JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 3, Juni – Juli 2025
E-ISSN : 3046-4560

METAFORA DALAM CUITAN SEPAK BOLA DI MEDIA SOSIAL X BERBAHASA JAWA

METAPHORS IN JAVANESE-LANGUAGE FOOTBALL TWEETS ON SOCIAL MEDIA PLATFORM X

Achmad Sef Afwafa Fuad[1*], Widhyasmaramurti[2]
[1,2]Sastra Daerah untuk Sastra Jawa, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
Email : sefafwafa02@gmail.com [1] , widhyasmaramurti.s@ui.ac.id [2]

Article Info

Article history :
Received : 20-07-2025
Revised : 21-07-2025
Accepted: 23-07-2025
Pulished : 25-07-2025

Abstract

This study aims to explain the meanings of metaphors found in Javanese-language football tweets on the social media platform X. The focus on metaphors in the realm of football is driven by their role in enriching linguistic expression and helping to convey situations or events in a more imaginative and communicative way. The data for this study were collected from football-related tweets on X (@OptaJowo) spanning the period from 2011 to 2023, consisting of sentences that illustrate metaphorical contexts. This is a qualitative study, with data collected through observation and note-taking techniques. The theoretical framework of Lakoff & Johnson (1980) was employed to classify metaphors into structural, orientational, and ontological categories, while Knowles & Moon's (2006) theory was used to categorize metaphors as either conventional or creative. The results of this study reveal 14 data points, comprising 5 structural metaphors, 1 orientational metaphor, and 8 ontological metaphors, with 1 classified as a conventional metaphor and 13 as creative metaphors. These metaphors depict various aspects such as player achievements, roles, strategies, and match situations.

Keywords*: *Metaphor, Football, Social Media, Javanese Language

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang makna metafora dalam cuitan sepak bola di media sosial X berbahasa Jawa. Metafora dalam ranah olahraga sepak bola menjadi fokus dalam penelitian ini karena kemunculan metafora berperan dalam memperkaya ekspresi bahasa dan membantu menyampaikan situasi atau peristiwa secara lebih imajinatif dan komunikatif. Sumber data penelitian ini diambil dari cuitan sepak bola di media sosial X (@OptaJowo) periode tahun 2011-2023, dengan data berupa kalimat yang menggambarkan konteks metafora. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik simak dan catat. Teori Lakoff & Johnson (1980) digunakan untuk mengelompokkan metafora berdasarkan kategori, yaitu struktural, orientasional, dan ontologis, sedangkan teori Knowles & Moon (2006) digunakan untuk mengelompokkan metafora berdasarkan jenis metafora konvensional dan kreatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya 14 data yang termasuk ke 5 metafora struktural, 1 metafora orientasional, dan 8 metafora ontologis dengan 1 metafora konvensional dan 13 metafora kreatif yang menggambarkan berbagai aspek seperti pencapaian pemain, peran pemain, strategi, hingga situasi pertandingan.

Kata Kunci : Metafora, Sepak Bola, Media Sosial, Bahasa Jawa

PENDAHULUAN

Bahasa berperan penting dalam sistem komunikasi manusia. Sejalan dengan hal tersebut, bahasa menjadi alat untuk menuturkan pendapat dan argumen kepada individu lainnya. Sebagai alat

komunikasi utama, penggunaan bahasa memiliki variasi, salah satunya adalah menyampaikan pesan atau informasi melalui penggunaan bahasa kiasan atau bahasa figuratif. Menurut Sinabutar (dalam Nurdiani, 2022: 2) bahasa figuratif merupakan bahasa yang berfungsi untuk menjelaskan suatu makna dengan cara yang tidak umum atau non-literal. Fenomena yang berkaitan dengan makna non-literal merupakan kreativitas semantik yang mampu menghasilkan dan memahami seperangkat kombinasi linguistik yang yang biasa disebut metafora, (Paivio, 1979: 150).

Kridalaksana (1993) menyatakan metafora sebagai penggunaan kata atau kelompok kata yang memiliki makna kiasan, atau kata yang bukan sebenarnya. Suatu ungkapan dianggap metaforis apabila kata yang identik dalam ranah tertentu digunakan untuk menggambarkan ranah lain. Sebagai contoh, metafora gunêmé dicêkêl yang bermakna 'perkataannya dapat dipercaya'. Pada penelitian Mahanani & Setyanto (2024), menyatakan jika kata gunêmé atau 'perkataannya' memiliki arti sesuatu yang dikatakan, yang tidak mungkin dapat dicêkêl atau 'dipegang' secara indrawi, karena tidak ada wujud fisiknya. Meski demikian, kata 'perkataan', dan 'dipegang', memiliki kaitan dalam konteks metaforis yang menunjukkan bahwa suatu perkataan dapat dipercaya atau dijadikan pedoman.

Contoh lain muncul dari metafora bahasa Indonesia yaitu naik pitam. Susanti dkk (2023) menyatakan naik pitam berasal dari dua kata yaitu 'naik', dan 'pitam'. Kata 'naik' bermakna bergerak ke atas atau ke tempat yang lebih tinggi, dan 'pitam' bermakna pusing kepala. Akan tetapi, saat disatukan, naik pitam menjadi metafora yang bermakna 'kemarahan yang tiba-tiba'. Kata naik pitam menunjukkan bagaimana dua konsep fisik ('naik' dan 'pitam') digunakan untuk memahami konsep abstrak berupa 'kemarahan yang mendadak'. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Lakoff dan Johnson (2003 :5) bahwa metafora bekerja dengan mengaitkan pengalaman konkret dengan makna konseptual yang lebih abstrak.

Menafsirkan metafora dalam bahasa Jawa menuntut pemahaman analisis makna leksikal. Sebagai contoh, Azlinda, dkk (2022) yang membahas kalimat yang dikutip dari lirik lagu Denny Caknan yang berjudul Kartonyono Medot Janji sebagai berikut:

a. *"Metu kono belok kiri lurus wae. Rasa nyawang sepionmu sing marai ati. Tambah mbebani"*
   'Keluar ke sana lalu belok kiri lalu lurus saja. Tidak perlu melihat peristiwa masa lampau yang membuat sakit hati. Makin menjadi beban'

Kalimat (a) memiliki makna bahwa merelakan seseorang lebih baik daripada harus bersama tapi menyakiti hati. Dari lirik lagu tersebut, muncul satu kata metaforis yaitu *'sepionmu'* yang bermakna 'peristiwa atau kejadian masa lampau'. Hal ini karena *sepion* merupakan salah satu piranti di kendaraan bermotor yang dipergunakan untuk melihat kendaraan yang berada di belakangnya. Oleh karena itu, metafora timbul akibat adanya pergeseran makna dari dua hal yang dibandingkan dan dikaitkan dengan pengalaman (Parera, 2004).

Subroto (2011) membagi metafora menjadi tiga berdasarkan fungsinya, yaitu metafora yang dapat: 1) mengatasi kekurangan atau keterbatasan leksikon; 2) digunakan untuk mengekspresikan tuturan; dan 3) menghindari atau mengurangi ketunggalan (monolitas). Oleh sebab itu, penggunaan metafora dapat muncul di mana saja. Metafora tidak hanya digunakan dalam bidang sastra, tetapi juga dalam berbagai bidang, termasuk bidang olahraga. Penggunaan metafora dalam bidang olahraga secara umum digunakan sebagai analogi atau perbandingan untuk menyampaikan makna atau gambaran mengenai suatu hal yang berkaitan dengan jenis olahraga tertentu. Sebagai contoh, dalam bidang olahraga sepak bola. Kata *ratu* dapat disandingkan dengan raja yang berarti pemimpin paling berkuasa, seperti dalam contoh kalimat di bawah ini.

1. *Mohamed Salah dados pemain Liverpool ingkang paling kathah ngegolne ing Liga Primer Inggris, 129 gol saking 205 pitandhingan.* ***Ratu***.
   'Mohamed Salah menjadi pemain Liverpool yang paling banyak mencetak gol di Liga Premier Inggris, 129 gol dari 205 pertandingan. **Raja**'

Berdasarkan contoh (1) di atas, dapat dilihat bahwa kata *ratu* yang dalam bahasa Jawa mengacu kepada konteks kalimat, yaitu '*raja*' atau '*pangarep tmr. dolanan*' atau '*kang pinunjul dhewe*' (Poerwadarminta, W.J.S. 1939). Dalam konteks leksikal, "Raja" adalah seorang pemimpin yang paling berkuasa, namun kata "Raja" bisa saja memunculkan multi tafsir konteks metafora bidang sepak bola, seperti 1) seorang pemimpin di lapangan, atau 2) sosok pemain yang peran dan keputusannya paling dibutuhkan, atau bahkan bisa mengacu ke 3) hal lain.

