

## ***THE METAPHORS ON THE LYRICS OF ANIME SOUNDTRACK GUILTY CROWN***

**Elin Marsella, Zuli Laili Isnaini, Hana Nimashita**

Elinmarsella@yahoo.co.id, isnaini.zulilaili@gmail.com, \_nimashita@yahoo.co.id

Number Phone: 085265659545

Japanese Language Study Program  
Faculty of Teachers Training and Education  
Riau University

***Abstract:*** *This study discusses the types of categories and analysis of metaphorical meanings contained in the lyrics of anime anime soundtrack Guilty Crown. The purpose of this study is to determine the type of category and the meaning of the metaphor in the lyrics of anime soundtrack Guilty Crown. The object of this study is four songs of anime soundtrack Guilty Crown. This is a quantitative study with with descriptive method. The result of study found eleven metaphorical expressions and type of categories as human, living, object, substance, energy, cosmic, and being. The categories of animate and terrestrial beings are not found in this study. In addition, this study uses association techniques in determining the meaning of metaphor.*

***Key Word :*** *Metaphors, Lyric, Soundtrack, Anime, Guilty Crown*

## **METAFORA PADA LIRIK LAGU *SOUNDTRACK ANIME GUILTY CROWN***

**Elin Marsella, Zuli Laili Isnaini, Hana Nimashita**

elinmarsella@yahoo.co.id, isnaini.zulilaili@gmail.com, hana\_nimashita@yahoo.co.id,  
NomorTelepon: 085265659545

Program Studi Bahasa Jepang  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang jenis kategori dan analisis makna metafora yang terdapat pada lirik lagu *soundtrack anime Guilty Crown*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui jenis kategori dan makna metafora yang terdapat pada lirik lagu *soundtrack anime Guilty Crown*. Objek penelitian ini adalah empat lagu yang menjadi *soundtrack anime Guilty Crown*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil dari penelitian ditemukan sebelas ungkapan metafora, kemudian ditemukan jenis kategori manusia, kehidupan, benda, substansi, energi, kosmos, dan keadaan. Pada penelitian ini tidak ditemukan jenis kategori makhluk bernyawa dan terestial. Selain itu, penelitian ini menggunakan teknik asosiasi dalam penentuan makna metafora.

**Kata kunci:** Metafora, Lirik lagu, *Soundtrack, Anime, Guilty Crown*.

## PENDAHULUAN

Penciptaan sebuah karya sastra tidak akan terlepas dari penggunaan gaya bahasa, karena gaya bahasa memiliki fungsi yang sangat berguna bagi proses penciptaan sebuah karya sastra. Salah satunya karena gaya bahasa merupakan bagian dari diksi, yaitu tentang pemilihan kata yang mempersoalkan cocok atau tidaknya pemakaian kata, frase atau klausa tertentu untuk mengungkapkan situasi tertentu (Gorys Keraf, 2009:136). Banyak teknik yang termasuk ke dalam gaya bahasa, salah satunya adalah teknik pemajasan.

Pemajasan merupakan teknik pengungkapan bahasa yang maknanya tidak menunjuk kepada makna harfiah kata-kata yang mendukungnya, melainkan kepada makna yang tersirat. Pemajasan merupakan gaya bahasa yang sengaja mendayagunakan penuturan dengan memanfaatkan bahasa analogi. Pemajasan sering dikatakan sebagai penyimpangan bahasa atau makna, tetapi pemakaian bentuk analogi tersebut bertujuan untuk membangkitkan kesan atau suasana tertentu. Seperti pada sebuah puisi agar tujuan itu tercapai maka peneliti karya sastra berusaha memilih kata yang tidak hanya tepat, tetapi kata tersebut juga harus dalam maknanya sehingga pendengar atau pembaca dapat tergugah perasaannya (Rachmat Djoko Pradopo, 2002:48). Ada banyak jenis kelompok pemajasan menurut para ahli, namun yang paling sering disebutkan ada empat jenis, yaitu: majas perbandingan, majas sindiran, majas pertautan, dan majas pertentangan.

