabkan karena gaya gravitasi bumi. Setelah buku tersebut jatuh, posisinya apakah berdiri/ bersandar atau tergeletak tidak jadi masalah. Jadi, pada verba *ochiru* yang ditekankannya adalah buku tersebut sudah tidak ada lagi di rak, tetapi berada di bawah atau di lantai. Untuk contoh seperti ini verba *taoreru* tidak bisa digunakan, kecuali jika kondisinya diubah seperti berikut.

(35') 地震で棚に並べている本が(倒れた/落ちた)。

<Karena ada gempa, buku yang berderet di rak pada rebah/jatuh.>

Perbedaan verba *taoreru* dan *ochiru* pada contoh di atas, yaitu mula-mula buku berderet pada rak buku dengan rapih. Deretan buku tersebut tentunya diberdirikan bukan ditumpukkan begitu saja. Lalu, terjadi gempa, menggetarkan rak tersebut, sehingga buku-buku menjadi berantakan. Buku tersebut ada yang jatuh ke lantai dan ada juga yang tadinya berdiri menjadi rebah. Untuk buku yang *jatuh* ke lantai, dalam bahasa Jepang dinyatakan dengan verba *ochiru*, sedangkan untuk buku yang tadinya berdiri, berubah menjadi rebah dinyatakan dengan verba *taoreru*.

Pada contoh (37)~(39) kondisinya sudah jelas, bahwa subjek, yaitu *pesawat terbang*, *keras*, dan *adik laki-laki* jatuh dari suatu ketinggian ke tempat yang lebih rendah, sehingga terpisah (pindah tempat) dari tempat asalnya. Ketiga kalimat ini, bagaimanapun juga tidak bisa diganti dengan verba *taoreru*. Oleh karena itu, persamaan dan perbedaan verba *ochiru* dan *taoreru* dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Persamaannya, bahwa kedua verba tersebut menyatakan arti *jatuh*, dan semua jenis benda bisa dijadikan sebagai subjeknya.
- 2) Perbedaannya adalah verba *taoreru* menunjukkan berubahnya posisi subjek dari *berdiri* menjadi *tergeletak/berbaring*, sedangkan verba *ochiru* digunakan untuk menyatakan jatuhnya benda/subjek dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah, sehingga berpindah tempat atau meninggalkan tempat semula.

c. 転ぶ VS 落ちる (*Korobu vs Ochiru*)

Pada semua contoh kalimat yang menggunakan verba *ochiru* di atas, tidak bisa diganti dengan verba *korobu*. Setiap verba tersebut mempunyai ciri masing-masing yang berbeda, seperti berikut.

- 1) Verba *korobu* digunakan untuk subjek benda bernyawa (manusia/ binatang) saja, sedangkan verba *ochiru* bisa untuk semua benda.
- 2) Kedua verba tersebut sama-sama berarti *jatuh* dalam bahasa Indonesia, tetapi verba *ochiru* subjek jatuh secara ruang dari atas ke bawah, atau dari tempat yang tinggi ke tempat yang lebih rendah yang menjadikan subjek terpisah dari tempat semula. Sedangkan pada verba *korobu* subjek jatuh akibat kehilangan kendali atau keseimbangan yang mengakibatkan perubahan posisi asalnya tegak menjadi duduk, jongkok, atau dalam posisi berbaring.

Agar lebih jelas lagi mari kita lihat contoh berikut.

(40) 太郎が小さい橋を渡っているとき、(転んで/倒れて/落ちて)しまった。

<Taro ketika sedang menyebrangi jembatan kecil, ia terjatuh/jatuh>

Perbedaan ketiga verba pada contoh di atas, dapat dijelaskan seperti berikut. Pertama, jika subjek (*Taro*) ketika sedang menyebrangi jembatan kecil itu, misalnya kakinya tersandung, sehingga ia terjatuh baik sampai tergeletak ataupun badanya dalam kondisi duduk atau jongkok, tetapi badannya masih berada di atas jembatan tersebut, maka digunakan verba *korobu*. Akan tetapi, jika *Taro* ketika sedang menyebrangi jembatan itu, karena ia sakit atau ada yang memukul sampai badanya terpeledek atau tergeletak dan masih di atas jembatan, maka digunakan verba *taoreru*. Sedangkan jika *Taro* ketika sedang menyebrangi jembatan itu, karena sesuatu hal yang menyebabkan ia terjatuh atau terlempar ke bawah sungai (tidak berada di jembatan lagi), maka digunakan verba *ochiru*.

