

METAFORA KONSEPTUAL DALAM LIRIK LAGU ALBUM SINESTESIA KARYA EFEK RUMAH KACA

Catri Budi Susanti
Universitas Sebelas Maret
catribudi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk metafora konseptual dalam lirik lagu album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan semantik. Data dalam penelitian ini yaitu kata, frasa, klausa dan kalimat dalam lirik lagu album Sinestesia. Sumber data dalam penelitian ini adalah album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca yang telah dirilis pada tanggal 18 Desember 2015. Metode penyediaan data menggunakan metode simak dengan teknik catat. Analisis data menggunakan padan. Pada metode padan, teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP), teknik lanjutannya yaitu teknik hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP) dengan bantuan metode analisis domain sumber dan target. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 9 domain sumber yaitu tubuh manusia, kesehatan dan penyakit, binatang, tumbuhan, memasak dan makanan, panas dan dingin, cahaya dan kegelapan, gaya, dan perpindahan dan arah, serta 10 domain target yang ditemukan yaitu emosi, keinginan, pemikiran, masyarakat dan negara, politik, komunikasi, waktu, kehidupan dan kematian, kepercayaan, dan peristiwa dan tindakan.

Kata kunci: konseptual, metafora, lirik lagu, album sinestesia, semantik

Abstract

This study aims to describe the types of metaphors in the song lyrics of Sinestesia music album by Efek Rumah Kaca. The approach used in this research is the semantic approach. The data in this study are words, phrases, clauses, and sentences in the song lyrics of Sinestesia music album which contain metaphors. Sources of data in this study are Sinestesia music album by Efek Rumah Kaca which has been released on December 18, 2015. The collecting data method used simak and note taking techniques. Data analysis used equivalent method. In the equivalent method, the basic technique used is the determining element (PUP) with an advanced technique, namely the comparative linking technique to equalize the main things (HBSP) with the help of the source and target domain analysis method. The results showed that there are nine types of source domain, namely the human body, health and illness, animals, plants), cooking and food, heat and cold, light and darkness, forces, movement and direction. Then ten target domain namely emotion, desire, thought, society and nation, politics, communication, time, life and death, religion, event and action.

keywords: conceptual, metaphor, song lyrics, sinestesia album, semantics

PENDAHULUAN

Lagu merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, harapan atau ungkapan perasaan. Lirik lagu mengandung makna sebagai implementasi dari ide atau curahan hati pencipta lagu. Pada dasarnya, lirik lagu memiliki kemiripan dengan syair atau puisi. Bedanya, lagu disampaikan dengan penataan dan musikalisasi yang memiliki kesatuan dan kesinambungan. Menurut Leech (1974, p. 64), puisi merupakan tumpahan emosi penyair yang mengandung fungsi terpisah, yaitu estetik. Pembahasan mengenai lirik lagu yang merupakan bagian dari karya puisi tidak terlepas dari gaya bahasa yang digunakan. Gaya bahasa ini

biasanya dikenal dengan istilah *style*. Menurut Keraf (2010, p. 113), istilah *style* atau gaya bahasa dapat dibatasi sebagai cara untuk mengungkapkan pikiran yang memperlihatkan jiwa dan kepribadian penulis.

Dalam karya sastra, bahasa merupakan media utama yang dipakai sebagai penyampaian ide-ide atau gagasan yang di dalamnya seringkali menggunakan bahasa kiasan. Bahasa kiasan tersebut merupakan bagian dari variasi bahasa yang selalu melekat pada ciptaan karya sastra. Begitu pula di dalam lirik lagu dan puisi yang merupakan bagian dari sastra lisan. Selayaknya puisi yang dilagukan, lirik lagu mengandung metafora. Keraf (2010, p. 139) berpendapat bahwa metafora adalah semacam analogi yang membandingkan dua hal secara langsung, tetapi dalam bentuk yang singkat. Di dalamnya terlihat dua gagasan, yang satu adalah suatu kenyataan, sesuatu yang dipikirkan dan yang menjadi objek; dan yang satunya lagi merupakan pembandingan terhadap kenyataan tadi dan menggantikan yang di belakang menjadi terdahulu.