Penelitian mengenai metafora dalam ranah olahraga bukanlah hal baru untuk diteliti. Ekoyanantiasih (2015), Aji (2016), Ningtyas (2019), dan Safitri, dkk (2023) sudah meneliti tentang unsur metafora yang hadir pada bentuk kata atau frasa dalam teks berita olahraga bahasa Indonesia. Ekoyanantiasih (2015) menganalisis kata/frasa/klausa yang mengandung majas metafora ke dalam jenis makna denotatif dan konotatif yang terletak pada teks olahraga dalam surat kabar terbitan Indonesia. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan majas metafora mengandung perbandingan antara objek yang mempunyai makna murni dengan objek yang memiliki makna lain di luar ciri-ciri kodrati. Kemudian, Aji (2016), Ningtyas (2019), dan Safitri, dkk (2023), ketiganya sama-sama mencoba menganalisis kata yang memiliki unsur metaforis dari ranah sumber (RSu) ke ranah sasaran (RSa) sebagai tujuan untuk membedah penggunaan metafora dalam berita olahraga. Berbeda dari Aji (2016) dan Safitri, dkk (2023), penelitian Ningtyas (2019), menggunakan tuturan dari komentator sepak bola yang mengandung makna metaforis. Walaupun berbeda sumber data, ketiganya sepakat bahwa hadirnya metafora dapat membantu menggambarkan situasi dengan komunikasi yang lebih efektif dan sebagai alat bantu makna.

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, penelitian terkait analisis metafora dalam berita olahraga berbahasa Indonesia sudah dilakukan sebelumnya. Akan tetapi, masih ada ruang penelitian terkait metafora dalam ranah olahraga berbahasa Jawa, khususnya sepak bola. Kebaruan penelitian ini terletak pada sumber data penelitian berupa cuitan olahraga sepak bola yang terdapat di akun media sosial X berbahasa Jawa. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna metafora dalam bidang sepak bola sesuai kategori dan jenisnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Endraswara, (2013: 176) menyatakan bahwa metode deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam suatu penelitian yang memberikan gambaran data penelitian melalui kata-kata. Sementara itu, metode pengumpulan data yang digunakan adalah simak-catat dari sumber cuitan akun media sosial X. Sumber data penelitian ini adalah cuitan sepak bola berbahasa Jawa yang mengandung metafora dalam akun media sosial X bernama @OptaJowo. Teknik simak digunakan untuk menyimak kata, frasa, atau kalimat dalam cuitan sepak bola berbahasa Jawa di akun @OptaJowo. Teknik catat digunakan untuk mencatat hal-hal yang dianggap sesuai dan mendukung dalam memecahkan rumusan masalah dengan mencari konteks makna metaforis kata, frasa, atau kalimat yang diperlukan untuk bahan penelitian. Teknik catat merupakan tindak lanjut dari teknik simak (Sudaryanto, 1993) yaitu dengan mencatat data-data berupa kata atau frasa yang bermakna metafora.

Peneliti menggunakan cuitan dari akun media sosial X @OptaJowo sebagai sumber data dan data penelitian. Akun tersebut merupakan plesetan dari akun @OptaJoe yang mencuit tentang statistik dan performa pemai sepak bola. Sesuai dengan namanya, akun @OptaJowo yang merupakan akun humor secara konsisten menggunakan bahasa Jawa dalam menyampaikan informasi pertandingan, statistik, hingga cuitan sepak bola bernuansa humor dan kritik. Gaya bahasa yang khas menjadikan @OptaJowo menarik untuk diteliti sebagai contoh representatif penggunaan metafora sepak bola berbahasa Jawa. Konstruksi kalimat khas yang memberikan penekenan kalimat pada satu kata di akhir kalimat menjadikannya sebagai bentuk orisinal dari akun @OptaJoe yang diikuti oleh @OptaJowo. Pemilihan sumber data ini didasarkan karena tidak adanya akun media sosial lain yang membahas pertandingan sepak bola berbahasa Jawa di X. Sejak tahun 2011-2025 telah diunggah sebanyak 1.178 cuitan di akun tersebut. Peneliti menyimak dan mencatat cuitan yang akan digunakan sebagai data penelitian dari tahun 2011-2025 dan ditemukan sebanyak 14 data. Walaupun rentang waktu unggahan cuitan terbilang cukup lama, tetapi data yang didapatkan hanya sebanyak 14 data. Hal tersebut karena akun @OptaJowo tidak rutin mencuit pertandingan sepak bola setiap minggunya dan hanya mencuit pada laga *big match* 'pertandingan tim-tim besar'. Selain itu, kalimat yang digunakan untuk menggambarkan suatu situasi sepak bola juga sering kali terdapat pengulangan. Terlebih, akun tersebut juga mencuit hal-hal lain di luar konteks pertandingan sepak bola. Oleh karena itu, 14 data tentang metafora yang digunakan peneliti membahas tentang pemain, taktik, strategi sepak bola, hingga situasi pertandingan, karena dianggap sebagai representatif dari keseluruhan cuitan akun @OptaJowo.

Teori yang digunakan untuk menjelaskan makna metafora dari 14 data pada Tabel 1 adalah teori dari Lakoff & Johnson (1980) dengan mengidentifikasi kata metafora dalam bidang sepak bola dari ranah sumber (RSu) dan ranah sasaran (RSa). Setelah itu dilakukan pemetaan konseptual dengan membandingkan komponen makna antara RSu dan RSa. Tahap terakhir adalah menentukan makna metaforis dari kata tersebut.

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kategori dan jenis metafora dalam bidang sepak bola. Oleh sebab itu, digunakan teori Lakoff & Johnson (1980). Teori tersebut membagi metafora menjadi tiga kategori, yaitu 1) metafora struktural, yang merupakan suatu konsep untuk menggambarkan konsep lain yang mempunyai kesamaan dengannya, 2) metafora orientasional, yang merupakan metafora yang berhubungan dengan orientasi spasial atau ruang, sebagai contoh: naik-turun, atas-bawah, keluar-masuk, tinggi-rendah, dan lain sebagainya (Lakoff & Johnson, 2003: 14). 3) metafora ontologis, merupakan metafora yang mengonsepkan hal-hal abstrak, seperti emosi, pikiran, pengalaman, dan proses ke dalam sesuatu yang bersifat konkret.

Selanjutnya, untuk pembagian klasifikasi jenis metafora sepak bola, peneliti menggunakan teori Knowles & Moon (2006). Teori tersebut membagi metafora menjadi dua jenis, yaitu metafora konvensional dan metafora kreatif. Metafora konvensional adalah metafora yang sering digunakan dalam keseharian hingga kehilangan sifat metaforisnya atau sering disebut *dead metaphor.* Metafora jenis ini juga bisa ditemui maknanya secara langsung di kamus (Knowles & Moon, 2006: 5—6). Metafora kreatif adalah metafora yang digunakan penutur untuk mengekspresikan ide-ide atau perasaannya ke dalam sebuah tulisan atau ucapan. Makna dari metafora kreatif juga tidak dapat ditemukan di dalam kamus.

Setelah memahami pengaplikasian kedua teori, kemudian dilakukan analisis menggunakan teori Lakoff & Johnson (1980) untuk mengidentifikasi kategori metafora dan teori Knowsles & Moon (2006) untuk mengidentifikasi jenis metafora. Pada sumber data ditemukan bahwa kalimat

terdiri atas subyek dan predikat. Akan tetapi, setelah itu dapat diikuti oleh kata tunggal yang bisa berdiri sendiri untuk merepresentasikan suatu dan berkonotasi metafora. Temuan ini kerap ditemukan dalam cuitan di media sosial X akun @OptaJowo, sehingga metafora dalam media sosial X memiliki pola yang unik karena muncul setelah kalimat yang menjelaskan konteks untuk mengacu kepada konotasi makna metaforanya.

Seperti contoh kalimat (1) sebelumnya, ranah sumber kata *Ratu* yang memiliki afiliasi ranah sasaran dengan pemain yang unggul. Langkah selanjutnya adalah mencari komponen makna dari masing-masing kata untuk mengetahui korespondensi makna agar makin mengerucut untuk mengetahui makna metafora dari kata *Ratu*. Kata *Ratu* juga juga kemudian dianalisis untuk mengetahui kategori metafora menggunakan teori Lakoff & Johnson (1980), dengan cara melihat konsep *Ratu* sebagai konsep abstrak yang digunakan untuk memahami konsep lain yang lebih terstruktur dan konkret yang merupakan makna metafora itu sendiri. Selanjutnya, kata *Ratu* dilakukan analisis melalui sudut pandang imajinatif sebagai rujukan dari makna metafora apakah masuk ke metafora konvensional maupun metafora kreatif menggunakan teori Knowles & Moon (2006). Dalam penelitian ini, analisis difokuskan hanya pada kata terakhir dalam kalimat, sebab pada bagian tersebut terdapat unsur metafora yang merepresentasikan keseluruhan konteks makna kalimat.

