

Metafora Konseptual pada Lirik Lagu Soundtrack Anime "Fullmetal Alchemist: Brotherhood": Kajian Semantik Kognitif



Muhammad Fauzan*, Arza Aibonotika, Nana Rahayu

* Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Riau, Indonesia

E-mail: m.ojanfauzan@gmail.com; aibonotikas@yahoo.co.id; nana.rahayu@lecturer.unri.ac.id

Abstract

This study discusses about the song lyrics that contain conceptual metaphors from the soundtrack of animation called "Fullmetal Alchemist: Brotherhood". Every singer has a variety of language style of their song lyrics to make it more interesting to hear, like metaphors. In this study, we will discuss about the song lyrics that contain conceptual metaphors from the soundtrack of animation called "Fullmetal Alchemist: Brotherhood". The data from this study is the song lyrics from anime soundtrack "Fullmetal Alchemist: Brotherhood" that contain conceptual metaphors. The method used in this study is a qualitative descriptive method. The source of data from this research is 10 types of songs from the soundtrack of animation called "Fullmetal Alchemist: Brotherhood". There are 4 types of conceptual metaphors found in anime soundtrack of "Fullmetal Alchemist: Brotherhood", its structural metaphors, orientational metaphors, ontological metaphors and personification ontological metaphors. The results of the analysis of conceptual metaphors that reveal a few types of meaning, like lexical meaning, and conceptual meaning. Every conceptual metaphor also has its source domain as a metaphor expression, and target domain as a meaning. Each conceptual metaphor is also founded also contain a few types of image schemas, which are force schema, existence schema, space schema, and containment schema.

Keywords:

anime; conceptual meaning; conceptual metaphor; image schemas; song lyrics;

Article Info:

First received: 16 March 2023

Available online: 31 June 2023

PENDAHULUAN

Metafora tidak hanya ditemukan dalam ujaran sehari-hari tetapi juga dalam sebuah karya sastra seperti pada lirik dalam sebuah lagu. Menurut Moeliono, lagu adalah ragam suara yang berirama (2003, p. 624), sedangkan lirik adalah karya sastra yang berisi curahan perasaan seseorang (2003, p. 678). Lagu juga kerap kita jumpai dalam beberapa *soundtrack* pada media hiburan seperti drama, kartun, pentas seni bahkan *anime*. Brownrigg (2003, p. 30) menjelaskan *soundtrack* adalah rekaman suara yang dikutip dari sebuah lagu dan dijadikan sebagai lagu pengiring dalam beberapa media seperti film, buku, acara televisi, maupun permainan video dengan tujuan menyampaikan informasi-informasi yang tidak disampaikan melalui visual seperti waktu, dan tempat.

Pateda (2010, p. 7) mendefinisikan semantik sebagai subdisiplin linguistik yang membicarakan mengenai makna. Menurut Chaer (1994, pp. 284-296) makna dibedakan menjadi 12 namun penulis hanya menggunakan enam jenis makna saja, yaitu makna leksikal, makna gramatikal, makna

sintaksikal, makna metaforis, makna konseptual, dan makna asosiatif.

Dalam proses pemerolehan dan pemahaman suatu makna, manusia akan mengingat dan menyerap apa saja yang diucapkan atau dituliskan oleh dirinya sendiri maupun oleh orang lain. Maksudnya, kegiatan tersebut terjadi ketika orang yang sedang berkomunikasi itu mendengar atau melihat apa yang dikomunikasikan yang kemudian diproses oleh otak. Serangkaian proses tersebut oleh para ahli bahasa dinamakan sebagai proses kognitif.

Dalam proses kognitif juga terjadi struktur pengulangan untuk membentuk pola pemahaman dan penalaran yang disebut dengan skema citra (2003, p. 453).