Band Efek Rumah Kaca (ERK) merupakan grup musik indie yang berasal dari Jakarta. Band ini mulai aktif sejak tahun 2001 sempat beberapa kali berganti nama dan terjadi perubahan personil dan kini menyisakan tiga personil, yaitu Cholil Mahmud (vokalis utama dan gitar), Poppie Ariel (vokal latar dan bass), serta Akbar Bagus Sudiby (drum dan vokal latar). Grup musik indie diambil dari kata *independent* yang berarti mandiri, bebas, merdeka, yaitu grup musik yang tidak bergantung kepada label musik dan sebagainya. Band indie cenderung menciptakan musik sesuai dengan apa yang mereka sukai dan tidak mengikuti permintaan pasar. Di Indonesia telah banyak bermunculan grup musik indie dengan berbagai genre seperti *jazz*, *folk*, *rock*, *pop*, dan sebagainya. Sebagai grup musik indie, Efek Rumah Kaca memiliki ciri khas sendiri dalam menciptakan lagu dan lirik-lirik mereka. Meskipun bergenre *pop*, lirik yang mereka bawakan kebanyakan sangat politis yaitu bersifat politik dan menyangkut isu-isu politik yang ada di Indonesia. Mereka memanfaatkan musik tidak hanya sebagai hiburan semata, namun juga sebagai kritik situasi, sosial, moral, budaya, lingkungan, gaya hidup, politik, religiusitas, dan hal-hal lain yang terjadi dalam masyarakat. Untuk menyampaikan kritik tersebut, Efek Rumah Kaca menggunakan metafora dalam liriknya, sehingga maksud dari lagu dapat disampaikan kepada para pendengar.

Album *Sinestesia* merupakan album ketiga dari band Efek Rumah Kaca setelah vakum selama tiga tahun. Kemudian pada tahun 2016, album ini masuk dalam nominasi *Indonesian Choice Award* sebagai *Album of The Year*. Dalam album itu, terdapat 6 buah lagu dengan judul berdasarkan warna, yaitu *Merah*, *Biru*, *Jingga*, *Hijau*, *Putih*, dan *Kuning*. Keunikan yang menonjol dari album ini adalah lagu-lagu di dalamnya merupakan penggabungan dari dua hingga tiga lagu menjadi satu sehingga durasi setiap lagunya menjadi cukup panjang. Dalam penelitian ini, setiap lagu yang digabungkan kemudian akan disebut sebagai Sub-lagu, misalnya lagu *Merah* terdiri dari sub-lagu berjudul *Ilmu Politik*, *Lara Di Mana-mana*, dan *Ada-ada Saja*. Selanjutnya, penelitian ini menarik untuk dilakukan karena ide-ide yang Efek Rumah Kaca sampaikan melalui lirik-lirik lagu mereka memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda dengan grup-grup musik yang berlabel mayor. Lagu-lagu mereka merupakan

gambaran keadaan sosial masyarakat dalam semua tingkatan. Selaras dengan hal tersebut, beberapa lagu dalam album ini merupakan kompilasi dari album-album sebelumnya sehingga sangat memungkinkan untuk mengkaji metafora yang ada dalam lirik lagu album tersebut.

Penelitian ini akan membahas mengenai bentuk metafora konseptual menggunakan teori dari Zoltan Kovecses. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk metafora konseptual dalam lirik lagu Album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca menggunakan teori dari Zoltan Kovecses. Manfaat penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai klasifikasi berdasarkan bentuk metafora konseptual yang terdapat dalam Lirik Lagu Album Sinestesia Karya Efek Rumah Kaca. Selanjutnya, dapat digunakan sebagai sarana pengaplikasian dan pendukung teori-teori yang dikaji dalam studi linguistik, khususnya dalam bidang semantik yang mengkaji metafora.

