

CONCEPTUAL METAPHORE OF SONG LYRIC FROM ANIME SOUNDTRACK “FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD”: SEMANTIC COGNITIVE STUDY

Muhammad Fauzan, Arza Aibonotika, Nana Rahayu

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

Phone Number: 081271116294

*Japanese Language Education Study Program
Language and Arts Education Departement
Teachers Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: This study discusses about the song lyrics that contain conceptual metaphors from the soundtrack of an 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 an animation called “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”. The data from this study is the song lyrics from the anime soundtrack “Fullmetal Alchemist: Brotherhood” that has 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 an animation called “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”. There are 4 types of conceptual metaphors found in the anime soundtrack of “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”, its structural metaphors, orientational metaphors, ontological metaphors and personification ontological metaphors. Every conceptual metaphor also has its source domain which is the metaphor itself, and target domain as a meaning of the source domain. The results of the analysis of conceptual metaphors that reveal a few types of meaning, like lexical meaning, and conceptual meaning. There also reveal a few types of image schemas from the mentioned conceptual metaphors, like force schemas, identity schemas, existence schemas, containment schemas, and space schemas. Every conceptual meaning has a connection to their image schemas, for example space image schemas have a conceptual meaning like, ‘emptiness’, ‘increasing’, and ‘closeness’.

Key Words: Conceptual metaphor, Song lyric, Fullmetal Alchemist: Brotherhood

METAFORA KONSEPTUAL PADA LIRIK LAGU SOUNDTRACK ANIME “FULLMETAL ALCHEMIST: BROTHERHOOD”: KAJIAN SEMANTIK KOGNITIF

Muhammad Fauzan, Arza Aibonotika, Nana Rahayu

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

Nomor Telepon: 081271116294

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang metafora konseptual yang terdapat pada lirik lagu dari *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*. Setiap lagu mempunyai gaya bahasa seperti metafora agar pesan yang disampaikan lagu tersebut terdengar lebih menarik. Pada kajian ini akan dibahas mengenai metafora konseptual yang terdapat pada lirik lagu *soundtrack animasi berjudul “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*. Data dari penelitian ini merupakan metafora konseptual yang terdapat pada lirik lagu *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data dari penelitian ini adalah 10 lagu yang merupakan *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*. Metafora konseptual yang ditemukan pada lirik lagu *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”* terdapat 4 jenis, metafora struktural, metafora orientasional, metafora ontologikal dan metafora ontologikal personifikasi. Setiap metafora konseptual juga mempunyai ranah sumber yang merupakan metafora, dan ranah sasaran yang merupakan makna dari ranah sumber. Hasil dari analisis metafora konseptual terdapat beberapa makna, yaitu makna leksikal, dan makna konseptual. Terdapat juga beberapa skema citra pada setiap metafora konseptual yang disebutkan, seperti skema citra identitas, skema citra eksistensi, skema citra wadah, dan skema citra ruang. Setiap makna konseptual memiliki keterkaitan dengan skema citranya, sebagai contoh skema citra ruang mempunyai makna konseptual seperti, ‘kekosongan’, ‘peningkatan’, dan ‘kedekatan’.

Kata Kunci: Metafora konseptual, Lirik lagu, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*

PENDAHULUAN

Metafora digunakan untuk mengungkapkan suatu maksud atau pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain namun terkadang makna pesan tersebut tidak dapat dipahami secara langsung. Metafora tidak hanya ditemukan dalam ujaran sehari-hari tetapi juga dalam sebuah karya sastra seperti pada lirik dalam sebuah lagu. Menurut Moeliono (Peny) (2003: 624) lagu adalah ragam suara yang berirama, sedangkan lirik adalah karya sastra yang berisi curahan perasaan seseorang (2003: 678). Lagu juga kerap kita jumpai dalam beberapa *soundtrack* pada media hiburan seperti drama, kartun, pentas seni bahkan *anime*. *Soundtrack* dikutip dari bahasa Inggris yaitu *sound* yang berarti ‘suara’ dan *track* yang berarti ‘rekaman’, kemudian Brownrigg (2003:30) 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. Penggunaan metafora pada sebuah lirik lagu adalah kegiatan yang kerap kita jumpai. Demi meningkatkan kualitas bahasa daripada lirik yang diciptakannya, pengarang menggunakan berbagai unsur dan jenis metafora kedalam lirik lagunya. Salah satu jenis metafora yang sering digunakan seorang pengarang dalam menciptakan lagu yaitu metafora konseptual.