Terdapat delapan bentuk skema citra yang dikemukakan oleh Lakoff dan Johnson, yakni sebagai berikut;

Tabel 1. Skema citra menurut Lakoff dan Johnson

<i>Space</i>	<i>Up-down, center- periphery, front-</i>
--------------	---

	<i>back, left-right, near-far</i>
<i>Containment</i>	<i>In-out, full-empty, surface, container, content</i>
<i>Identity</i>	<i>Matching, superimposition</i>
<i>Locomotion</i>	<i>Momentum, source-path-destination</i>
<i>Balance</i>	<i>Axis, twin-pan, equilibrium</i>
<i>Force</i>	<i>Blockage, removal of restraint, attraction, compulsion, counterforce, diversion, enablement.</i>
<i>Existence</i>	<i>Object, removal, process, bounded space, cycle</i>
<i>Unity/Multiplicity</i>	<i>Merging, collection, splitting, iteration, part-whole, count-mass, linkage</i>

Metafora konseptual dikemukakan oleh Lakoff dan Johnson (Lakoff & Johnson, 2003, pp. 3-6) yang merupakan hasil dari konstruksi mental berdasarkan prinsip analogi yang melibatkan konseptualisasi suatu unsur kepada unsur lainnya. Metafora konseptual menurut Lakoff dan Johnson (2003, pp. 10-25) terbagi ke dalam empat jenis, yakni sebagai berikut;

Metafora struktural, Lakoff dan Johnson (2003, p. 22) menyatakan metafora struktural adalah suatu konsep ditransfer dengan menggunakan konsep yang lain. Pentransferan itu dilakukan berdasarkan korelasi sistematis dari pengalaman hidup sehari-hari. Metafora ini didasarkan atas ranah sumber dan ranah target. Contoh: *Argument is War* ‘Argumen adalah Perang’.

Metafora orientasional, berhubungan dengan orientasi pengalaman manusia, seperti *up-down* ‘naik-turun’, *in-out* ‘dalam-luar’, *front-back* ‘depan-belakang’ *on-off* ‘hidup-mati’, *deep-shallow* ‘dalam-dangkal’, dan *central-peripheral* ‘pusat-keliling’.

Metafora ontologikal, menurut Lakoff dan Johnson (2003, p. 25) adalah metafora yang

mengonseptualisasikan pikiran, pengalaman, dan proses hal abstrak lainnya ke sesuatu yang memiliki sifat fisik. Dengan kata lain metafora ontologis menjadikan nomina abstrak sebagai nomina konkret tanpa melalui struktur khusus. Lakoff dan Johnson kemudian membagi metafora ontologikal kedalam bentuk yang lain, yaitu personifikasi.

Metafora personifikasi yaitu usaha penggambaran peristiwa, aktivitas emosi, dan ide sebagai fenomena nonfisik menjadi fenomena fisik konkret seperti; “Para koruptor menggerogoti uang rakyat”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data dengan metode simak dan catat. Lagu yang dipakai sebagai sumber data pada penelitian ini adalah 10 lagu dari *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*. Data yang dicari dalam penelitian ini adalah lirik yang mengandung metafora konseptual. Metode Simak juga digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini. Metode simak merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data dilakukan dengan menyimak data penggunaan bahasa (Sudaryanto, 1993, p. 133). Sesuai pandangan tersebut Mahsun (2012, p. 3) menyatakan teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian adalah empat jenis metafora konseptual, yakni metafora struktural, metafora orientasional, data metafora ontologikal dan data metafora ontologikal personifikasi.

Kemudian masing-masing jenis metafora konseptual dilakukan analisis untuk menentukan ungkapan metaforis, ranah sumber dan ranah sasaran, makna konseptual dan skema citra yang terdapat pada lirik yang mengandung metafora.

1. Metafora Struktural

Hologram by NICO Touches the Walls

Bait ke 6

はみしてらっていつかいた。

Hamidashite sakaratte itsuka egaita fuukei.

(はみ出して) *hamidashite*: ‘tertekan’, (逆ら
って) *sakaratte*: ‘melawan’, (いつか) *itsuka*:
‘suatu saat’, (描いた) *egaita*: ‘menggambar’,
(風景) *fuukei*: ‘pemandangan’.

‘Aku tertekan dan melawan **pemandangan**
yang telah kugambar saat itu’.

Ungkapan metaforis terapat pada kata *fuukei*
‘pemandangan’ karena tidak mungkin seseorang
melawan sesuatu yang bersifat abstrak seperti
fuukei ‘pemandangan’. *Fuukei* mengandung
makna leksikal ‘pemandangan’ (Takoboto: 風景 /
ふうけい / *scenery, scene, landscape, view, sight*.
Takoboto / <https://takoboto.jp/?w=1499830>).