Kata *Ratu* yang ditulis dalam kalimat (2) berdiri tanpa diikuti oleh kata lain merupakan bentuk kalimat karena diakhiri tanda titik. Hal ini menjadi anomali karena kata tersebut berdiri sendiri. Menurut Alwi (2000: 311), kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran secara utuh. Widjono (2007: 147) menyatakan bahwa ciri-ciri suatu kalimat sekurang-kurangnya terdiri dari subjek dan predikat. Namun, kata *Ratu* berdiri sendiri sebagai satu kata berbentuk subjek dapat menjadikannya sebagai metafora. Hal tersebut karena penggunaan frasa atau kata dapat menunjukkan adanya perbedaan makna baik secara literal atau harfiah dari konteks keutuhan kalimat tersebut (Djajasudarma, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menemukan 14 metafora sepak bola dalam cuitan media sosial X @OptaJowo berbahasa Jawa yang akan disajikan di tabel 1.

Tabel 1 Data Metafora

Data Metafora
1. *Mohamed Salah dados pemain Liverpool ingkang paling kathah ngegolne ing Liga Primer Inggris, 129 gol saking 205 pitandhingan. Ratu.* 'Mohamed Salah menjadi pemain Liverpool yang paling banyak mencetak gol di Liga Premier Inggris, 129 gol dari 205 pertandingan. Ratu'
2. *Mauro Icardi wis gawe satus seket pitandhingan kagem Inter Milan ing kabeh kompetisi. Patih.* 'Mauro Icardi sudah mencatatkan 150 jumlah pertandingan untuk Inter Milan di semua kompetisi. Patih' 3. *Awit gawe debut kagem Manchester City ing September 2015, ora ono pemain ingkang gae asis luwih akih tinimbang De Bruyne. Batur* 'Sejak debut bersama Manchester City di September 2015, tidak ada pemain yang mencatatkan asis lebih banyak dari De Bruyne. Teman'

4. *Cristiano Ronaldo dados pemain pertama ingkang saged ngegolne ing tigo final Liga Cempiyen. Mbahurekso.*
   'Cristiano Ronaldo menjadi pemain pertama yang bisa mencetak gol di tiga final Liga Champions. Dedemit'
5. *Francesco Totti dados pemain ingkang ngegolne paling kathah kagem setunggal kleb (250 gol) ing sejarahe Seri A. Senopati.*
   'Francesco Totti menjadi pemain yang mencetak gol paling banyak untuk satu klub (250 gol) di sejarah Serie A. Pemimpin Perang'
6. *Lazio ora nate kalah ing limang pitandhingan Seri A terakire, menang ping papat lan seri ping siji. Ndangak.*
   'Lazio tidak pernah kalah di lima pertandingan Seri A terakhir, menang 4 kali dan imbang satu kali. Mendongak ke atas'
7. *Real Madrid nyelehke sewelas bek ing babak loro pitandhingan El Klasiko wengi iki. Ngendog.*
   'Real Madrid memasang sebelas bek di babak kedua pertandingan El Clasico malam ini. Bertelur'
8. *Villareal amung menang pisan soko 10 pitandingan Liga Cempiyen terakire (4 seri, 5 kalah). Kelep*
   'Villarreal hanya menang sekali dari 10 pertandingan terakhirnya di Liga Champions (4 seri, 5 kalah). Tenggelam'
9. *Entes wae nyemprit wiwitane babak siji Udinese mungsuh Juventus lan idune wasite durung garing soko sempritan, ananging Dybala jebul wis ngegolne ing menit 2. Ngelak.*
   'Baru saja (wasit) meniup peluit dimulainya babak pertama Udinese melawan Juventus dan (bahkan) air liur wasit belum kering dari peluit, namun Dybala sudah mencetak gol di menit ke-2. Haus'
10. *Moussa Dembele ing babak siji pitandhingan Lyon mungsuh Clermont Foot : 2 gol, 3 tendangan ngarah gawang, umpane leres terus. Pepak.*
    'Moussa Dembele di babak pertama pertandingan Lyon melawan Clermont Foot: 2 gol, 3 tendangan mengarah ke gawang, operannya selalu tepat sasaran. Lengkap'
11. *Amung rolas detik wektune saking Arsenal nendang pojok kanthi Salah ngegolne ing gawange Arsenal. Kancil.*
    'Hanya dua belas detik waktu dari Arsenal mendapatkan sepak pojok hingga Salah mencetak gol di gawang Arsenal. Kancil'
12. *Viktoria Pilsen ora nate gawe tendangan ing gawange Barcelona wengi iki ing Nou Camp, ugo amung 28% nguasani bal. Ngowoh.*
    'Viktoria Pilsen tidak pernah membuat tembakan ke arah gawang Barcelona di Camp Nou, juga hanya memiliki 28% penguasaan bola. Menganga'
13. *Mongso iki Alexis Sanchez wis nggawe 30 tendangan ing gawange mungsuh, nembe wengi iki iso dadi gol. Bancakan.*
    'Musim ini Alexis Sanchez sudah mencatatkan 30 tendangan ke gawang musuh, baru kali ini bisa menjadi gol. Syukuran'
14. *Wengi iki naliko mungsuh Chelsea, Walters ngegolke loro nanging ing gawange dhewe. Sengkuni.*
    'Malam ini ketika melawan Chelsea, Walters mencetak 2 gol, namun ke gawangnya sendiri. Sangkuni'

Berdasarkan 14 data yang telah dikumpulkan, analisis selanjutnya akan dibagi ke dalam beberapa subbab sesuai kategori dan jenis metafora. Setiap subbab akan membahas secara rinci

makna serta klasifikasi metafora yang ditemukan, dimulai dari metafora struktural, orientasional, hingga ontologis. Berikut adalah pembahasan 14 data metafora sesuai kategori dan jenis yang dianalisis dengan teori Lakoff & Johnson (1980) dan teori Knowles & Moon (2006).

1. Metafora Struktural

Berikut adalah analisis metafora struktural menggunakan RSu dan RSa menurut teori Lakoff & Johnson (1980) untuk mengetahui makna metafora. Pada bagian ini juga dilakukan analisis klasifikasi metafora menurut teori Knowles & Moon (2006), untuk mengetahui jenis metafora tersebut termasuk ke konvensional atau kreatif.

a. Mohamed Salah dados pemain Liverpool ingkang paling kathah ngegolne ing Liga Primer Inggris, 129 gol saking 205 pitandhingan. Ratu.

Cuitan 1) tersebut diunggah pada 6 Maret 2023, menggambarkan konteks Mohamed Salah sebagai seorang pemain Liverpool yang paling banyak mencetak gol di Liga Premier Inggris. Dari 205 pertandingan, Mohamed Salah sukses mencetak 129 gol. Hal ini membuatnya mendapatkan julukan: "Ratu". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Ratu*	**RSa** Pemain yang unggul
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *ratu* *[+ kn 1 raja; Kangjêng, kang pinunjul dhewe]* [+ raja] [+ sebutan bangsawan] [+ paling unggul]	- pemain paling unggul [+ paling banyak mencetak gol] [+ mencetak 129 gol] [+ terproduktif di Liga Primer Inggris]
Pemetaan Kata *ratu* dikonseptualisasikan sebagai pemain yang unggul, sehingga menghasilkan kesamaan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Ratu* dengan Pemain yang unggul	
Ratu	**Pemain yang unggul**
[+ pemimpin tertinggi] [+ dihormati] [+ menguasai kerajaan]	[+ pemuncak pencetak gol] [+ diberikan julukan *Ratu*] [+ menguasai papan skor]
Makna Metaforis Top skor	

Berdasarkan analisis, penggunaan kata *ratu* membentuk hubungan metaforis antara ranah sumber (RSu) dan ranah sasaran (RSa) melalui beberapa komponen makna. *Ratu* sebagai pemimpin tertinggi, dihormati, dan menguasai kerajaan dipetakan kepada pemain sepak bola yang menjadi pemuncak pencetak gol, diberi julukan khusus, dan menguasai papan skor. Makna metaforis dari *ratu* dalam konteks ini merujuk pada pemain yang paling

unggul dalam mencetak gol. Metafora ini termasuk dalam kategori metafora struktural dengan jenis metafora kreatif, karena membentuk konsep *ratu* untuk pemain yang berperan sebagi top skor. Top Skor merupakan hirarki tertinggi bagi pemain penyerang dalam dunia sepak bola (Hamim Septian, 2025).

b. Mauro Icardi wis gawe satus seket pitandhingan kagem Inter Milan ing kabeh kompetisi. Patih.