Penelitian mengenai metafora juga sudah banyak dilakukan sebelumnya. Diantaranya penelitian Suryawati (2006) berbentuk skripsi berjudul "Kemetaforaan dalam Lirik Lagu Dangdut", lalu penelitian Trisnaningtyas (2010) berbentuk skripsi dengan judul "Metafora pada Rubrik Opini dalam Majalah Tempo". Selanjutnya, Firliandi (2019) yang melakukan penelitian metafora berbentuk skripsi berjudul "Metafora Bahasa Indonesia dalam Bidang Teknologi Informasi dan Telekomunikasi". Adapula Mane (2016) dengan judul "Metafora dalam Lirik Lagu Johnny Cash". Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan celah penelitian yang dapat dimanfaatkan oleh penulis salah satunya adalah menggunakan sumber data yang berbeda serta rumusan masalah yang meneliti bentuk metafora konseptual yang digunakan dalam lirik lagu album Sinestesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kualitatif karena data yang digunakan berupa kata dan bukan angka. Moleong (2016, p. 2) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus dan berbagai metode yang alamiah. Penelitian ini juga bersifat deskriptif. Djajasudarma (2010, p. 11) mengatakan bahwa metode kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa. Dikatakan deskriptif karena data-data yang dikumpulkan bukanlah angka-angka, melainkan berupa kata-kata. Hal tersebut sebagai akibat dari metode kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ini bermaksud memberikan analisis data mengenai metafora yang terkandung dalam lirik lagu album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca.

Data dalam penelitian adalah data kebahasaan berupa frasa, klausa, maupun kalimat yang mengandung metafora dalam bahasa Indonesia pada lirik lagu album Sinestesia karya Efek Rumah kaca. Sumber data dalam penelitian ini berupa album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca yang telah dirilis pada tanggal 18 Desember 2015.

Album tersebut dipilih karena konten dalam lirik lagu album tersebut memungkinkan ditemukan metafora dan belum pernah diteliti sebelumnya.

Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode simak atau penyimakan, yaitu menyimak lirik-lirik lagu pada album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca. Pelaksanaan menyimak ini dilakukan untuk mendapatkan data berupa kalimat yang di dalamnya mengandung metafora. Dalam metode simak ini, digunakan pula teknik catat. Pada teknik tersebut, dilakukan pencatatan data yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel klasifikasi data berdasarkan kriteria tertentu. Menurut Sudaryanto (2015, p. 206) dengan adanya kemajuan teknologi, pencatatan dapat dilakukan dengan memanfaatkan media komputer, disket, atau alat bantu semacamnya yang memiliki akurasi lebih meyakinkan. Pencatatan dalam penelitian ini dilakukan dalam fail *microsoft word*. Data yang telah terkumpul kemudian diklasifikasi berdasarkan bentuk metafora konseptual menurut Zoltan Kövecses. Data kemudian dianalisis menggunakan metode agih dan metode padan. Pada metode agih, teknik dasar yang digunakan adalah teknik bagi unsur langsung (BUL). Teknik lanjutan yang digunakan adalah teknik ganti (Sudaryanto, 2015, p. 60). Pada metode padan, teknik dasar yang digunakan adalah teknik pilah unsur penentu (PUP) (Sudaryanto, 2015, p. 15). Teknik lanjutan yang diterapkan adalah teknik hubung banding menyamakan hal pokok (HBSP) dengan bantuan metode analisis komponen makna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kövecses (2010, p. 4) memaparkan "*A conceptual metaphor consists of two conceptual domains, in which one domain is understood in terms of another*", bahwasanya dalam pandangan linguistik kognitif, metafora ditentukan sebagai pemahaman sebuah domain konseptual dalam istilah sebuah domain konseptual lainnya. Kövecses (2010, p. 4) menjelaskan **domain target** sama artinya dengan tenor dan sama pula dengan benda sebagai pembanding, hal serupa pada **domain sumber** yang memiliki arti sama dengan wahana dan sama juga dengan benda yang dibandingkan, sehingga suatu metafora terdiri dari suatu entitas yang dibandingkan dan entitas lain sebagai pembanding. Kövecses (2010) mengelompokkan domain secara umum (*common*) bahwa domain sumber dan domain target masing-masing kedalam 13 jenis. Secara singkat ketigabelas klasifikasi **domain sumber** yang paling sering dijumpai (*common source domain*) adalah tubuh manusia, sehat dan sakit, binatang, tumbuhan, bangunan dan konstruksi, mesin dan peralatan, permainan (*games*) dan olahraga, uang dan transaksi ekonomi (bisnis), masakan dan makanan, panas dan dingin, cahaya dan kegelapan, gaya (*forces*), perpindahan dan arah, sebagai tambahan ialah domain sumber lainnya yang sangat dimungkinkan karena pembentukan metafora tidak hanya mengambil sumber umum, namun juga khusus. Secara singkat pula, ketiga belas **domain target** yang paling sering dijumpai adalah emosi, keinginan, moralitas, pemikiran, kehidupan sosial dan kenegaraan, politik, ekonomi, hubungan manusia (*human relationship*), komunikasi, waktu, kehidupan dan kematian, agama, kejadian dan tindakan, sebagai tambahan ialah domain target lainnya.