Salah satu jenis majas yang sering muncul dalam karya sastra adalah majas perbandingan yaitu metafora. Knowles dan Moon (2006) menjelaskan bahwa metafora merupakan salah satu bahasa figuratif. Menurut terminologi bahasa Yunani metafora terdiri dari prefiks *meta-* dan *pherein*. Prefiks *meta-* biasanya untuk menyampaikan suatu ide akan perubahan, lalu kata *pherein* berarti 'membawa', sedangkan secara harfiah kata metafora mempunyai arti 'memindahkan'. kemudian Dedi sutedi (2011:210) mengatakan secara garis besar metafora digunakan untuk mengumpamakan sesuatu hal (misalnya A) dengan hal yang lain (misalnya B), karena adanya kemiripan atau kesamaan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metafora merupakan cara untuk memindahkan makna asli yang ingin diungkapkan ke dalam suatu kata karena adanya kemiripan dan kesamaan.

Pemindahan makna dalam pembentukan metafora terjadi akibat proses penggantian relasi, asosiasi, konseptualisasi, dan analogi sebuah kata. Aminudin (2002:112-113) memberikan contoh dalam larik puisi Gunawan Muhammad: *tahunpun turun membuka sayapnya*. Kata sayap yang mulanya mempunyai relasi khusus dengan burung kemudian dihubungkan dengan tahun melalui pola asosiasi. Pergantian tahun dipandang memiliki kesejajaran dengan terbukanya sayap burung yang menandai perjalanan atau gerak burung. Dari contoh ini bisa disimpulkan bahwa metafora memiliki keunikan yakni, relasi kata dalam pembentukannya melampaui batas relasi kata secara literal yang telah disepakati bersama dalam komunikasi sehari-hari.

Selain keunikan tersebut, metafora juga masih memiliki keunikan yang lain yakni tidak adanya penggunaan kata penanda perbandingan secara langsung. Keunikan tersebut tidak jarang membuat lawan bicara yang belum memahami metafora tidak menyadari munculnya tuturan metafora selama proses komunikasi berlangsung dan menganggap sebagai bentuk tuturan biasa, sehingga makna asli yang ingin disampaikan sang penutur tidak bisa tersampaikan dengan baik. Penggunaan diksi dalam

pembentukan metafora juga menjadi masalah bagi pembaca atau pendengar untuk memaknai maksud dari sebuah tuturan.

Metafora erat kaitannya dengan pemaknaan karena tuturan metafora memiliki keterkaitan antara dua hal, yaitu: kenyataan tentang sesuatu yang dipikirkan yang berperan sebagai objek, kemudian perbandingan terhadap kenyataan tadi. Kenyataan yang ingin kita ungkapkan misalnya dalam sebuah hasil karya sastra adalah ungkapan seorang 'pria kaya', namun apabila ungkapan tersebut dimetaforakan bisa berubah menjadi '*pria berkantong tebal*'. Pada contoh ungkapan tersebut sering terjadi kesalahan pemaknaan karena interpretasi setiap manusia pada sebuah kata memiliki perbedaan tergantung pada pengalaman, kemampuan, dan kreativitas yang dimiliki oleh masing-masing manusia, dan bisa juga karena tidak mengerti tentang konsep metafora itu sendiri.

Penggunaan metafora pada kehidupan sehari-hari sering dijadikan sebagai sarana bagi manusia untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak sehingga dapat mudah dimengerti, kemudian juga digunakan sebagai alat untuk memperkuat sebuah pernyataan seperti dalam kalimat bahasa Jepang berikut '*onna no kan wa surudo*' yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah 'firasat wanita sangat tajam'. Pada contoh konteks ini, metafora digunakan untuk memperkuat ungkapan bahwa firasat wanita itu tidak pernah salah yang ditunjukkan dengan pemakaian kata *surudo* 'tajam'.