Mengingat ketiga verba tersebut merupakan kata yang bersinonim, sementara kata *jatuh* dalam bahasa Indonesia jika dibandingkan dengan bahasa Jepang merupakan suatu polisemi, maka untuk memudahkan pemahaman bagi mahasiswa bisa digunakan bahasa perantara seperti bahasa Sunda. Bagi pembelajar yang berbahasa ibu bahasa Sunda, ketiga verba tersebut akan lebih mudah dipahami jika dipadankan seperti berikut.

| | | |
|---------------|---|---|
| korobu (転ぶ) | □ | <i>labuh, geubis</i> |
| taoreru (倒れる) | □ | <i>ngajungkel, ngagebru, namru, ngajuralit, ngajongkeng, ngagolepak, dll.</i> |
| ochiru (落ちる) | □ | <i>rag-rag, murag</i> |

Tetapi, ini pun perlu diteliti lebih jauh lagi sampai di mana ketiga verba tersebut bisa dipadankan ke dalam beberapa verba bahasa Sunda tersebut.

I. Penutup

Demikian beberapa sumbangan pemikiran dari aliran linguistik kognitif (*ninchi gengogaku*) dalam mendeskripsikan bahasa, yaitu dengan menggunakan gaya bahasa dalam hubungan antarmakna dalam polisemi. Ketiga jenis gaya bahasa (metafora, metonimi, sinekdoke) tersebut telah menyusup ke dalam kehidupan berbahasa kita semua. Sumber data mengacu pada bahasa yang digunakan secara nyata (*jitsuei*) sebagai satuan dari parole.

Kepustakaan

- Friedrich Ungerer & Hans-Jorg Schmid (1998), *Ninchi Gengogaku Nyuumon*, Tokyo: Taishuukan Shoten, (Diterjemahkan ke dalam bahasa Jepang oleh Ikegami Yoshihiko dkk. dari buku: *An Introduction to Cognitive Linguistics*, (1996) by Addison Wesley Longman Limited).
- Kawakami Seiyaku (1997, terbitan ke-4), *Ninchi Gengogaku no Kiso*, Tokyo: Kenkyusha Shuppan.
- George Lakoff & Mark Johnson (1999, terbitan ke-4), *Retorikku to Jinsei*, (penerjemah: Watanabe Shouichi, Junzou Kusunose, Kzuyuki Shimotani), Tokyo: Taishukan Shoten, terbitan ke-4: dari buku: *Metafora We Live By* (The University of Chicago Press (1980).
- Momiyama Yosuke (1998), *Kan-yu (metonimii) to teiyu (sinekudokii) Shosetsu no Seiri-Kentou*, dalam jurnal: *Nagoya Daigaku Nihongo- Nihon Bunka Ronshuu*, No.6, Nagoya: Nagoya Daigaku Ryuugakusei senta, hal: 59-81.

- Nishimura Yoshiki (1998), *Ninchi Bunpou to seisei Bunpou*, dalam Jurnal: *Gekkan Gengo*, Edisi Nopember 1998, hal: 49-55).
- Ronald W. Langacker (1987), *Foundations of Cognitive Grammar (Volume 1)*, California: Stanford University Press.
- Rudzka-Ostyn (ed.) (1988), *Topics in Cognitive Linguistics*, Amsterdam: John Benjamins.
- Sato Nobuo (1998), *Retorikku Kankaku*, Tokyo: Koudansha Gakujutsu Bunko, terbitan ke-11.
- Seto Ken-ichi (1995), *Kuukan no Retoriiku*, Tokyo: Kaimeisha.
- _____ (1997), *Ninshiki no Retorikku*, Tokyo: Kaimeisha.
- Sutedi Dedi (2001), *Makna Polisemi Verba KUDARU*, dalam *Media Komunikasi ASPBJI Korwil Jabar*, Edisi April 2001, hal 22-25.
- Tanaka Shigenori (1990), *Ninchi Imiron (Eigo Doushi no Tagi no Kouzou)*, Tokyo: Sanyuusha Shuppan.
- Yamanashi Masaaki (1988), *Ninchi Gengogaku no Kenkyuu Puroguramu*, dalam Jurnal: *Gekkan Gengo*, Edisi Nopember 1998, hal: 20-29).
- _____ (1997), *Ninchi Bunpouron*, Tokyo: Hitsuji Shobou.
- _____ (1998, terbitan ke-5), *Hiyu to Rikai*, Tokyo: Tokyo Daigaku Shuppankai.
- _____ (2000), *Ninchi Gengogaku Genri*, Tokyo: Kuroshio Shuppan.
- Yoshimura Kimihiro (1995), *Ninchi Imiron no Houhou (Keiken to Douki no Gengogaku)*, Tokyo: Jinbu Shoin.