Semantik

Semantik diambil dari bahasa Yunani, yaitu (*semantikos*) merupakan cabang linguistik yang mempelajari arti/makna yang terkandung pada suatu bahasa. Pateda (2001:7) mendefinisikan semantik sebagai subdisiplin linguistik yang membicarakan mengenai makna, menurutnya semantik mengasumsikan bahwa bahasa terdiri dari struktur yang menampilkan makna apabila dihubungkan dengan objek dalam pengalaman dunia manusia. Menurut Chaer (1994: 284 - 296) makna dibedakan menjadi 12 namun penulis hanya menggunakan 6 jenis makna saja, yaitu;

1. Makna Leksikal

Merupakan jenis makna yang objek penelitiannya adalah leksikon dari suatu bahasa, atau merupakan makna yang sebenarnya dari suatu bahasa. Beberapa contoh kosa kata dalam Bahasa Jepang yaitu たべる (*taberu*), mempunyai makna sebenarnya yaitu ‘makan’.

2. Makna Gramatikal

Merupakan jenis makna yang objek penelitiannya adalah makna-makna gramatikal dari tataran morfologi. Contoh penggunaan semantik gramatikal pada kosa kata bahasa Jepang adalah いろいろ (*iro iro*), *iro* dalam bahasa Jepang memiliki makna sebenarnya yaitu ‘warna’, namun jika diucapkan sebanyak dua kali maka akan menimbulkan makna ‘macam-macam’.

3. Makna Sintaksikal

Merupakan jenis makna yang sasaran penyelidikannya bertumpu pada hal-hal yang berkaitan dengan sintaksis. Contoh penggunaan kalimat semantik sintaksis

dalam bahasa Jepang adalah *ねこはさかなを盗みました* (*neko wa sakana wo nusumimashita*), kalimat ini memiliki makna ‘kucing telah mencuri ikan’.

4. Makna Metaforis

Merupakan jenis makna yang berkenaan dengan pemakaian bentuk-bentuk gaya bahasa, seperti metafora, ironi, litotes, dan sebagainya. Semantik maksud juga terdapat dalam bahasa Jepang, yakni salah satunya adalah pada kalimat *はらがたつ* (*hara ga tatsu*). Secara leksikal *hara* mempunyai makna ‘perut’, dan *tatsu* mempunyai makna ‘berdiri’, namun kalimat tersebut mempunyai makna metaforis yaitu ‘marah’ atau ‘emosi’.

5. Makna Konseptual

Merupakan jenis semantik yang membahas mengenai makna suatu hal secara konsep, makna konseptual merupakan makna yang dimiliki sebuah leksem terlepas dari konteks atau asosiasi apapun. Sebagai contoh ayah mengandung makna konseptual yaitu ‘orang tua kandung, laki-laki’.

6. Makna Asosiatif

Makna asosiasi adalah makna kata yang berkenaan dengan adanya hubungan kata itu dengan sesuatu yang berada di luar bahasa. Makna asosiasi ini sebenarnya sama dengan lambang atau perlambangan yang digunakan oleh suatu masyarakat pengguna bahasa untuk menyatakan konsep lain, yang mempunyai kemiripan dengan sifat keadaan, atau ciri yang ada konsep asal tersebut. Sebagai contoh warna hitam dalam masyarakat Jepang memiliki makna asosiatif yaitu sesuatu yang berhubungan dengan hal buruk

SKEMA CITRA

Lakoff dan Johnson (1987: 453) menjelaskan skema adalah struktur berulang dalam proses kognitif yang membentuk pola pemahaman dan penalaran. Sebagai pelapis untuk kognisi yang diwujudkan, skema gambar diperoleh melalui interaksi fisik, pengalaman linguistik, dan konteks historis.