Ranah sumber terdapat pada kata *fuukei*
‘**pemandangan**’ karena merupakan ranah
metafora digunakan, ranah sasaran pada lirik
adalah ‘**imajinasi**’ karena merupakan ranah yang
digantikan pengucapannya dengan *fuukei*
‘pemandangan’. *Fuukei* ‘pemandangan’ memiliki
karakteristik yang sama dengan imajinasi, yaitu
sebuah gambaran yang indah. Pemandangan
memiliki unsur keindahan layaknya imajinasi
seseorang yang selalu digambarkan sebagai
sesuatu yang indah baginya. Pemandangan
merupakan gambaran yang terlihat oleh mata,
sedangkan imajinasi merupakan gambaran terlihat
pada pikiran seseorang.

Konsep yang ditransfer dari ranah sumber
fuukei ‘pemandangan’ adalah gambar yang sangat
indah. Imajinasi juga mengandung keindahan
seperti pemandangan, karena pada dasarnya tidak
mungkin seseorang mengimajinasikan sesuatu
yang dianggap buruk baginya. Dapat dikatakan
makna konseptual pada lirik tersebut adalah
‘**keindahan**’.

Metafora pada lirik di atas merupakan
metafora **struktural** karena terdapat persamaan
konsep dari segi sifat dan karakteristik antara
fuukei ‘pemandangan’ dan imajinasi. Skema citra
yang tepat adalah skema citra *force* dengan jenis
perlawanan, karena terdapat unsur perlawanan
pada kata *sakarau* ‘memberontak’ dan yang ingin
dilawan adalah *fuukei* ‘pemandangan’.

2. Metafora Orientasional

Tsunaida Te by Lil'B

Bait ke 11

黙りむののこの、ただがいないといやだか
ら、なにか うばいされそうでい。

*‘Damari komu watashi no naka no akuma,
tada kimi ga inai to iya dakara, nanika ga
ubaisaresou de kowai’.*

(りむ) *damarikomu*: ‘diam’, () *watashi*:
‘saya’, () *naka*: ‘dalam’, (こ) *koakuma*:
‘iblis kecil’, (ただ) *tada*: ‘hanya saja’, ()
kimi: ‘kamu’, (いない) *inai*: ‘hilang’, (いや)
iya: ‘tidak ingin’, (だから) *dakara*:
‘karena’, (なにか) *nanika*: ‘sesuatu’, (うば
いされ) *ubaisare*: ‘direnggut’, (そう) *sou*:
‘seakan’, (い) *kowai*: ‘takut’.

‘**Iblis kecil di dalam diriku** membuatku
terdiam, hanya saja karena aku tidak ingin
kehilanganmu, aku takut seakan sesuatu akan
direnggut (dariku)’.

Ungkapan metaforis terapat pada ungkapan
watashi no naka no akuma ‘**iblis kecil di dalam
diriku**’ karena iblis merupakan makhluk gaib yang
tidak mungkin dapat berada di dalam tubuh
manusia. *Koakuma* adalah gabungan dari kata *ko*
yang memiliki makna leksikal ‘kecil’ dan *akuma*
yang memiliki makna leksikal ‘iblis’, dapat
dikatakan *koakuma* memiliki makna leksikal
sebagai ‘iblis kecil’. Iblis merupakan makhluk
halus yang berupaya menyesatkan manusia dari
petunjuk tuhan (Takoboto: 小悪魔 / こあくま /
little devil, imp. <https://takoboto.jp/?w=2229740>).

Berdasarkan uraian tersebut, ranah sumber
terdapat pada kata *watashi no naka no akuma*
‘**iblis kecil di dalam diriku**’ karena merupakan
ungkapan metaforis, dan ranah sasarannya adalah
‘**kecemburuan dalam perasaanku**’. Hal ini
dikarenakan iblis membawa beberapa sifat buruk
seperti, amarah, iri hati, nafsu, dan kecemburuan.
Iblis kecil yang dimaksud lirik di atas merupakan
kecemburuan.

Konsep yang ditransfer dari ranah sumber *koakuma* ‘iblis kecil’ adalah sesuatu yang bersifat buruk, iblis merupakan makhluk ghaib yang jahat dan kecemburuan merupakan sifat yang negatif. Dapat dikatakan makna konseptualnya adalah ‘**hal yang buruk**’.

Metafora pada data di atas merupakan metafora **orientasional** karena sifat jahat diorientasikan ke dalam sebuah ruang yaitu *koakuma* ‘iblis kecil’. Skema citra yang tepat untuk data di atas adalah skema citra *space* yang termasuk subjenis **dalam-luar**, karena kata *naka* ‘dalam’ menunjukkan sesuatu berada dalam diri si pembicara yaitu rasa cemburu.