Cuitan 2) tersebut diunggah pada 16 September 2017, menggambarkan konteks Mauro Icardi sebagai seorang pemain Inter Milan yang sudah menjalani 150 pertandingan bersama tim tersebut. Hal ini membuatnya mendapat julukan: "Patih". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Patih*	**RSa** Pemain kepercayaan pelatih
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *patih* *[+ kn. 1 priyagung kang nindakake paprentahaning nêgara (êmbaning ratu); 2 ar. pangkat sangisoring bupati.]* [+ pejabat yang menjalankan pemerintahan negara (perintah raja), pangkatnya di bawah bupati]	- pemain kepercayaan pelatih [+ pemain yang menjalankan strategi tim dari perintah pelatih] [+ bukan kapten/*playmaker* tapi tetap vital]
Pemetaan Kata *patih* dikonseptualisasikan sebagai pemain kepercayaan pelatih, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Patih* dengan Pemain kepercayaan pelatih	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ pelaksana kebijakan raja] [+ posisi penting tapi bukan yang tertinggi]	[+ pelaksana taktik pelatih] [+ pemain kunci tapi bukan kapten/top skor]
Makna Metaforis Pemain inti	

Berdasarkan analisis, kata *patih* membentuk korespondensi antara RSu dan RSa melalui beberapa komponen makna. *Patih* dalam cerita wayang Jawa merupakan pejabat negara yang menjalankan titah raja (Poerwadarminta, 1939). Dalam konteks sepak bola, pertandingan sepak bola dapat diibaratkan sebagai medan perang. Patih sebagai sosok yang menjalankan perintah raja, merupakan pemain utama atau pemain inti dalam suatu peperangan. Sebagai pemain inti, *patih* selalu memiliki peran strategis. Hal ini juga berlaku pada pertandingan sepak bola. Sosok Patih juga merupakan pemain inti yang menjalankan strategi pelatih di lapangan. Keduanya memiliki peran strategis dalam menjaga

kelangsungan sistem, meskipun sama-sama bukan pemimpin tertinggi. Metafora ini termasuk dalam kategori metafora struktural dengan jenis metafora kreatif, karena konsep pemain inti dipahami melalui struktur peran pejabat penting dalam sistem pemerintahan kerajaan di Jawa.

c. ***Awit gawe debut kagem Manchester City ing September 2015, ora ono pemain ingkang gae asis luwih akih tinimbang De Bruyne. Batur.***

Cuitan 3) tersebut diunggah pada 9 September 2017, menggambarkan konteks Kevin De Bruyne yang mencatatkan operan berujung gol terbanyak dari semua pemain Manchester City sejak tahun 2015. Hal ini membuatnya disamakan dengan: "Batur". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Batur*	**RSa** Pemain pemberi operan
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *batur* *[+ kn. kanca; rencang k. rewang, wong kang mèlu wong liya (ngrewangi pagaweyan lsp)]* [+ teman, rekan, pembantu, orang yang membantu orang lain]	- pemain pemberi operan [+ anggota tim] [+ pemain yang memberikan dukungan ke rekan tim melalui operan bola] [+ pemain dengan kemampuan umpan tinggi]
Pemetaan Kata *batur* dikonseptualisasikan sebagai pemain pemberi operan, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Batur* dengan Pemain pemberi operan	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ teman] [+ pembantu orang lain]	[+ rekan setim] [+ membantu rekan tim memberikan operan bola yang dapat mencetak gol]
Makna Metaforis *Playmaker*	

Berdasarkan analisis, kata *batur* membentuk korespondensi antara RSu dan RSa dalam dua aspek makna sebagai rekan dalam tim dan pemberi operan. Dalam budaya Jawa, seorang *batur* umumnya merupakan sosok yang membantu dalam rumah tangga (Irfan, 2020). Dalam hal ini, pertandingan sepak bola juga dapat diibartkan dengan sebuah rumah tangga di mana *batur* memiliki fungsi yang lebih spesifik karena membantu rekan tim dalam bentuk pemberian operan bola sehingga dapat membantu tim dalam mencetak gol. Dalam lingkup sepak bola, sosok yang mampu memberikan operan bola untuk mencetak gol disebut sebagai *playmaker* (Ganesha, 2013). *Batur* masuk ke kategori metafora

struktural karena konsep *playmaker* tersebut diibaratkan sebagai konsep konkret pembantu dalam rumah tangga. Mengacu pada Knowles & Moon (2006), *batur* tergolong metafora kreatif karena menghadirkan cara pandang imajinatif seorang pembantu di kehidupan dengan *playmaker* yang berperan penting mendukung tim di lapangan.

d. Cristiano Ronaldo dados pemain pertama ingkang saged ngegolne ing tigo final Liga Cempiyen. Mbahurekso

Cuitan 4) tersebut diunggah pada 4 Juni 2017, menggambarkan konteks Cristiano Ronaldo yang menjadi pemain pertama yang berhasil mencetak gol di tiga final Liga Champions. Atas pencapaian tersebut, Ronaldo mendapatkan julukan: "Mbahureksa". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Mbahureksa*	**RSa** Pemegang rekor
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *mbahureksa* *[+ kn. dhêmit sing jaga (manggon ing sawijining panggonan); m-[x]: manggon lan jaga (tmr. dhêmit)]* [+ makhluk halus yang menjaga dan menjadi penunggu di suatu tempat]	- pemegang rekor [+ mendominasi] [+ mencapai prestasi yang belum pernah dicapai orang lain] [+ memiliki rekor di Liga Champions]
Pemetaan Kata *mbahureksa* dikonseptualisasikan sebagai pemegang rekor, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Mbahureksa* dengan Pemegang rekor	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ makhluk halus penunggu dan penjaga suatu tempat]	[+ pemain yang memiliki catatan rekor di suatu kompetisi yang tidak tertandingi]
Makna Metaforis *Top player*	

Berdasarkan analisis, kata *mbahureksa* membentuk korespondensi antara RSu sebagai makhluk halus penunggu dan penjaga suatu tempat dengan RSa, yaitu pemain yang memiliki catatan rekor tak tertandingi dalam suatu kompetisi. Dalam budaya Jawa, *mbahureksa* adalah sosok sakral penunggu suatu tempat (Bumi, 2016). Dalam konteks ini, pemain sepak bola bisa diibaratkan sebagai sosok penunggu suatu tempat. Perbandingan ini menggambarkan bahwa pemain yang telah lama "menghuni" suatu rekor atau pencapaian tertentu pada sebuah kompetisi bisa menjadi sosok yang sakral. Metafora ini tergolong ke kategori metafora struktural dengan jenis metafora kreatif karena makna abstrak *top player* dijelaskan melalui citra konkret makhluk (dedemit) penjaga suatu tempat tempat.

JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 2 No: 3, Juni – Juli 2025
E-ISSN : 3046-4560

e. Francesco Totti dados pemain ingkang ngegolne paling kathah kagem setunggal kleb (250 gol) ing sejarahe Seri A. Senopati.

Cuitan 5) tersebut diunggah pada 4 Mei 2017, menggambarkan konteks Francesco Totti sebagai pemain yang mencetak gol paling banyak untuk satu klub di sejarah Liga Seri A. Totti sukses mencetak 250 gol untuk AS Roma. Hal ini membuatnya mendapat julukan: "Senapati". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Senopati*	**RSa** Pemain yang bisa diandalkan
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *senapati* *[+ kw. lêlurahing prajurit.]* [+ pemimpin pasukan] [+ pelindung prajurit] [+ tangguh dan berpengaruh di medan perang]	- pemain yang bisa diandalkan [+ menjadi tumpuan lini depan tim] [+ berpengalaman] [+ performanya konsisten]
Pemetaan Kata *senapati* dikonseptualisasikan sebagai pemain yang bisa diandalkan, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Senapati* dengan Pemain yang bisa diandalkan	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ pemimpin prajurit yang tangguh dalam peperangan] [+ orang yang setia mengabdi kepada kerajaan]	[+ penyerang yang bisa diandalkan] [+ pemain yang loyal membela satu klub]
Makna Metaforis Legenda tim sekaligus sosok *leader*	

Berdasarkan analisis, kata *senapati* membentuk korespondensi antara RSu, yaitu pemimpin prajurit yang tangguh dan setia pada kerajaan, dengan RSa, yaitu pemain yang setia ke satu klub dan bisa diandalkan oleh tim. Dalam konteks sepak bola, pemain diibaratkan sebagai kesatria yang dihormati di kerajaan. *Senapati* sebagai sosok pemimpin bagi prajurit, merupakan sosok penting yang menjadi kesatria tangguh dalam suatu peperangan. Pertandingan sepak bola dapat diasosiasikan sebagai medan peperangan dalam penceritaan wayang. Sebagai sosok yang tangguh, *senapati* adalah sebutan yang tepat untuk Totti karena menjadi pemain dalam sejarah Seri A yang mencetak 250 gol untuk satu tim. Oleh karena itu, makna metaforis *senapati* adalah pemain legenda, yaitu sosok sentral yang telah lama berkontribusi dan menjadi simbol sejarah dalam klub (Arsyad, 2021). Terlebih, seorang Francesco Totti adalah kapten tim AS Roma yang menjadi pemimpin bagi rekan tim. Metafora ini tergolong ke kategori metafora struktural

dengan jenis metafora kreatif, karena konsep abstrak tentang pemain legenda dipahami melalui struktur konkret *senapati* sebagai pemimpin pasukan dalam peperangan.