Klasifikasi Domain Sumber Tubuh Manusia (*The Human Body*)

Kovecses (2010) memaparkan bahwa tubuh manusia adalah domain sumber yang ideal karena dapat digambarkan dengan jelas dan dapat diketahui dengan baik, tetapi bukan berarti semua aspek dalam domain ini dapat digunakan dalam memahami target abstrak secara metaforis. Aspek utama yang digunakan dalam pemahaman metaforis ini melibatkan berbagai bagian tubuh seperti, kepala, wajah, kaki, tangan, punggung, jantung, tulang, bahu, dan sebagainya. Berikut data penelitian berdomain sumber tubuh manusia.

(03/Merah/Ilmu Politik/1) Badut jadi *kepala*

(08/Merah/Lara Di mana-mana/1) Lumpuhkan *alam pikiran* dan sejujur *badan*

(12/Biru/Pasar Bisa Diciptakan/2) Di dasar *jiwa*

(14/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Bergemuruh di *dada* jauh dari mereda

(39/Putih/Ada/5) Dalam *dirinya*, terhimpun alam raya semesta

(40/Putih/Ada/5) Dalam *jiwanya*, berkumpul hangat surga neraka

(45/Kuning/Keberagaman/6) *Jiwa* yang keruhpun bersemi

(46/Kuning/Keberagaman/6) Akalnya lenyap, *hati* berkarat

Kata *kepala*, *alam pikiran*, *badan*, *dada*, dan *hati* merupakan identifikasi dari tubuh manusia sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke domain sumber tubuh manusia. Kemudian kata *jiwa* adalah roh yang terdapat dalam tubuh manusia, sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke domain sumber tubuh manusia.

Domain Sumber Kesehatan dan Penyakit (*Health and Illness*)

Sifat umum dari kesehatan dan penyakit tertentu seringkali menjadi domain sumber dalam pemahaman metaforis. Berikut data penelitian berdomain sumber kesehatan dan penyakit.

(06/Merah/Ilmu Politik/1) Aku akan menjadi *kanker* dalam tubuh mereka

(08/Merah/Lara Di mana-mana/1) Lumpuhkan *alam pikiran* dan sejujur *badan*

(15/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Fantasi yang *menggila* bercampur rasa kecewa

(30/Hijau/Keracunan Omong Kosong/4) *Keracunan* omong kosong

Kata *kanker*, *lumpuh*, dan *gila* merupakan identifikasi dari penyakit yang dapat mengganggu kesehatan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber penyakit. Kemudian, kata *menggila* yang berasal dari kata dasar *gila* merupakan identifikasi dari penyakit yang mengganggu kesehatan pikiran sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber penyakit.

Domain Sumber Binatang (*Animals*)

Domain binatang adalah domain sumber yang produktif, terutama manusia yang sering dimetaforiskan dalam istilah-istilah sifat binatang misalnya seseorang yang kasar seperti harimau. Si anjing, si rubah licik, si sapi, si ular, dan sebagainya. Penggunaan metafora istilah binatang ini tidak terbatas pada manusia, tubuh binatang juga dapat digunakan dalam konseptualisasi metaforis berdomain abstrak. Berikut data penelitian berdomain sumber binatang.

(01/Merah/Ilmu Politik/1) Politik terlalu *amis*

(10/Merah/Ada-ada saja/1) Ada ada saja sifat kawan kita *dipelihara dan budidaya*

Kata *amis* merupakan identifikasi dari bau yang dimiliki oleh binatang seperti ikan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber binatang. Kemudian, kata *dipelihara* dan *budidaya* merupakan kegiatan yang dilakukan manusia yang berkaitan dengan usaha merawat binatang sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber binatang.

Domain Sumber Tumbuhan (*Plants*)

Orang kerap membudidayakan tanaman untuk berbagai tujuan: untuk makan, hobi, memproduksi barang, dan sebagainya. Ketika menggunakan konsep metafora, tumbuhan dapat dibedakan dari berbagai bagiannya. Domain sumber tumbuhan kerap kali memunculkan makna metaforis terhadap domain abstrak. Hal-hal yang termasuk ke dalamnya ialah akar, batang, daun, buah, fase, metamorfosis, dan sebagainya. Berikut data penelitian berdomain sumber tumbuhan.