Lain halnya dengan penggunaan metafora pada bahasa sastra. Fungsi penggunaan metafora pada bahasa sastra lebih untuk memberikan nilai estetis agar sebuah karya sastra terkesan hidup, indah dan menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Knowles dan Moon (2006:4) fungsi metafora yaitu mengkomunikasikan apa yang dipikirkan dan dirasakan peneliti mengenai sesuatu, dapat menjelaskan dan menyampaikan suatu gagasan atau ide yang bersifat khusus dengan cara yang lebih menarik sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Salah satu karya yang sering menggunakan metafora yaitu lagu. Lagu merupakan rangkaian kata-kata yang disusun secara indah yang dinyanyikan dengan iringan musik. Selain untuk menghibur, di masa sekarang lagu juga dijadikan sebagai sarana komunikasi massal karena setiap lagu memiliki isi yang berupa ekspresi sang pencipta lagu tentang pengalaman-pengalaman hidupnya yang disimpan sebagai pesan, dan harus tersampaikan dengan baik kepada seluruh pendengarnya.

Pada awalnya lagu digunakan untuk kepentingan upacara adat dan upacara ritual. Tetapi seiring perkembangan zaman lagu telah tertransformasi menjadi sebuah komoditas yang dikomersilkan, namun sayangnya kini kebanyakan lagu hanya dijadikan sebagai media hiburan semata tanpa memaknai isinya, sehingga pesan yang terkandung di dalamnya tidak dapat tersampaikan.

Di dalam sebuah lagu terdapat lirik yang merupakan sarana penyampaian isi berupa ekspresi sang pencipta lagu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dalam mengeskpresikan pengalamannya, penyair atau pencipta lagu tidak menggunakan kata-kata umum seperti pada kehidupan sehari-hari, mereka cenderung memakai kata-kata yang indah yang mampu menarik pendengar. Sejalan dengan pendapat Teew (dalam Aminudin 1983:19) yang mengatakan bahwa bahasa yang digunakan dalam karya sastra cenderung menyimpang dari bahasa sehari-hari. Oleh karena itu keberadaan metafora merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah penciptaan sebuah lirik lagu.

Era modern saat ini banyak jenis lagu bermunculan, semua jenis lagu memiliki karakter dan ciri khas masing-masing untuk menarik pendengarnya. Salah satu jenis lagu yang memiliki ciri khas dan juga eksistensinya terjaga dari zaman ke zaman yaitu

tentang cinta. Di seluruh bagian negara memiliki lagu yang bertemakan cinta, begitupula dengan Negara Jepang. Negara ini memiliki banyak lagu dengan aliran musik keras namun sebenarnya memiliki makna sangat dalam tentang cinta dan bahkan tentang kepelikan cinta.

Di Jepang banyak lagu bertemakan cinta yang dijadikan *soundtrack* sebuah *anime*. Tidak hanya pada *anime* romantis saja, namun lagu bertemakan cinta juga dijadikan *soundtrack* pada jenis *anime* lain. *Anime* merupakan salah satu hasil kebudayaan kontemporer Negara Jepang yang mendunia. Kebudayaan merupakan seluruh hasil manusia, baik berupa benda maupun buah pikiran. *Anime* merupakan hasil dari buah pikiran seseorang yang diapresiasi dalam satu bentuk karya yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Di Indonesia sendiri *anime* sudah berkembang pesat sejak awal kemunculannya hingga sekarang. Banyak jenis *anime* yang telah masuk di Indonesia seperti *comedy*, *sport*, *fantasy*, *adventure* dan lain sebagainya. Salah satu jenis yang banyak digemari di Indonesia yaitu *action*. *Anime* jenis ini selalu didukung dengan gambar-gambar yang menarik dan terlihat nyata. Salah satu *anime action* terkenal di Indonesia adalah *Guilty Crown*, *anime action* ini dirilis pada pertengahan tahun 2011 silam dengan jumlah episod hanya dua puluh dua dan memiliki empat lagu saja yang dijadikan sebagai *soundtrack* pembuka dan penutupnya, terbilang singkat namun *anime* ini berhasil mendapatkan rating empat bintang dari lima bintang pada salah satu website pengunduhan *anime* terkenal.