2. Metafora Orientasional

Berikut adalah analisis metafora orientasional menggunakan RSu dan RSa menurut teori Lakoff & Johnson (1980) untuk mengetahui makna metafora. Pada bagian ini juga dilakukan analisis klasifikasi metafora menurut teori Knowles & Moon (2006), untuk mengetahui jenis metafora tersebut termasuk ke konvensional atau kreatif.

a. Lazio ora nate kalah ing limang pitandhingan Seri A terakire, menang ping papat lan seri ping siji. Ndangak.

Cuitan 6) tersebut diunggah pada 24 Oktober 2011, menggambarkan konteks tim Lazio yang memenangkan 4 pertandingan dan 1 seri di 5 laga terakhir. Lazio menjadi tim dengan hasil yang baik dan berhasil mendapatkan poin demi poin untuk dapat meraih gelar juara. Hal ini membuatnya diibaratkan dengan suatu gerakan tubuh: "Ndangak". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

<table>
<tr><th colspan="2">Analisis Metafora</th></tr>
<tr><td>RSu
Ndangak</td><td>RSa
Tim yang sedang berada di atas angin</td></tr>
<tr><td>Komponen Makna</td><td>Komponen Makna</td></tr>
<tr><td>- ndangak
[+ kn êndhase nglênggak munggah raine tumênga; kc. dhêngak]
[+ kepalanya mendongak ke atas dan mukanya mengarah ke atas]</td><td>- tim yang berada di atas angin
[+ sedang berjaya di Liga Seri A]
[+ tren positif menang berturut-turut]</td></tr>
<tr><td colspan="2">Pemetaan
Kata ndangak dikonseptualisasikan dengan tim yang sedang berada di atas angin, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini</td></tr>
<tr><td colspan="2">Kesamaan makna Ndangak dengan Tim yang sedang berada di atas angin</td></tr>
<tr><td>Komponen Makna</td><td>Komponen Makna</td></tr>
<tr><td>[+ kepala melihat ke atas]
[+ memiliki rasa percaya diri yang tinggi]</td><td>[+ tim dalam kondisi prima yang membuat tidak terkalahkan]
[+ sedang berada di posisi atas klasemen]</td></tr>
<tr><td colspan="2">Makna Metaforis
Tim dengan performa unggul yang tidak terkalahkan</td></tr>
</table>

Berdasarkan analisis, kata *ndangak* membentuk korespondensi makna antara RSu dan RSa, yaitu kepala melihat ke atas dimaknai sebagai representasi tim yang berada dalam posisi unggul atau "di atas angin". Dalam konteks sepak bola, *ndangak* merujuk pada tim dengan performa unggul yang tidak terkalahkan. Sama halnya seperti konsep gerakan tubuh yang sedang mendongak memandang ke atas dengan memajukan dagu. Kata

ndangak tergolong ke kategori metafora orientasional, karena menggunakan arah "atas" untuk menggambarkan keberhasilan atau performa positif. Metafora *ndangak* tergolong metafora kreatif, karena memvisualisasikan situasi tim sedang mengalami *win streak* 'kemenangan berturut-turut' (Arsyad, 2021).

3. Metafora Ontologis

Berikut adalah analisis 8 metafora ontologis menggunakan RSu dan RSa menurut teori Lakoff & Johnson (1980) untuk mengetahui makna metafora. Pada bagian ini juga dilakukan analisis klasifikasi metafora menurut teori Knowles & Moon (2006), untuk mengetahui jenis metafora tersebut termasuk ke konvensional atau kreatif.

a. Real Madrid nyelehke sewelas bek ing babak loro pitandhingan El Klasiko wengi iki. Ngendog.

Cuitan 7) tersebut diunggah pada 22 April 2012, menggambarkan konteks tim Real Madrid yang memasang 11 bek untuk membendung serangan Barcelona karena disebutkan bahwa sedang dalam laga El Clasico. Hal ini membuatnya diibaratkan dengan konsep: "Ngendog". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Ngendhog*	**RSa** Bertahan
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *ngendog* *[+ ngêtokake êndhog; kaya êndhog]* [+ mengeluarkan telur, seperti telur]	- bertahan [+ menerapkan strategi sangat defensif] [+ mencegah gol] [+ menumpuk pemain di area pertahanan]
Pemetaan Kata *ngendog* dikonseptualisasikan sebagai strategi bertahan total, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Ndendog* dengan Strategi bertahan	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ hewan yang sedang mengerami telur sebelum telur itu keluar] [+ diam menjaga telur dari ancaman hewan lain]	[+ bertahan total untuk membendung serangan lawan] [+ menutup semua ruang bagi lawan]
Makna Metaforis Total *defense*/parkir bus	

Berdasarkan analisis, kata *ngendhog* membentuk korespondensi antara RSu, hewan yang bertelur dan menjaga telurnya dari ancaman predator, dengan RSa, tim yang bertahan total untuk membendung serangan lawan. Dalam konteks sepak bola, aktivitas hewan yang mengerami telur dijadikan simbol untuk memahami tim yang menjaga pertahanan secara menyeluruh. Walaupun arti *ngendhog* adalah hewan yang sudah bertelur, tetapi konteks

kalimat ingin menunjukkan bahwa strategi yang dilakukan Real Madrid layaknya hewan yang sedang mengerami telur, seperti memasang 11 pemain untuk menjadi bek agar gawangnya aman dari serangan Barcelona. Metafora *ngendhog* tergolong ke kategori metafora ontologis karena menggambarkan strategi bertahan seolah-olah seperti hewan yang sedang mengerami telurnya. Selain itu, *ngendhog* layaknya hewan yang melindungi telur dari ancaman masuk ke jenis metafora kreatif karena menghadirkan gambaran imajinatif tentang tim yang menjaga gawangnya menggunakan semua pemain (Noveanto, 2022).

b. Villareal amung menang pisan soko 10 pitandingan Liga Cempiyen terakire (4 seri, 5 kalah). Kelep

Cuitan 8) tersebut diunggah pada 3 November 2011, menggambarkan konteks tim Villareal yang hanya menang sekali dari 10 pertandingan di Liga Champions. Tim tersebut mengalami rentetan hasil buruk yang diibaratkan dengan konsep: "Kelep" Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Kelep*	**RSa** Tim yang gagal bangkit
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *kelep* *[+ kn. 1 nyilêm amblês ing banyu; 2 ora mêncungul-mêncungu*] [+ tenggelam di air] [+ tidak muncul ke daratan]	- tim yang gagal bangkit [+ terus mengalami hasil buruk di Liga Champions] [+ tidak mampu memperbaiki performa]
Pemetaan Kata *kelep* dikonseptualisasikan sebagai tim yang gagal bangkit, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Kelep* dengan Tim yang gagal bangkit	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ tidak mampu menyelamatkan diri karena tenggelam] [+ tidak sanggup berusaha kembali ke daratan]	[+ terjebak dalam kegagalan] [+ mengalami kekalahan dan tidak sanggup bangkit]
Makna Metaforis Tim yang terpuruk dan tidak mampu bangkit kembali dari performa buruk dalam kompetisi	

Berdasarkan analisis, kata *kelep* membentuk hubungan korespondensi antara RSu dan RSa melalui dua komponen makna. *Kelep* sebagai konsep ketenggelaman yang menyiratkan ketidakmampuan menyelamatkan diri di dalam air (Lukman, 2023). Hal itu dipetakan kepada kondisi tim yang terus mengalami hasil buruk. Oleh karena itu, makna metaforis *kelep* merujuk pada tim yang terpuruk dan tidak mampu bangkit kembali dari performa buruk. Metafora *kelep* termasuk dalam kategori metafora ontologis dengan jenis

metafora kreatif, karena menjadikan kondisi abstrak (keterpurukan tim) sebagai entitas fisik yang tenggelam.

c. ***Entes wae nyemprit wiwitane babak siji Udinese mungsuh Juventus lan idune wasite durung garing soko sempritan, ananging Dybala jebul wis ngegolne ing menit 2. Ngelak.***

Cuitan 9) tersebut diunggah pada 22 Agustus 2021, menggambarkan konteks Paulo Dybala sebagai pemain penyerang Juventus yang mencetak gol dalam waktu 2 detik sejak peluit dibunyikan wasit. Dybala yang mencetak gol cepat tersebut diibaratkan dengan konsep: "Ngelak". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Ngelak*	**RSa** Upaya untuk membuat tim menang
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *ngelak* *[+ krasa kumudu ngombe]* [+ merasa ingin minum] [+ keinginannya untuk minum harus terpenuhi]	- upaya untuk memenangkan tim [+ aktif menjemput bola] [+ memiliki keinginan kuat untuk mencetak gol]
Pemetaan Kata *ngelak* dikonseptualisasikan sebagai upaya untuk membuat tim menang, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Ngelak* dengan Upaya untuk membuat tim menang	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ ingin minum agar hilang rasa dahaga] [+ mencari air agar bisa diminum]	[+ ingin mencetak gol untuk memuaskan hasrat pemain] [+ mencari peluang agar bisa mencetak gol]
Makna Metaforis Haus gol	

Berdasarkan analisis, kata *ngelak* membentuk korespondensi antara RSu dan RSa melalui komponen makna rasa ingin minum, yang dipetakan ke hasrat pemain untuk mencetak gol. Dalam konteks sepak bola, keinginan untuk minum demi menghilangkan dahaga diibaratkan dengan dorongan kuat pemain untuk mencetak gol demi kemenangan tim. Dybala menjadi sosok striker ganas yang haus gol dan ingin mencetak gol yang diibaratkan dengan ingin cepat minum (Adam, 2024). Pada akhirnya, Dybala bisa melepaskan dahaganya dengan setelah mencetak gol. Oleh karena itu, *ngelak* termasuk kategori metafora ontologis karena memetakan kondisi fisik konkret (haus akibat kekurangan cairan) ke kondisi abstrak (hasrat mencetak gol). Metafora *ngelak* tergolong

sebagai jenis metafora kreatif karena menyajikan konsep keinginan mencetak gol melalui analogi dengan keadaan tubuh yang haus dan membutuhkan asupan.

d. Moussa Dembele ing babak siji pitandhingan Lyon mungsuh Clermont Foot : 2 gol, 3 tendangan ngarah gawang, umpane leres terus. Pepak.