(37/Putih/Ada/5) *Disemai* menjadi api

(43/Putih/Ada/5) Esok kan *bermekaran*

(45/Kuning/Keberagaman/6) Jiwa yang keruhpun *bersemi*

Kata *semai* merupakan identifikasi dari benih tumbuhan yang sudah berkecambah sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber tumbuhan. Kemudian, kata *bermekaran* dan *bersemi* merupakan identifikasi dari perkembangan tumbuhan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber tumbuhan.

Domain Sumber Memasak dan Makanan (*Cooking and Food*)

Makan makanan merupakan kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan bagi kehidupan manusia. Memasak merupakan proses kompleks yang meliputi beberapa elemen: pelaku, resep, bahan-bahan, aksi, dan produk yang menjadi elemen terpenting. Proses kompleks tersebut yang menjadi domain sumber.

(05/Merah/Ilmu Politik/1) Aku akan menjadi *garam* di lautan mereka

(33/Hijau/ Cara Pengolahan Sampah/4) Kita *konsumsi* sampah

Kata *garam* dan *konsumsi* merupakan identifikasi dari makanan dan kegiatan yang berhubungan dengan makanan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber makanan.

Domain Sumber Panas dan Dingin (*Heat and Cold*)

Panas dan dingin merupakan pengalaman manusia yang bersifat mendasar. Hangat dan dingin dapat dirasakan akibat suhu udara yang melingkupi manusia. Domain suhu panas dan dingin kerap kali digunakan secara metaforis untuk menunjukkan sikap terhadap orang atau benda. Berikut data penelitian berdomain sumber panas dan dingin.

(11/Biru/Pasar Bisa Diciptakan/2) Kami bawa yang *membara*

(37/Putih/Ada/5) *Disemai* menjadi api

(40/Putih/Ada/5) Dalam jiwanya, berkumpul *hangat* surga neraka

Kata *membra* merupakan identifikasi dari benda yang terbakar dan memiliki temperatur yang panas sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber panas. Kemudian, *api* dan *hangat* merupakan identifikasi dari benda dan suhu yang memiliki temperatur panas atau hangat, sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber panas.

Domain Sumber Cahaya dan Kegelapan (*Light and Darkness*)

Cahaya dan kegelapan merupakan fenomena yang dapat disaksikan oleh manusia. Sifat cahaya dan kegelapan kerap muncul karena kondisi cuaca ketika membahas mengenai metafora. Untuk menyatakan sesuatu bercahaya, harus ada sesuatu yang gelap. Hal itu menunjukkan kegelapan dan cahaya terikat satu sama lain. Berikut data penelitian berdomain sumber cahaya dan kegelapan.

(16/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Pelan-pelan hilangnya jadi sepercik *cahaya*

(17/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Oh *cahaya* akhirnya kita sampai juga

(18/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Temukannya *sinarnya* pun dibagi rata

(19/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) *Berbinar binar* hidup bergelora

(22/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) *Kegelapan* masih membayang menyelimuti

(27/Jingga/Nyala Tak Terperi/3) Ku bermandi *cahaya* mentari

(28/Jingga/Nyala Tak Terperi/3) Ku menelan *cahaya* rembulan

(29/Jingga/Nyala Tak Terperi/3) Segala *gulita* sirna

Kata *cahaya*, *sinar*, dan *berbinar-binar* merupakan identifikasi dari benda yang terang, seperti matahari, bulan, atau lampu sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber cahaya. Kemudian, *kegelapan* dan *gulita* merupakan identifikasi dari sesuatu yang gelap atau pekat, sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber kegelapan.

Domain Sumber Gaya (*Forces*)

Terdapat berbagai macam gaya, misalnya gravitasi, magnet, listik, dan mekanik. Gaya ini beroperasi dan berpengaruh dalam banyak hal. Beberapa bentuk fisik dari gaya, misalnya gelombang laut, angin, badai, api, gaya dorong, gaya tarik, dan sebagainya. Gaya memengaruhi perubahan pada benda yang dikenainya. Terdapat banyak akibat yang berbeda karena kekuatan yang berbeda dari gaya tersebut. Berikut data penelitian berdomain sumber gaya.