*Guilty Crown* menceritakan situasi Negara Jepang pada tahun 2029 yang dilanda sebuah virus yang dinamai *Virus Apocalypse* yang menyebabkan keadaan darurat dan kekacauan yang dikenal sebagai insiden *Lost Christmas*. Kemudian pada saat kekacauan terjadi, negara Jepang diambil alih oleh sebuah organisasi internasional yang dikenal sebagai GHQ. Sepuluh tahun kemudian pemeran utama muncul yaitu tepatnya pada tahun 2039 seorang pelajar SMA berusia 17 tahun bernama Ouma Shu bergabung ke sebuah organisasi *Undertakers*. Organisasi ini memiliki tujuan untuk menyelamatkan dan mengembalikan Jepang seperti sedia kala. Bisa dikatakan *anime* ini tidak memiliki unsur romansa yang banyak, namun lagu yang dipilih menjadi *soundtrack* pembuka dan penutupnya menggunakan lagu-lagu yang bernuansa cinta.

Kebanyakan para penikmat *anime* ini hanya berfokus kepada alur ceritanya tanpa memperdulikkan isi dari lagu yang menjadi *soundtrack anime* tersebut. Lagu yang menjadi *soundtrack* hanya dijadikan sebagai bagian dari identitas *anime* saja. Kenyataannya isi lagu dari *anime Guilty Crown* ini memiliki makna yang dalam tentang cinta, bertolak belakang dari keseluruhan alur ceritanya yang menegangkan, dan penuh perjuangan. Kemudian peneliti juga banyak menjumpai penggunaan metafora pada lirik lagu yang menjadi *soundtrack* pembuka dan penutup *anime* ini.

Berikut ini contoh sepenggal lirik lagu berbahasa Jepang bermajas metafora yang dinyanyikan oleh Takei Shiori yang menjadi *soundtrack* penutup *anime Guilty Crown*.

Contoh (1)

***Sekai** tomete gyutto dakiyosete  
Dunia/berhenti/rapat/merangkul  
'hentikanlah dunia biarkan ku peluk erat'*

*Motto soba ni itai yo*  
 Lebih/samping/partikel/ingin/  
 ‘aku ingin lebih lama di samping mu’

( *Sekai Tomete*, album *Second Tune ~ Sekai Tomete*, 2005)

Pada kalimat di atas terdapat ungkapan metafora yang menduduki posisi nomina, yaitu *Sekai* yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘dunia’. Menurut KBBI dunia adalah (1) bumi dengan segala sesuatu yang terdapat di dalamnya; (2) alam kehidupan; (3) semua manusia yang ada di muka bumi; (4) (segala) yang bersifat kebendaan yang tidak kekal. Setelah kata *sekai* terdapat kata kerja *tomete* yang dalam bahasa Indonesia berarti ‘berhenti’. Menurut KBBI berhenti yaitu keadaan tanpa gerak; halangan; jeda. Dalam lirik ini kata ‘dunia’ tidak menggunakan makna aslinya tetapi tujuan maknanya adalah mengungkapkan sebuah situasi. Makna kata berhenti masih menduduki makna asli. Sang pencipta lagu ingin mengungkapkan ketidak inginannya bergerak dari sebuah situasi yang diinginkannya. Dari pemaparan di atas peneliti tertarik untuk meneliti metafora pada lirik lagu bertemakan cinta yang menjadi *soundtrack* pembuka dan penutup *anime action Guilty Crown* menggunakan teori Knowles dan Moon (2006), dan membagi jenis yang dilihat dari segi ruang persepsi manusia (ekologi), menggunakan teori Wahab (1991). Penelitian ini mengangkat judul “*Metafora pada Lirik Lagu Soundtrack Anime*”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini yang menjadi data adalah lirik lagu, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penyimakan sebagai metode yaitu metode simak dengan teknik dasar sadap, kemudian teknik catat sebagai teknik lanjutan. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan penulis:

- A. Mengunduh file mp3 ke empat lagu menggunakan media laptop.
- B. Mendengarkan dan melakukan penyadapan pada keseluruhan lirik lagu.
- C. Mencatat lirik hasil sadapan menggunakan media buku tulis yang kemudian diketik dan dicetak.

### **Teknik Analisis Data**

Kegiatan analisis data ini adalah yang paling penting dilakukan oleh seorang peneliti. Setelah mengumpulkan semua data, maka penulis akan menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:.

- 1) Lirik yang sudah terkumpul diterjemahkan perkata ke dalam bahasa Indonesia menggunakan kamus Kenji Matsuura.