Cuitan 10) tersebut diunggah pada 22 Agustus 2021, menggambarkan konteks Moussa Dembele yang mencatatkan performa positif dengan 2 gol dan 3 tendangan ke arah gawang. Hal tersebut membuat dirinya menjadi pemain yang bisa melakukan berbagai teknik dalam sepak bola sehingga diibaratkan dengan konsep: "Pepak". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Pepak*	**RSa** Pemain dengan kemampuan yang lengkap
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *pepak* *[+ kabèh wis ana (ora ana kêkurangane]* [+ sudah tercukupi] [+ tidak memiliki kekurangan]	- Pemain dengan kemampuan yang kompleks [+ mampu melakukan tembakan ke gawang hingga umpan tepat sasaran] [+ tidak memiliki kekurangan dalam aspek permainan]
Pemetaan Kata *pepak* dikonseptualisasikan sebagai pemain dengan kemampuan yang kompleks, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Pepak* dengan Pemain dengan kemampuan yang lengkap	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ menguasai banyak unsur dan tidak memiliki kekurangan] [+ memiliki berbagai kemampuan yang dibutuhkan]	[+ pemain yang memiliki kemampuan yang mumpuni di atas lapangan] [+ dapat melakukan berbagai tugas di lapangan]
Makna Metaforis Pemain serba bisa/*versatile*	

Berdasarkan analisis, kata *pepak* dan pemain dengan kemampuan yang kompleks membentuk korespondensi antara RSu dan RSa melalui komponen makna, yaitu menguasai berbagai unsur serta mempunyai banyak kemampuan dipetakan dengan pemain yang menguasai berbagai hal dan kemampuannya mumpuni di lapangan. Oleh karena itu, makna metafora *pepak* adalah pemain serba bisa atau *versatile*. Moussa Dembele menjadi penyerang *versatile* karena mempunyai kemampuan lengkap karena bisa mencetak gol, menendang, yang merupakan tipikal penyerang *finisher* dan juga bisa mengumpan dengan

tepat yang merupakan tipikal penyerang *target man*. Hal tersebut membuktikan bahwa Moussa Dembele adalah pemain *versatile* karena bisa melakukan beberapa peran (Pambudi, 2023). Metafora *pepak* termasuk kategori metafora ontologis karena karena memetakan kondisi fisik lengkap/tidak kekurangan ke konsep abstrak kemampuan pemain sepak bola yang serba bisa. *Pepak* tergolong dalam jenis metafora konvensional karena secara leksikal arti *pepak* sudah menggambarkan kondisi yang menunjukkan sebuah konsep kelengkapan dari suatu konteks kalimat yang mengandung metafora.

e. Amung rolas detik wektune saking Arsenal nendang pojok kanthi Salah ngegolne ing gawange Arsenal. Kancil

Cuitan 11) tersebut diunggah pada 27 Agustus 2017, menggambarkan konteks Mohamed Salah sebagai seorang penyerang sayap Liverpool yang mencetak gol dari serangan balik setelah Arsenal mendapatkan sepak pojok. Gol tersebut dicetak dalam waktu 12 detik sejak timnya dalam posisi bertahan. Hal ini membuatnya mendapatkan julukan: "Kancil". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Kancil*	**RSa** Pemain sepak bola
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *kancil* *[+ bngs. kidang cilik]* [+ hewan kecil yang cerdik] [+ banyak akal] [+ cepat bertindak untuk menyelamatkan diri atau mencapai tujuan]	- pemain sepak bola [+ cepat membaca situasi] [+ cerdik mengambil peluang] [+ mampu membuat keputusan cepat dan tepat]
Pemetaan Kata *kancil* dikonseptualisasikan sebagai pemain sepak bola, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Kancil* dengan Pemain sepak bola	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ hewan yang memiliki akal cerdik] [+ punya ide brilian dalam menyelesaikan masalah]	[+ pemain lini depan yang cerdas dan cepat memahami situasi permainan] [+ cepat mengambil keputusan dan menciptakan peluang gol]
Makna Metaforis Pemain sepak bola posisi sayap	

Berdasarkan alur analisis di atas, terlihat bahwa kancil dan pemain sepak bola membentuk korespondensi antara RSu dan RSa, yaitu hewan yang cerdik dan punya ide

brilian dalam memecahkan masalah dengan seorang pemain sepak bola yang berada di lini depan yang memiliki kecepatan dan lihai melewati lawan. Oleh karena itu, makna metaforis dari kancil adalah pemain sepak bola posisi sayap yang memiliki kecepatan, kelincahan, dan kemampuan dribbling mereka menjadi senjata utama untuk melewati pemain belakang lawan (Amallia, 2024). Metafora kancil termasuk kategori metafora ontologis dengan jenis metafora kreatif karena menggambarkan bentuk konkret (makhluk hidup/kancil) untuk memahami konsep abstrak kecerdikan pemain sepak bola yang piawai dalam mengambil kesempatan untuk mencetak gol dalam kondisi melakukan serangan balik.

f. Viktoria Pilsen ora nate gawe tendangan ing gawange Barcelona wengi iki ing Nou Camp, ugo amung 28% nguasani bal. Ngowoh.

Cuitan 12) tersebut diunggah pada 20 Oktober 2011, menggambarkan konteks tim Viktoria Plazen terkepung oleh dominasi Barcelona dengan hanya mencatatkan 28% penguasaan bola dan tidak pernah melakukan tendangan ke arah gawang Barcelona. Hal ini membuatnya diibaratkan dengan aktivitas: "Ngowoh" Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Ngowoh*	**RSa** Tim yang pasif
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *ngowoh* *[+ menga amba-amba, mlowoh]* [+ membuka mulut lebar-lebar]	- tim yang pasif [+ tidak memberikan perlawanan] [+ hanya menerima serangan lawan] [+ didominasi oleh lawan]
Pemetaan Kata *ngowoh* dikonseptualisasikan sebagai tim yang pasif, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Ngowoh* dengan Tim yang pasif	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ membuka mulut lebar-lebar] [+ pasif tidak melakukan aksi]	[+ terbuka dan tidak mampu menyerang] [+ tidak memberi perlawanan, hanya menerima dominasi lawan]
Makna Metaforis Kondisi suatu tim yang tidak mampu memberikan perlawanan terhadap tekanan lawan dalam pertandingan	

Berdasarkan analisis, kata *ngowoh* dan kondisi tim yang pasif membentuk korespondensi antara RSu dan RSa melalui dua komponen makna, yaitu tindakan membuka lebar-lebar dan membuka mulut. Keduanya dipetakan ke dalam kondisi abstrak berupa ketidakmampuan suatu tim

untuk memberikan perlawanan dan sepenuhnya didominasi oleh kekuatan lawan. menunjukkan inisiatif dalam pertandingan. Oleh karena itu, makna metaforis dari kata *ngowoh* adalah kondisi tim yang pasif, tidak mampu bertahan maupun menyerang, serta sepenuhnya didominasi oleh kekuatan lawan. Metafora *ngowoh* termasuk kategori metafora ontologis dengan jenis metafora kreatif karena menggambarkan kondisi abstrak berupa ketidakberdayaan tim secara imajinatif dan ekspresif melalui asosiasi dengan tubuh yang hanya bisa membuka mulut tanpa tindakan lain sebagai respons atas dominasi lawan.

g. Mongso iki Alexis Sanchez wis nggawe 30 tendangan ing gawange mungsuh, nembe wengi iki iso dadi gol. Bancakan.