(38/Putih/Ada/5) Ombak-ombak *menerpa*

Kata *menerpa* dalam KBBI berarti 'melompati dan menerkam, mengejar hendak menyergap'. Melompat atau menerkam menunjukkan adanya bentuk fisik gaya seperti yang dijelaskan di atas bahwa ombak atau gelombang laut masuk di dalamnya, sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber gaya.

Domain Sumber Perpindahan dan Arah (*Movement and Direction*)

Perpindahan dapat melibatkan perubahan lokasi, atau bisa juga diam (gemetar). Ketika perpindahan melibatkan perubahan lokasi, hal tersebut berkaitan dengan arah, maju dan mundur, atau naik dan turun. Berbagai macam perpindahan

dikonseptualisasikan secara metaforis sebagai gerakan yang metibatkan perubahan lokasi. Berikut data penelitian berdomain sumber perpindahan dan arah.

- (21/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Amarah, angan-angan *berhamburan berkejaran*
- (34/Putih/Tiada/5) Sirene *berlarian* bersahut-sahutan
- (41/Putih/Ada/5) Hingga kan *datang* pertanyaan
- (42/Putih/Ada/5) Hingga kan *datang* ketakutans

Kata *berhamburan*, *berkejaran*, *datang* dan *berlarian* menunjukkan adanya pergerakan dan perpindahan. Amarah dan angan-angan digambarkan seperti dapat berjalan dan berlari seperti manusia sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber perpindahan. Kemudian, sirene yang merupakan benda mati digambarkan seolah dapat *berlari* seperti manusia sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain sumber perpindahan.

Domain Target Emosi (*Emotion*)

Emosi merupakan domain target yang paling digunakan dalam pembentukan metaforis. Domain emosi berkaitan dengan perasaan dalam diri manusia, seperti marah, takut, cinta, kebahagiaan, kesedihan, kebanggaan, kekecewaan, kesombongan, dan sebagainya. Berikut beberapa data penelitian berdomain target emosi.

- (13/Biru/Pasar Bisa Diciptakan/2) Dari *kegelisahan* dipadatkan dengan *cinta*
- (15/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Fantasi yang menggila bercampur *rasa kecewa*
- (20/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Imajinasi *rasa takut* larut didalamnya
- (21/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) *Amarah*, angan-angan *berhamburan berkejaran*
- (23/Jingga/Hilang/3) *Rindu* kami seteguh besi
- (26/Jingga/Hilang/3) *Marah* kami senyala api
- (32/Hijau/Keracunan Omong Kosong/4) *Kebencian* menjadi pegangan
- (42/Putih/Ada/5) Hingga kan datang *ketakutan*

Kata *kegelisahan*, *cinta*, *kecewa*, *takut*, *amarah*, *benci*, dan *rindu* merupakan identifikasi dari perasaan yang ada dalam diri manusia. Kedelapannya merupakan domain abstrak perasaan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target emosi.

Domain Target Keinginan (*Desire*)

Dalam metafora konseptual, hubungan domain target emosi dan keinginan hampir mirip. Keinginan lebih berfokus pada hal-hal yang berhubungan dengan harapan, ekspektasi, asa, dan sebagainya. Berikut beberapa data penelitian berdomain target keinginan.

- (07/Merah/Lara Di mana-mana/1) Ditelantarkan *harapan*
- (25/Jingga/Hilang/3) *Tekad* kami segunung tinggi
- (35/Putih/Tiada/5) *Doa* bertaburan terkadang tangis terdengar

Kata *harapan*, *tekad*, dan *doa* merupakan identifikasi penggunaan hal abstrak dalam data tersebut sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target keinginan.

Domain Target Pemikiran (*Thought*)

Masih sedikit yang diketahui tentang bagaimana pikiran manusia bekerja. Situasi ini membuat orang awam maupun ahli mencoba memahami pikiran dengan menggunakan berbagai jenis metafora. Berikut beberapa data penelitian berdomain target pemikiran.