3. Metafora Ontologikal

Again by Yui

Bait ke 3

出口見えない感情めいろにだれをまってるの？

Deguchi mienai kanjou meiro ni, dare wo matteru no?

() *deguchi*: ‘pintu keluar’, (えない) *mienai*: ‘tidak terlihat’, () *kanjou*: ‘perasaan’, (めいろ) *meiro*: ‘labirin’, (だれ) *dare*: ‘siapa’, (まってる) *matteru*: ‘menunggu’.

‘Pintu keluar yang tak terlihat pada **labirin perasaan**, siapa yang sedang menunggu?’

Ungkapan metaforis terdapat pada kalimat *kanjou meiro* ‘labirin perasaan’, karena tidak mungkin terdapat benda abstrak seperti *meiro* ‘labirin’ di dalam *kanjou* ‘perasaan’. *Meiro* mengandung makna leksikal yaitu ‘labirin’, merupakan tempat yang penuh jalan, lorong dan berliku atau tempat yang berbelit-belit (Takoboto: 迷路 / めいろ / *maze, labyrinth*. <https://takoboto.jp/?w=1532790>). *Kanjou* mempunyai makna leksikal yaitu ‘perasaan’, merupakan hasil atau perbuatan merasa dengan panca indra atau keadaan batin sewaktu merasakan sesuatu (Takoboto: 感情 / かんじょう / *emotion, feeling*. <https://takoboto.jp/?w=1212410>).

Berdasarkan uraian, ranah sumber terdapat pada ungkapan *kanjou meiro* ‘labirin perasaan’,

dan ranah sasarannya adalah ‘**kerumitan**’. Terdapat keterkaitan konsep antara *kanjou meiro* ‘labirin perasaan’ dan ‘kerumitan’, yakni sesuatu yang mengakibatkan rasa bingung. Labirin memiliki banyak belokan dan memberikan rasa bingung, seperti kerumitan pada perasaan seseorang yang dapat memberikan rasa bingung serta hilangnya konsentrasi. Hal ini dipertegas pada *kanjou* ‘perasaan’ yang semakin memperkuat bahwa labirin tersebut merupakan bagian dari perasaan seseorang.

Konsep yang ditransfer dari ranah sumber *kanjou meiro* ‘labirin perasaan’ adalah sesuatu yang mengakibatkan rasa bingung. Dalam kasus ini kerumitan juga menyebabkan rasa bingung, maka dari itu makna konseptualnya adalah ‘**kebingungan**’.

Metafora pada lirik di atas adalah metafora **ontologikal** karena *kanjou* ‘perasaan’ dikatakan memiliki sifat seperti labirin yang sejatinya menunjukkan suatu ruangan yang penuh belokan. Skema citra pada data di atas adalah skema citra *force* yang termasuk ke dalam subjenis **penghalang** karena *meiro* ‘labirin’ menghalangi pembicara untuk mencari pintu keluar.

4. Metafora Ontologikal (Personifikasi)

Hologram by NICO Touches the Walls

Bait ke 5

宝の石より花より星の明かりよりきれいな夢と言う名のホログラムをざわめきを。

Takara no ishi yori hana yori hoshi no akari yori kirei na yume to iu na no hooroguramu wo zawameki o.

(の) *takara no ishi*: ‘permata’, (より) *yor*: ‘dari’ (花) *hana*: ‘bunga’, (星) *hoshi*: ‘bintang’, (明かり) *akari*: ‘bintang’, (きれいな) *kireina*: ‘indah’, (夢) *yume*: ‘impian’, (と言う名) *to iu na*: ‘yang bernama’, (ホログラム) *horoguramu*: ‘hologram’, (ざわめき) *zawameki*: ‘mendengung’.

‘Lebih indah dari permata, dari bunga dan dari cahaya bintang, Hologram yang bernama mimpi mulai (ku) **dengungkan**’.

Ungkapan metaforis terapat pada kata *zawameki* ‘mendengung’ karena impian bukan merupakan benda fisik yang tidak dapat mengeluarkan dengungan. *Zawameki* mengandung makna leksikal ‘mendengung’ (Takoboto: ざわめく / *to be noisy, to be astir, to rustle, to murmur*. <https://takoboto.jp/?w=1403050>). *Yume* mengandung makna leksikal ‘impian’ (Takoboto: 夢 / ゆめ / *dream*. <https://takoboto.jp/?w=1529410>).