- 2) Membuat terjemahan komunikatif per lirik.
- 3) Mengidentifikasi *vehicle* (kata metafora) pada lirik tersebut.
- 4) Mengkategorikan *vehicle* yang sudah diidentifikasi ke dalam sembilan jenis kategori metafora dilihat dari segi persepsi manusia (Ekologi).
- 5) Menganalisis *topic* (makna yang dimaksud dari kata yang mengandung metafora).
- 6) Menganalisis *ground* (hubungan keterkaitan) antara *vehicle* (kata bermetafora) dengan *topic* (makna yang dimaksud).
- 7) Membuat kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menemukan ungkapan-ungkapan yang mengandung metafora pada data tersebut dan kemudian menganalisis *vehicle* (kata bermetafora) dan *topic* (makna yang ingin diungkapkan) dari kata tersebut menggunakan teori Knowles dan Moon (2006). Untuk mendapatkan *topic* (makna yang ingin diungkapkan) pada kata bermetafora tersebut peneliti terlebih dulu menganalisis *ground* (hubungan keterkaitan) antara *vehicle* dan *topic* menggunakan proses asosiasi. Seperti yang dikatakan oleh Aminudin (2001) bahwa manusia memahami segala sesuatu berdasarkan pola asosiasi. Manusia selalu berusaha memahami sesuatu berdasarkan pengetahuan sebelumnya yang ia miliki. Kemudian untuk membentuk sebuah metafora manusia mengganti ciri relasi, asosiasi, konseptualisasi, dan analogi sebuah kata dalam penataan hubungannya.

Berdasarkan keseluruhan kata yang menjadi *vehicle* di atas, penulis mengkategorikan jenisnya menggunakan teori Wahab (1991), didapatkan 3 data termasuk kategori manusia, 1 data termasuk kategori kehidupan, 2 data termasuk kategori benda, 1 data termasuk kategori substansi, 2 data termasuk kategori energi, 1 data termasuk kategori kosmos, dan 2 data termasuk kategori keadaan. Jumlah totalnya 13, karena pada nomor data (5) dan (9) *vehicle* yang ditemukan termasuk kategori frasa yang terdiri dari dua kata oleh karena itu total pada kategori menjadi 12.

Pada bagian pembahasan ini, data yang akan dianalisis ada 11 data. Pembahasan berisi penjelasan tentang gambaran isi lirik lagu secara umum, menentukan *vehicle*, menganalisis makna yang ingin diungkapkan dari ungkapan metafora yang terdapat pada 11 data menggunakan teori Knowles dan Moon (2006), dan terakhir mengkualifikasikan 11 data ke dalam jenis kategori yang dilihat dari segi Ekologi menggunakan teori Wahab (1991).

### Data (1)

*Mamoru/ beki/ daiji/ na/ mono/ ga/ ima/ ate*  
 Lindungi/ harus/penting/part/hal/part/sekarang/ada  
 ‘Ini sesuatu yang penting yang harus dilindungi sekarang’

*Dakedo/ nasusube/ mo/ naku/ tachitsukusu*  
 Tapi/mencapai/part/tanpa daya/berdiri terpaku/ketika  
 ‘Tapi ketika kau terpaku dan tak berdaya’

*Kanousei/ wo/ ushinatte/ kurayami/ ga/ kimi/ wo/ ooikukashi*  
 Potensi/part/kehilangan/kegelapan/part/kamu/part/menyelubungi  
 ‘Kau kehilangan kekuatan mu dan kegelapan menyelubungi mu’

*Zetsubou/ ni/ nomikomaresou/ na/ toki/wa*  
 Putus asa/part/menelan/ketika/part  
 ‘Dan ketika tertelan keputusan’

(Lirik *My dearest by supercell* soundtrack  
 pembuka *Guilty Crown* eps 1-12).