- (08/Merah/Lara Di mana-mana/1) Lumpuhkan *alam pikiran* dan sejujur badan
- (09/Merah/Lara Di mana-mana/1) Keajaiban dan *khayalan* taruh di awan
- (15/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) *Fantasi* yang menggila bercampur rasa kecewa
- (20/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) *Imajinasi* rasa takut larut didalamnya
- (21/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Amarah, *angan-angan* berhamburan berkejaran
- (44/Kuning/Keberagaman/6) *Persepsi* dibelenggu tradisi

Kata *alam pikiran*, *khayalan*, *fantasi*, *imajinasi*, *angan-angan*, dan *persepsi* merupakan identifikasi penggunaan hal abstrak yang berkaitan tentang bagaimana pikiran manusia bekerja sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target pemikiran.

Domain Target Masyarakat dan Negara (*Society and Nation*)

Konsep dari masyarakat dan negara sangat kompleks dan kompleksitas tersebut yang dipahami secara metafor. Secara umum, memahami masyarakat dan negara merupakan konsep dari keluarga atau individu.

- (02/Merah/Ilmu Politik/1) Sampah jadi *pemuka*

Kata *pemuka* merupakan identifikasi dari orang yang menjadi pemimpin. Pemimpin merupakan anggota dalam masyarakat dan berhubungan dengan kegiatan dalam negara sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target masyarakat dan negara.

Domain Target Politik (*Politics*)

Politik berhubungan dengan kekuasaan. Kekuasaan politik dikonseptualisasikan sebagai gaya fisik. Politik memiliki beberapa aspek tambahan yang dapat dipahami melalui variasi domain sumber, termasuk permainan dan olahraga, bisnis, dan peperangan.

- (01/Merah/Ilmu Politik/1) *Politik* terlalu amis
- (04/Merah/Ilmu Politik/1) *Politik* terlalu iblis

Kata *politik* merupakan identifikasi dari kegiatan yang berhubungan dengan ketatanegaraan atau kenegaraan, segala urusan dan tindakan atau kebijakan mengenai pemerintahan negara sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target politik.

Domain Target Komunikasi (*Communication*)

Komunikasi melibatkan pembicara dan pendengar atau pengirim pesan dan penerima pesan. Pesan terdiri dari beberapa makna yang dikodekan dalam ekspresi linguistik dan transfer pesan dari pembicara ke pendengar melalui beberapa saluran. Secara metaforis, ekspresi linguistik, makna, dan transfer pesan masing-masing

dipandang sebagai wadah, objek, dan pengiriman. Berikut beberapa data penelitian berdomain target komunikasi.

(31/Hijau/Keracunan Omong Kosong/4) Banjir *informasi*, banyak kontradiksi

(35/Putih/Tiada/5) *Doa* bertaburan terkadang *tangis* terdengar

(36/Putih/Ada/5) Lalu pecah *tangis* bayi

Kata *informasi* merupakan identifikasi dari kabar atau berita tentang sesuatu yang didalamnya terkandung pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target komunikasi. Kata *tangis* merupakan identifikasi dari cara bayi untuk berkomunikasi apabila haus atau lapar, *tangis* juga merupakan cara untuk mengungkapkan perasaan sedih atau bahagia sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target komunikasi. Kemudian, *doa* merupakan identifikasi yang melibatkan cara manusia berkomunikasi dengan Tuhan sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target komunikasi.

Domain Target Waktu (*Time*)

Waktu sebagai domain abstrak sering menjadi target pembentukan suatu metafora. Konsep waktu yang senantiasa kita pahami merupakan suatu hal abstrak sehingga metafora utama untuk pemahaman waktu digambarkan sebagai benda yang bergerak. Untuk menjelaskan mengenai waktu digunakan konsep makna secara metaforis. Berikut beberapa data penelitian berdomain target waktu.

(24/Jingga/Hilang/3) *Hari demi hari* menanti

(43/Putih/Ada/5) *Esok* kan bermekaran

Kata *hari* dan *esok* merupakan identifikasi penggunaan konsep waktu atau masa sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target waktu.

Domain Target Kehidupan dan Kematian (*Life and Death*)

Metafora konseptual tentang kehidupan dan kematian banyak tersebar dalam bahasa sehari-hari dan karya sastra. Hidup dipahami sebagai perjalanan menuju suatu tujuan, kelahiran dipahami sebagai kedatangan, sedangkan kematian dipandang sebagai keberangkatan. Konsep tentang kehidupan cenderung dideskripsikan secara metaforis, begitu pula hal-hal mengenai konsep kematian. Berikut beberapa data penelitian berdomain target kehidupan dan kematian.