Cuitan 13) tersebut diunggah pada 26 September 2015, menggambarkan konteks Alexis Sanchez yang telah mengarahkan 30 tendangannya ke gawang musuh, tetapi tidak pernah terkonversi menjadi gol. Namun, setelah 30 tendangan gagal, tendangan setelahnya berbuah menjadi gol. Pengalaman Sanchez diibaratkan sebagai: "Bancakan". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Bancakan*	**RSa** Kegembiraan atas pencapaian
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *bancakan* *[+ slametan tmr. bocah]* [+ perayaan suatu acara] [+ keberhasilan dari suatu usaha]	- kegembiraan atas pencapaian [+ gol pertama] [+ hasil dari usaha panjang]
Pemetaan Kata *bancakan* dikonseptualisasikan sebagai kegembiraan atas pencapaian, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *bancakan* dengan kegembiraan atas pencapaian	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ ucapan rasa syukur atas nikmat yang telah diterima] [+ perayaan keberhasilan setelah melalui proses panjang]	[+ keberhasilan mencetak gol kembali setelah 30 tendangan] [+ usaha yang terbayar setelah melakukan banyak percobaan]
Makna Metaforis Perayaan keberhasilan pemain yang kembali mencetak gol	

Berdasarkan analisis, kata *bancakan* dan kegembiraan atas pencapaian membentuk korespondensi antara RSu dan RSa melalui komponen makna, yaitu *bancakan* dipahami sebagai simbol kegembiraan atas pencapaian dalam budaya Jawa, dengan pemain yang berhasil mencetak gol kembali setelah melalui usaha panjang. Oleh karena itu, makna metaforis kata bancakan mengacu pada momen syukur atas keberhasilan yang dinantikan, yang dalam hal ini direpresentasikan oleh gol pertama setelah banyak percobaan. Metafora

bancakan termasuk kategori metafora ontologis dengan jenis metafora kreatif, karena memanfaatkan konsep konkret (bancakan) untuk mewakili konsep abstrak keberhasilan pengalaman seorang pemain sepak bola mencetak gol melalui padanan budaya lokal Jawa (bancakan).

h. Wengi iki naliko mungsuh Chelsea, Walters ngegolke loro nanging ing gawange dhewe. Sengkuni.

Cuitan 14) tersebut diunggah pada 12 Januari 2013, menggambarkan konteks Walters sebagai seorang pemain yang mencetak 2 gol ke gawang timnya sendiri. Perbuatan Walters tersebut merupakan perbuatan mencelakai tim karena memberikan keunggulan bagi tim lawan. Hal ini membuatnya mendapatkan julukan: "Sengkuni". Berdasarkan konteks di atas, didapatkan analisis metafora sebagai berikut.

Analisis Metafora	
RSu *Sengkuni*	**RSa** Pemain yang membawa dampak negatif
Komponen Makna	**Komponen Makna**
- *sengkuni* [+ tokoh pewayangan yang jahat] [+ suka merugikan orang lain] [+ tokoh yang sifatnya tidak jujur dan penuh tipu daya]	- pemain yang membawa dampak negatif [+ mencetak 2 gol ke gawang sendiri] [+ membuat timnya kalah] [+ menguntungkan lawan]
Pemetaan Kata *sengkuni* dikonseptualisasikan sebagai pemain yang membawa dampak negatif, sehingga menghasilkan perbandingan komponen makna di bawah ini	
Kesamaan makna *Sengkuni* dengan Pemain yang membawa dampak negatif	
Komponen Makna	**Komponen Makna**
[+ tokoh pewayangan yang jahat dan merugikan orang lain] [+ tokoh pewayangan dicap sebagai penuh tipu daya]	[+ pemain yang menyebabkan kerugian signifikan pada tim melalui tindakannya] [+ pemain sepak bola yang melakukan kesalahan berulang]
Makna Metaforis Pemain yang merugikan tim	

Berdasarkan analisis, kata sengkuni membentuk korespondensi antara RSu dan RSa dalam melalui komponen makna, yaitu pada tokoh pewayangan yang dikenal jahat, licik, dan suka merugikan orang lain demi kepentingan pribadi. Karakter ini ditransfer ke RSa, yaitu pemain sepak bola yang tindakannya justru menguntungkan lawan, seperti mencetak gol ke gawang sendiri yang mana tidak bisa melakukan tugasnya sebagai pemain

untuk menjaga gawang di saat posisi bertahan (Kelly, 2019). Oleh karena itu, makna metaforis kata sengkuni adalah pemain yang merugikan tim karena sifat tidak jujur dan manipulatif. Sengkuni dipadankan dengan tindakan-tindakan pemain yang menunjukkan kurangnya integritas, kesalahan fatal, dan kontribusi negatif terhadap performa tim. Metafora sengkuni termasuk kategori metafora ontologis dengan jenis metafora kreatif karena menggunakan entitas konkret tokoh dari dunia pewayangan untuk merepresentasikan kondisi abstrak dalam dunia olahraga (*own goal*).

Pembahasan

Temuan peneliti menunjukkan bahwa 14 data yang dianalisis menunjukkan pola metafora yang berbeda dari penelitian-penelitian tentang metafora sebelumnya. Data yang digunakan peneliti menunjukkan jika metafora bisa berdiri hanya dengan satu kata yang bisa merepresentasikan suatu konteks kalimat. Suatu kelompok kata bisa dikatakan menjadi sebuah kalimat apabila memenuhi syarat adanya subjek + predikat. Pada penelitian ini terlihat jika metafora dapat berdiri sendiri hanya dengan subjek ataupun predikat. Data metafora yang bisa berdiri hanya dengan subjek, antara lain *ratu, patih, batur, mbahureksa, senapati, kancil, dan sengkuni*. Dikatakan subjek karena unsur kalimat tersebut dapat berfungsi sebagai inti pembicaraan dalam suatu kalimat. Selanjutnya, data metafora yang bisa berdiri hanya dengan predikat, antara lain *ndangak, ngendhog, kelep, ngelak, pepak, ngowoh, bancakan.* Hal tersebut karena predikat adalah bagian dari kalimat yang memberitahu apa yang dilakukan oleh subjek atau apa yang terjadi pada subjek. Temuan ini menjelaskan bahwa data yang didapat dari media sosial X @OptaJowo menunjukkan jika metafora bisa berdiri hanya dengan satu kata yang dapat merepresentasikan konteks suatu kalimat.

Sebanyak 14 data metafora yang dianalisis ditemukan 3 kategori metafora. Menurut teori Lakoff dan Johnson (1980), metafora struktural terjadi ketika satu konsep dipahami dan dijelaskan sepenuhnya melalui struktur konsep lain. Data metafora, seperti *ratu, patih, mbahureksa,* dan *senapati* menunjukkan pemetaan konseptual dari RSu (suatu hubungan kerabat, struktur hierarki dan militer pada kerajaan di Jawa) ke RSa (peran pemain sepak bola). Dalam hal ini, konsep peran pemain sepak bola dipahami dengan meminjam struktur konseptual dari tatanan feodal Jawa yang bersifat hierarkis.

Kategori metafora orientasional pada penelitian ini tercatat pada data metafora *ndangak*. Hal tersebut karena metafora orientasional merujuk pada relasi spasial “atas-bawah”, “dalam-luar”, “depan-belakang”, dan relasi spasial atau ruang lainnya. Pada konteks *ndangak* terdapat relasi spasial (atas-bawah) yang dipakai untuk memetaforakan kondisi abstrak, dalam hal ini performa tim yang sedang dalam performa unggul (atas) dan tidak terkalahkan.

Kategori metafora ontologis pada penelitian ini tercatat pada 8 data metafora, yaitu *ngendhog, kelep, ngelak, pepak, kancil, ngowoh, bancakan, sengkuni.* Metafora ontologis berupaya untuk mengonseptualisasikan pikiran, pengalaman, dan proses hal abstrak lainnya ke sesuatu yang memiliki sifat fisik. Data metafora tersebut masuk ke metafora ontologis karena menggunakan benda, makhluk hidup, atau peristiwa konkret untuk memahami konsep abstrak atau situasi dalam sepak bola. Terdapat data metafora *sengkuni* yang mana dikenal sebagai tokoh pewayangan yang licik. *Sengkuni* tidak masuk ke kategori metafora struktural karena dalam konteks ini, *sengkuni* yang dimaksud adalah bukan orang atau bentuk fisik dari tokoh pewayangan *sengkuni*, tetapi sifat dari *sengkuni* itu sendiri. Hal ini merujuk pada pengertian metafora ontologis yang mengonseptualisasikan hal-hal abstrak, salah satunya adalah pemikiran.