Ranah sumber terdapat pada kata *zawameki* ‘**mendengungkan**’ karena merupakan ranah metafora, dan ranah sasarannya adalah ‘**memperjelas**’. Konsep yang terkait antara kata *zawameki* ‘mendengungkan’ dengan kata ‘memperjelas’ adalah meningkatkan ukuran suatu hal. Dalam kata *zawameki* ‘mendengungkan’ yang ditingkatkan adalah volume sebuah suara, dalam kata ‘memperjelas’ yang ditingkatkan adalah kejelasan pada suatu gambar.

Konsep yang ditransfer dari ranah sumber *zawameki* ‘mendengungkan’ ke dalam ranah sasaran ‘memperjelas’ adalah unsur peningkatan pada suatu benda, maka dari itu makna konseptualnya adalah ‘**meningkatkan ukuran suatu benda**’.

Metafora di atas merupakan metafora **ontologikal personifikasi** karena *yume* ‘impian’ diberikan kemampuan mendengar layaknya suara. Skema citra yang tepat adalah skema citra *existence* yang termasuk ke dalam jenis proses, karena terdapat **proses** untuk menciptakan suara dengungan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis, dapat disimpulkan bahwa *soundtrack anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood* mengandung tentang perjuangan, cinta dan kesedihan. Metafora struktural lebih banyak didasari pada suatu entitas, metafora orientasional sebagian besar didasari oleh sifat, dan metafora ontologikal sebagian besar didasari oleh tindakan. Dapat disimpulkan juga bahwa ranah sasaran pada ungkapan metaforis didasari pada persamaan konsep. Peneliti berhasil

menguraikan beberapa makna konseptual, diantaranya mengandung makna konseptual ‘hal yang berharga’, ‘hal yang buruk’, ‘proses’, bahkan ‘hal yang memberi kebaikan’. Dapat disimpulkan bahwa setiap makna konseptual berkaitan dengan konsep yang terkandung dalam ranah sumber dan ranah sasaran. Setiap metafora konseptual juga mengandung skema citra di dalamnya, seperti skema citra *force* ‘kekuatan’, *space* ‘ruang’, *existence* ‘eksistensi’ dan *containment* ‘wadah’.

Penyanyi menggunakan berbagai jenis metafora dalam menciptakan lagu seperti metafora yang mengandung unsur-unsur yang ada di dunia. Karena itu peneliti selanjutnya dapat menguraikan majas maupun metafora yang mengandung unsur alam yang terdapat pada lirik lagu *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*,

DAFTAR PUSTAKA

- Brownrigg, M. (2003). *Film Music and Film Genre (thesis)*. Stirling: University of Stirling.
- Chaer, A. (1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik Umum (cetakan ketiga)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Haula, B., & Nur, T. (2019). Konseptualisasi Metafora dalam Rubrik Opini Kompas: Kajian Semantik Kognitif. *Retorika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 12(1), 25-35. doi:<https://doi.org/10.26858/retorika.v12i1.7375>
- Jakobson, R. (1960). *Linguistics and Poetics*. Indiana: Indiana University.
- Johnson, M. (1987). *The Body in The Mind*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kridalaksana, H. (1985). *Sikap dan Fungsi Bahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kushartanti, Yuwono, U., & Lauder, M. R. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistic*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors We Live*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lapau, B. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan*:

- Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
doi:<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Moeliono, A. M. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nirmala, D. (2014). Proses Kognitif dalam Ungkapan Metaforis. *Parole: Journal of Linguistics and Education*, 4(1), 1-13.
doi:<https://doi.org/10.14710/parole.v4i1>
April.1-13
- Pateda, M. (2010). *Semantik Leksikal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prastowo, A. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Ray, S. A. (2019). Analisis Jenis-Jenis Metafora dalam Surat Kabar: Kajian Semantik. *Bahasastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 146-150.
doi:<https://doi.org/10.30743/bahasastra.v3i2.3162>
- Sudaryanto. (1993). *Metode Dan Aneka teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana Press.
- Sugihartono, R. A. (2010). *Animasi Kartun: dari Analog sampai Digital*. Jakarta: Indeks.