Terdapat 8 bentuk skema citra yang dikemukakan oleh Lakoff dan Johnson, yakni sebagai berikut;

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

Metafora konseptual dikemukakan oleh Lakoff dan Johnson (1980: 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 (1980: 10-25) terbagi kedalam 3 jenis, yakni sebagai berikut;

a. Metafora Struktural

Lakoff dan Johnson menyatakan (1980: 22) 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', *Life is Journey* 'Hidup adalah perjalanan'.

b. Metafora Orientasional

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-kekeliling'. Orientasi ruang muncul didasarkan pada pengalaman fisik manusia dalam mengatur orientasi arah dalam kehidupan. Pengalaman itu menyatu dalam pikiran manusia sehingga mengkonkretkan hal yang abstrak menjadi nyata. Misalnya mengkonkretkan yang abstrak dengan menggunakan dimensi naik-turun. Kaya (*rich*) dan miskin (*poor*) dipetakan dalam dimensi naik-turun (*up-down*).

b. Metafora Ontologikal

Metafora ontologis menurut Lakoff dan Johnson (1980: 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 mengerogoti 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 (Sudarayanto, 1993:133). Sesuai pandangan tersebut Mahsun (2012: 03) menyatakan teknik catat adalah teknik lanjutan yang dilakukan ketika menerapkan metode simak dengan teknik lanjutan di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Metafora Struktural

Hologram by NICO Touches the Walls

Bait ke 6

はみ出して逆らっていつか描いた風景。

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*. <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** karen terdapat persamaan konsep dari segi sifat dan karakteristik antara *fuukei* ‘pemandangan’ dan imajinasi, maka dari itu kema citra yang tepat adalah skema citra **identity** dengan subjenis **kecocokan** karena kedua entitas yang memiliki kecocokan sifat dan karakteristik..

2. Metafora Orientasional

Tsunaida Te by Lil'B

Bait ke 11

黙り込むの私の中のご悪魔、ただ君がいけないといやだから、なにかうばい
されそうで怖い。

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

(黙り込む) *damarikomu*: ‘diam’, (私) *watashi*: ‘saya’, (中) *naka*: ‘dalam’, (こ

あくま
悪魔) *koakuma*: ‘iblis kecil’, (ただ) *tada*: ‘hanya saja’, (君) *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’, (怖い) *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 terdapat 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

でぐちみ かんじょう
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?

でぐち み かんじょう
(出口) *deguchi*: ‘pintu keluar’, (見えない) *mienai*: ‘tidak terlihat’, (感情) *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 kutunggu?’

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 makan 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

たから いし はな ほし あ ゆめ い な ほろぐらむ
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.

(宝の石) *takara no ishi*: ‘permata’, (より) *yori*: ‘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 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

Simpulan

Terdapat 4 jenis metafora konseptual yang ditemukan pada lirik lagu *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*, yaitu metafora struktural, metafora orientasional, metafora ontologikal, dan metafora ontologikal dengan subjenis personifikasi.

Peneliti juga berhasil menguraikan skema citra dalam lirik lagu *soundtrack anime “Fullmetal Alchemist: Brotherhood”*, dan dapat disimpulkan beberapa skema citra tersebut adalah *space* ‘ruang’, *identity* ‘identitas’, *existence* ‘eksistensi’, *containtment* ‘wadah’, *force* ‘kekuatan’, dan *multiplicity/unity* ‘penyebaran’.