Berdasarkan jenis metafora menurut Knowles & Moon (2006), terdapat 2 jenis, yaitu metafora konvensional dan metafora kreatif. 14 data yang telah dianalisis berdasarkan jenis metafora terdapat 1 metafora konvensional (*pepak*) dan 13 metafora kreatif (*ratu, patih, batur, mbahureksa, senapati, ndangak, ngendhog, kelep, ngelak, kancil, ngowoh, bancakan, sengkuni*). Terlihat bahwa jenis metafora kreatif paling banyak muncul yang menandakan proses penciptaan makna yang berasal dari kreativitas penutur. Temuan ini memperlihatkan bahwa bahasa Jawa dalam media sosial tidak hanya hidup dan berkembang, tetapi juga adaptif terhadap ranah olahraga, seperti sepak bola.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa makna metafora sepak bola berbahasa Jawa sesuai kategori dominan ke metafora ontologis karena hal tersebut banyak ditemui pada data yang mengonseptualisasikan pikiran, pengalaman, dan proses hal abstrak lainnya ke sesuatu yang memiliki sifat fisik ke ranah sepak bola. Kemudian, makna metafora sesuai jenisnya cenderung mengarah ke metafora kreatif karena terlihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa metafora sepak bola bahasa Jawa memiliki acuan yang kompleks dan beragam seperti pencapaian pemain, peran pemain, strategi, situasi pertandingan, hingga acuan kepada medan peperangan, kehidupan rumah tangga, sosok makhluk halus, hierarki kekuasaan dalam kerajaan, gerakan tubuh, unsur hewani, watak tokoh, hingga tindakan seseorang.

Topik penelitian metafora dalam bidang olah raga masih memiliki celah bagi peneliti lain, khususnya bagi peneliti yang berfokus ke makna leksikal atau konseptual dalam ranah olahraga yang lain, di luar olah raga sepak bola. Selain itu, sumber data penelitian ini hanya menggunakan media sosial X, sedangkan masih ada media sosial lain yang bisa digunakan sebagai sumber data, seperti Facebook, Instagram, Threads, Reddit, dan media sosial lainnya. Penggunaan bahasa Jawa dalam di media massa, seperti majalah, koran, hingga rubrik khusus olahraga, belum banyak yang diteliti sehingga bisa menjadi potensi penelitian metafora bahasa Jawa selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, N. (2024). Detik Jateng. Diambil kembali dari Mengenal Posisi Pemain Sepakbola Lengkap dengan Tugasnya: https://www.detik.com/jateng/sepakbola/d-7466798/mengenal-posisi-pemain-sepakbola-lengkap-dengan-tugasnya

Aji, W. N. (2016). Metafora Dalam Rubrik Sepakbola Pada Harian Solopos. I*nternasional Seminar Prasasti III: Current Research in Linguistics*, 863–870.

Alwi, Hasan. (2000). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Amallia, R. (2024). Jakmall.com. Diambil kembali dari 11 Posisi Pemain Sepak Bola dan Tugasnya, Sudah Tahu?: https://www.jakmall.com/blog/posisi-pemain-sepak-bola/

Arsyad. (2021). Bolapedia. Diambil kembali dari Bagaimana Seorang Pesepakbola Bisa Disebut Legenda?: https://startingeleven.id/bagaimana-seorang-pesepakbola-bisa-disebut-legenda/

Arsyad. (2021). Starting Eleven. Diambil kembali dari Klub-klub Eropa yang Pernah Memenangi Liga dengan Win Streak: https://startingeleven.id/klub-klub-eropa-yang-pernah-memenangi-liga-dengan-win-streak/

Azlinda, V., Santoso, A., & Susilowati, N. E. (2022). Potret Metafora Konseptual dalam Album Lagu-Lagu Denny Caknan. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, *2*(5), 658–675. https://doi.org/10.17977/um064v2i52022p658-675

Bumi, A. D. (2016). Diambil kembali dari Mbaurekso (Guardian of the Soil): https://www.adidharmarajasabumi.net/2016/09/mbaurekso-guardian-of-soil.html

Croft, William dan D. Alan Cruse. (2004). *Cognitive Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press.

Datang, Frans Asisi, (1994). *Teori Kognitif Tentang Metafora: Sebuah Penjelasan Teoritis*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.

Endraswara, Suwardi. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).

Ganesha, A. (2013). Detik Sport. Diambil kembali dari Playmaker Adalah Sebuah Karakter: https://sport.detik.com/sepakbola/tactics/d-2186873/playmaker-adalah-sebuah-karakter

Kelly, R. (2019). Goal.com. Diambil kembali dari Apa itu gol bunuh diri? Contoh, definisi, dan pemain yang terkenal karena kebobolan gol bunuh diri: https://www.goal.com/en-gb/news/what-is-an-own-goal-greatest-examples-definition-players-famous-conceding/vb70jhanfgpq1mmg4eruvfbp3

Knowles, Murray dan Moon, Rosamund. (2006). *Introducing Metaphor*. London: Routledge.

Kridalaksana, Harimurti. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Lakoff, George. And Mark Johnson. (1980). *Metaphor We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.

Lakoff, George. And Mark Johnson. (2003). *Metaphors We Live By*. Chicago dan London: The University of Chicago Press.

Lukman. (2023). Kompasiana. Diambil kembali dari Klelep: https://www.kompasiana.com/lukmanbbs/6424f7e508a8b5628d268fa2/klelep?page=2&page_images=1

Mahanani, E., & Setyanto, S. (2024). Metafora Pada Novel Mendhung Kesaput Angin Karya A. G. Suharti: Kajian Semantik Kognitif. *Jurnal Diwangkara, 4 (1),* 7–16.

Mariani Sinabutar, H., Nasution, I., & Setia, E. (2019). Bahasa Figuratif Dalam Novel Supernova Karya Dewi Lestari : Pendekatan Stilistika. *Basastra*, *8*(2), 114. https://doi.org/10.24114/bss.v8i2.14456

Ningtyas, A. P. N. A., (2019), Makna Metaforis Dalam Dunia Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 2*, 230–231. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/695

Noveanto, E. (2022). Goal.com. Diambil kembali dari Mengenal Maksud Dari 'Parkir Bus' Dalam Sepakbola Serta Asal Usulnya: https://www.goal.com/id/berita/mourinho-parkir-bus-taktik/bltd404bde184c3cc2b

Opta Jowo. (2011). Ndangak. https://x.com/OptaJowo/status/128391587855220736/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2011). Ngowoh. https://x.com/OptaJowo/status/126764839229063169/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2012). Ngendog. https://x.com/OptaJowo/status/193780713965895681/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2013). Sengkuni. https://x.com/OptaJowo/status/290133455679922177/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2015). Bancakan. https://x.com/OptaJowo/status/647783613782601728/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2017). Batur. https://x.com/OptaJowo/status/906503289885167616/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2017). Kancil. https://x.com/OptaJowo/status/901843929351430144/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2017). Mbahurekso. https://x.com/OptaJowo/status/871082254893596673/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2017). Patih. https://x.com/OptaJowo/status/909076253503713280/ diakses pada 22 Februari 2025.

Opta Jowo. (2017). Senopati. https://x.com/OptaJowo/status/860016960125284352/ diakses pada 22 Februari 2025.
Opta Jowo. (2019). Kelep. https://x.com/OptaJowo/status/1318044568231731 20/ diakses pada 22 Februari 2025.
Opta Jowo. (2021). Ngelak. https://x.com/OptaJowo/status/1429486244195495946/ diakses pada 22 Februari 2025.
Opta Jowo. (2021). Pepak. https://x.com/OptaJowo/status/1429414697321656324/ diakses pada 22 Februari 2025.
Opta Jowo. (2023). Ratu. https://x.com/OptaJowo/status/1632448322035408896/ diakses pada 22 Februari 2025.
Paivio, Allan. (1979). *Psychological Processes in the Comprehension of Metaphor. Edited by Andrew Ortony dalam Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
Pambudi, R. (2023). iNews.id. Diambil kembali dari Istilah Pemain Versatile dalam Sepak Bola, Sering Menjadi Andalan Tim: https://www.inews.id/sport/soccer/istilah-pemain-versatile-dalam-sepak-bola-sering-menjadi-andalan-tim
Parera, J. D. (2004). *Teori Semantik (Edisi Kedua)*. Jakarta: Erlangga.
Rohmah, N., & Haryanto, M. (2022). Metafora Lirik Lagu Pop Jawa Pada Media Sosial Sebagai Representasi Puitika Kekinian. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, *3*(1).
Safitri, R. N., Burhanuddin, B., & Saharudin, S. (2023). Metafora Leksikal dalam Teks Berita pada Situs Goal.com. *Kode : Jurnal Bahasa*, *12*(3), 173–195. https://doi.org/10.24114/kjb.v12i3.48278
Septian, H. (2024). Jurno. Diambil kembali dari Top Skor Liga 1 2024/2025: Siapa yang Akan Menjadi Raja Gol Indonesia?: https://jurno.id/jurnopedia/top-skor-liga-1-20242025-siapa-yang-akan-menjadi-raja-gol-indonesia
Subroto, H. (2011). *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
Sudaryanto. (1992). *Metode Linguistik*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
Susanti, D. Y., Darwis, M., & Tamasse. (2023). Metafora Konseptual dalam Novel Terjemahan "Perempuan di Titik Nol "Oleh Amir Sutaarga: Tinjauan Stilistika. *Jurnal Ilmu Budaya*, *11*(2), 129–147.
W. J. S. Poerwadarminta (1939). *Baoesastra Djawa.* Batavia: J. B. Wolters