#### a. Identifikasi metafora

Ungkapan metafora pada bait di atas yaitu *kanousei wo ushinatte kurayami ga kimi wo ooikukashi*, namun yang menjadi ungkapan metafora adalah kata *kurayami*. Menurut kamus Kenji Matsuura (1994:566) kata *kurayami* memiliki arti ‘gelap gulita’ dan ‘kegelapan’. Pada ungkapan tersebut kata *kurayami* tidak menggunakan makna ‘kegelapan’ secara harfiah. Seperti yang dijelaskan oleh Knowles dan Moon (2006:3) tentang definisi metafora yakni penggunaan bahasa untuk mempresentasikan sesuatu selain dengan hal yang seharusnya diterapkan pada bahasa tersebut (tidak harfiah), hal tersebut bisa terjadi karena kesamaan dan keterkaitan antara keduanya. Kata *kurayami* ‘kegelapan’ memiliki relasi dengan suatu keadaan tidak adanya pencahayaan yang terjadi pada suatu ruang atau tempat.

Contoh (12): *Futari wa kurayami no naka o shuppatsushita.*

Dua orang/part/kegelapan/part/dalam/part/telah berangkat.

‘Dua orang (itu) berangkat ketika gelap’.

( [http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search\\_result](http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon/search_result))

Contoh (12) merupakan kalimat yang menunjukkan penggunaan kata *kurayami* sesuai dengan makna harfiahnya dan mendeskripsikan tentang suatu keadaan tanpa adanya pencahayaan. Sedangkan pada data (1) setelah kata *kurayami* terdapat kata kerja *ooikukashi* yang memiliki arti ‘menyelubungi’. Kata kerja ini memiliki relasi dengan kegiatan menutupi sebuah benda menggunakan alat bersifat kongkrit yang bisa digunakan untuk menutup seperti contohnya kain. Pada lirik data (1) kata *kurayami* tidak terdeskripsikan seperti makna harfiahnya melainkan menjadi sebuah alat untuk menyelubungi seseorang, Dari analisis di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa kata *kurayami* merupakan kata metafora atau *vehicle* pada ungkapan tersebut.

#### b. Jenis kategori metafora berdasarkan Ekologi

Jenis kategori metafora berdasarkan ekologi dari kata *kurayami* adalah keadaan (*being*). *Kurayami* adalah konsep abstrak untuk menandai ‘situasi tanpa adanya pencahayaan yang terjadi pada suatu ruangan atau tempat’ tapi, *kurayami* dalam ungkapan metafora di atas adalah konsep untuk menggambarkan sebuah kesulitan yang dialami oleh manusia. Maka ungkapan metafora pada bait ini dikelompokkan kedalam

jenis kategori keadaan (*being*). Kategori keadaan digunakan untuk mengungkapkan sebuah perasaan yang tidak dapat dipahami langsung oleh alat indra manusia atau abstrak seperti kasih, cinta, kebencian, dan kesulitan.

c. Analisis makna ungkapan metafora

Context : *Kanousei wo ushinatte kurayami ga kimi wo ooikukashi*  
 Vehicle : *Kurayami* ‘kegelapan’  
 Topic : Kesulitan  
 Ground : Dampak yang ditimbulkan dari kegelapan

Hubungan keterkaitan antara *vehicle* yaitu kata *kurayami* yang memiliki arti ‘kegelapan’ dengan *topic* yaitu kata ‘kesulitan’ terjadi karena mengasosiasikan atau menghubungkan relasi makna kata ‘kegelapan’ dengan ‘kesulitan’. Relasi makna kegelapan adalah sebuah situasi tanpa penerangan yang terjadi pada sebuah ruangan atau tempat, sedangkan relasi makna kesulitan adalah situasi yang menimbulkan rasa sedih, kecemasan, dan ketidaknyamanan. Apabila terjadi situasi tanpa adanya penerangan atau cahaya, hal yang demikian akan menimbulkan rasa cemas dan tidak nyaman bagi seseorang.

Kemudian dilihat dari kata-kata sebelum *kurayami* digunakan pada ungkapan metafora tersebut, terdapat ungkapan *kanousei wo ushinatte* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti “kau kehilangan kekuatanmu”. Apabila seseorang kehilangan kekuatan dalam dirinya, maka kesulitan akan mudah mendatangnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *topic* yang ingin di ungkapkan oleh pencipta lagu dari metafora *kurayami* adalah kesulitan, dan makna dari ungkapan metafora *kanousei wo ushinatte kurayami ga kimi wo ooikukashi* adalah ‘di saat kau kehilangan kekuatanmu maka kau akan mengalami kesulitan’.