Peneliti juga berhasil memperoleh makna konseptual, dan menyimpulkan bahwa setiap makna konseptual memiliki keterkaitan dengan skema citra. Skema citra *space* ‘ruang’ dan *containtment* ‘wadah’ memiliki makna konseptual yang berkaitan dengan sifat ruang. Sebagai contoh pada data *kuuhaku no yoru* ‘malam yang hampa’ memiliki ranah sasaran ‘malam yang sepi’ dan makna konseptualnya adalah ‘kekosongan’, dengan skema citra *containtment* dan subjenisnya adalah *full-empty* ‘penuh kosong’.

Skema citra *identity* ‘identitas’ memiliki makna konseptual yang berkaitan dengan karakteristik dan sifat pada suatu identitas. Sebagai contoh pada data *chinmoku* ‘diam’ memiliki ranah sasaran ‘emas’ dan makna konseptualnya adalah ‘berharga’, dengan skema citranya yaitu *identity* ‘identitas’ dan subjenisnya adalah ‘kecocokan’ atau ‘kesesuaian’.

Skema citra *force* ‘kekuatan’ memiliki makna konseptual yang berkaitan dengan kekuatan. Sebagai contoh pada data *kanjoo meiro* ‘labirin perasaan’ memiliki ranah sasaran ‘kerumitan’ dan makna konseptualnya adalah ‘penghalang’, maka skema citranya adalah *force* ‘kekuatan’ dengan subjenis *blockage* ‘penghalang’.

Skema citra *existence* mengandung makna konseptual yang berkaitan dengan suatu ekistensi, penghilangan eksistensi dan proses pembentukan eksistensi. Sebagai contoh pada data *kankaku wo togisumasu* ‘pertajam insting’ memiliki ranah sasaran ‘memekakan insting’ dan makna konseptualnya adalah ‘memperkuat’, maka dari itu skema citranya adalah *existence* ‘eksistensi’ dengan subjenis *process* ‘proses’.

Rekomendasi

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

- Adelina, Sukma Ray. 2019. "Analisis Jenis-Jenis "Metafora Dalam Surat Kabar". *Semantik Kognitif*, no. 2, 146-149.
- A.S, Ranang. 2010. *Animasi kartun: dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks.
- Augina, Arnild Mekarisce. 2020. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat". *Kesehatan Masyarakat* 12, no. 3: 145-151.
- Brownrigg, Mark. 2003. *Film Music and Film Genre. Thesis*. Stirling: University of Stirling.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum* cetakan ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hula, Baiq dan Nur, Tajudin. 2019. "Konseptualisasi Metafora Dalam Rubrik Opini Kompas: Kajian Semantik Kognitif". *Program Magister Ilmu Linguistik* 12, no. 1: 25-35.
- Jakobson, Roman. 1960. *"Linguistics and Poetics"*. Amerika: Indiana University.
- Johnson, Mark. 1987. *"The Body In The Mind"*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Kridalaksana, Harimurti. 1985. *Bahasa dan Linguistik. "Sikap dan Fungsi Bahasa"*. Flores: Nusa Indah.
- Kushartanti, dkk. 2005. *Pesona Bahasa: Langkah awal memahami linguistic*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Lakoff, George dan Johnson, Mark. 2003, "*Metaphors We Live*" . Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, George dan Johnson, Mark. 1980. "*Metaphors We Lived*". Chicago: The University of Chicago Press.
- Lapau. 2012. "Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis dan disertai Pedoman bagi Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3". *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Mahsun. 2012. "Metode Penelitian Bahasa". *Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Moeliono, (Peny). 2003. "Kamus Besar Bahasa Indonesia". Jakarta: Balai Pustaka.
- Nirmala, Deli. "Proses Kognitif Dalam Ungkapan Metaforis". *Linguistik Kognitif* 4, no 1: 1-13.
- Pateda, Mansoer. 2010. *Semantik Leksikal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Presektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzzmedia.
- S.Mane, Sriwahyuni. 2016. "Metafora Dalam Lirik Lagu Johny Cash" *Analisis Semantik*.
- Sudarayanto. 1993. "Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa". *Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.