(19/Biru/Cipta Bisa Dipasarkan/2) Berbinar binar *hidup* bergelora

Kata *hidup* dalam data tersebut merupakan domain abstrak yang secara langsung masuk ke dalam domain target kehidupan dan kematian.

Domain Target Kepercayaan (*Religion*)

Kepercayaan melibatkan pandangan manusia tentang Tuhan dan hubungan manusia dengan Tuhan. Aspek lain dari pengalaman religius ini melibatkan konseptualisasi gagasan seperti keabadian, kehidupan setelah dan sebelum kematian, dan sebagainya yang bersifat metaforis. Berikut beberapa data penelitian berdomain target kepercayaan.

(35/Putih/Tiada/5) *Doa* bertaburan terkadang tangis terdengar

(40/Putih/Ada/5) Dalam jiwanya, berkumpul hangat *surga neraka*

Kata *doa*, *surga*, dan *neraka* merupakan identifikasi yang melibatkan kepercayaan manusia dan hubungannya dengan Tuhan. *Doa* merupakan kepercayaan manusia yang digunakan untuk berkomunikasi dengan Tuhan, kemudian *surga* dan *neraka* adalah kepercayaan yang berkaitan dengan alam akhirat setelah adanya kematian, sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target kepercayaan.

Domain Target Peristiwa dan Tindakan (*Event and Action*)

Peristiwa dan tindakan adalah konsep umum yang terdiri dari beragam jenis peristiwa dan tindakan lain yang berbeda. Misalnya, membaca, membuat kursi, melakukan kegiatan di laboratorium, mencangkul, atau beberapa jenis tindakan lainnya. Aspek pada peristiwa dan tindakan sering dipahami sebagai pergerakan dan gaya. Aspek tersebut meliputi gagasan dan perubahan, penyebab, alasan, makna, dan sebagainya.

(31/Hijau/Keracunan Omong Kosong/4) *Banjir* informasi

Kata *banjir* merupakan identifikasi peristiwa terbenamnya daratan (yang biasanya kering) karena volume air yang meningkat sehingga dalam hal ini data tersebut masuk ke dalam domain target peristiwa dan tindakan.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan terhadap metafora dalam lirik lagu album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca diperoleh simpulan penelitian sebagai berikut. Bentuk metafora konseptual menurut Zoltan Kovecses yang ditemukan dalam lirik lagu album Sinestesia karya Efek Rumah Kaca meliputi sembilan domain sumber, yaitu tubuh manusia (*the human body*), kesehatan dan penyakit (*health and illness*), binatang (*animals*), tumbuhan (*plants*), memasak dan makanan (*cooking and food*), panas dan dingin (*heat and cold*), cahaya dan kegelapan (*light and darkness*), gaya (*forces*), dan perpindahan dan arah (*movement and direction*). Sementara itu, sepuluh domain target yang ditemukan adalah emosi (*emotion*), keinginan (*desire*), pemikiran (*thought*), masyarakat dan negara (*society and nation*), politik (*politics*), komunikasi (*communication*), waktu (*time*), kehidupan dan kematian (*life and death*), kepercayaan (*religion*), dan peristiwa dan tindakan (*event and action*).

DAFTAR PUSTAKA

- Djajasudarma, T. F. (2010). *Metode Linguistik (Ancangan Metode Penelitian dan Kajian)*. Bandung: Refika Aditama.
- Firliandi, F. (2019). *Metafora Bahasa Indonesia dalam Bidang Teknologi Informasi Dan Telekomunikasi*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Keraf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kovecses, Z. (2010). *Metaphor A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.

- Leech, G. (1974). *Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mane, S. S. (2016). *Metafora dalam Lirik Lagu Johnny Cash (Suatu Analisis Semantik)*. Jurnal Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Manado: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sam Ratulangi.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Suryawati, E. D. (2006). *Kemetaforaan dalam Lirik Lagu Dangdut*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Trisnaningtyas, F. (2010). *Metafora Pada Rubrik Opini dalam Majalah Tempo*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Yulaika, L. (2012). *Kemetaforaan dalam Lirik Lagu Grup Band Sheila On 7*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surakarta: Universitas Sebelas Maret.