Berdasarkan hasil analisis 11 data, didapatkan kesimpulan pada tabel seperti berikut:

Judul lagu	No data	Ungkapan metafora ( <i>Vehicle</i> )	Jenis kategori berdasarkan ruang persepsi manusia (ekologi)	Makna ( <i>topic</i> )
<i>My dearest</i>	1	<i>Kurayami</i>	Keadaan	Kesulitan
	2	<i>Akari</i>	Energi	Menolong
	3	<i>Kese</i>	Manusia	Menghentikan
	4	<i>Sekai</i>	Kosmos	Orang banyak
	5	<i>Ibara no kanmuri</i>	Kehidupan dan benda	Penyiksaan dan penderitaan
	6	<i>Kakera</i>	Benda	Sedikit
<i>The everlasting</i>	7	<i>Akari</i>	Energi	Jalan keluar

	8	<i>Afureru</i>	Substansi	Mengeluarkan
<i>Departures</i>	9	<i>Chuu wo mau</i>	Manusia dan energy	Tersimpan di dalam hati
<i>Kokuhaku</i>	10	<i>Kushakusha</i>	Keadaan	Kesulitan
	11	<i>Kasane</i>	Manusia	Semakin banyak

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai jenis kategori metafora berdasarkan segi ruang persepsi manusia (Ekologi) beserta makna ungkapan metafora yang terdapat pada lirik lagu bertemakan cinta yang menjadi *soundtrack* pembuka dan penutup anime *Guilty Crown* peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, jenis kategori metafora dilihat dari segi ruang persepsi manusia (Ekologi) yang menurut Wahab (1991) tergolong menjadi sembilan kategori. Pada keempat lagu yang menjadi data pada penelitian ini, pengarang lagu lebih banyak menggunakan kata metafora dengan jenis kategori manusia dan energi untuk mengungkapkan situasi cinta yang sulit pada lagunya, seperti penggunaan kata *kese* ‘memadamkan’, *akari* ‘cahaya’ *chuu wo mau* ‘menari di udara’, dan *kasane* ‘menumpuk’. Pada penelitian ini peneliti tidak menemukan jenis kategori metafora dengan kategori makhluk bernyawa dan kategori terestial untuk pengungkapan cinta.

Kedua berkaitan dengan makna dari ungkapan metafora yang terdapat pada keempat lagu yang menjadi *soundtrack* anime *Guilty Crown* yaitu menceritakan tentang percintaan yang dihalangi oleh situasi-situasi sulit. Hal itu ditunjukkan dengan kata metafora seperti *ibara no kanmuri*, *kurayami* dan *kushakusha*. Kemudian untuk mengetahui keterkaitan hubungan antara kata bermetafora (*vehicle*) dengan makna sesungguhnya yang ingin diungkapkan (*topic*) dilakukan proses asosiasi.

### Rekomendasi

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memperluas sumber data tidak hanya pada hasil karya sastra, namun juga pada koran dan pidato. Hal tersebut dikarenakan penggunaan metafora tidak hanya terdapat pada karya sastra saja. Selain itu terkait dengan jenis kategori metafora, pada penelitian ini tidak ditemukan penggunaan metafora dengan kategori makhluk bernyawa dan terestial sehingga dirasa penelitian ini belum dapat memberikan penjelasan secara sempurna tentang ke sembilan jenis kategori metafora tersebut. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat melengkapi dan menjelaskan dengan sempurna ke sembilan jenis kategori metafora tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Wahab. 1991. *Isu Linguistik Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Airlangga Universitas Press. Surabaya.
- Aminudin. 2002. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Sinar Baru Algresindo. Bandung.
- Dedi Sutedi. 2011. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang (Cetakan VI)*. Humaniora. Bandung.
- Gorys Keraf. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT Raya Grafindo Persada. Jakarta.
- Murray, Knowles and Rosamund Moon. 2006. *Introducing Metaphor*. Routledge. London and New York.
- Rachmat Djoko Pradopo. 2002. *Pengkajian Puisi*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.