

INTISARI

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan metafora pada istilah penentu kemenangan *sumou* terkait dengan dasar persamaan metafora, posisi metafora pada istilah penentu kemenangan *sumou*, peran tematik, dan kategorisasi metafora. Penelitian ini menggunakan paradigma linguistik kognitif.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan tiga tahap. Pertama, tahap pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan untuk mengidentifikasi teknik berunsur metafora menggunakan metode simak dan catat dengan teknik MIP (*Metaphor Identification Prosedure*). Kedua, tahap analisis data menggunakan metode agih dengan teknik bagi unsur langsung dan pengontrasan. Teknik bagi unsur langsung digunakan untuk memisahkan unsur metafora dengan elemen lain. Selanjutnya, teknik pengontrasan dilakukan dengan mengontraskan makna leksikal dengan makna kontekstualnya, kemudian dipetakan dan dibandingkan, sehingga dapat diketahui dasar persamaan, posisi metafora, peran tematik, dan kategorisasi metafora. Ketiga, tahap penyajian hasil analisis dilakukan dengan metode formal dan informal.

Berdasarkan identifikasi, diketahui bahwa dari seluruh 82 sumber data, terdapat 55 data berunsur metafora yang secara keseluruhan berbentuk *fukugougo* `kata majemuk`. Berdasarkan analisis, diketahui bahwa dasar persamaan yang digunakan adalah persamaan bentuk, gerakan, posisi, konsep pembatas, dan daya. Posisi metafora ada di tiga tempat, yaitu sebagai unsur pertama, unsur kedua, serta unsur pertama dan kedua kata majemuk. Selain sebagai verba, metafora juga berperan sebagai partisipan yaitu sebagai objektif, instrumen, dan sumber. Metafora dapat dikategorisasikan menjadi sepuluh kategori yaitu konsep pakaian, agama, perikanan dan kelautan, *sake*, satuan hitung, hewan, ruang berpenyekat atau bangunan, aktivitas melibatkan orang lain, tindakan menggunakan tangan (dengan benda tajam), dan aktivitas keseharian manusia.

Kata kunci: metafora, teknik kemenangan, *sumou*, linguistik kognitif, konsep

ABSTRACT

This study aims to describe the metaphors used as elements in sumou's winning technique, related to the basis of similarities, locus, thematic role of metaphors, and the categorization of metaphors. This study uses a cognitive linguistics approach which emphasizes that the phenomenon of metaphor is a reflection of the process of human cognition and the factors that produce metaphor can be described.

This research is a qualitative descriptive study with three stages. First is data collection stage that used a literature study with observation and note taking techniques to collect technique that used metaphor. The data analysis technique uses the segmenting and contrasting techniques. The segmenting technique is used to separate units of metaphorical elements, while the contrasting technique is used to contrast the lexical meaning with its contextual meaning, to finding the basis of similarities, locus, role of metaphors and the categorization. The data presentation stage using formal and informal methods.

Based on data identification, there are 55 data in the form of compound words using metaphor on their elements. The basic of similarities are shape, motion, position, boundary concepts, and forces. The locus of metaphor exists in three places, as the first element, the second element, and the first and second elements of compound words. Beside verb, metaphor is also have role of verb participant like objective, instrument, and source. Third, metaphors can be categorized into ten types : concept of clothing, religion, fishing (marine), alcoholic beverages, units of account, animals, bordered spaces (building), activities involving other people, actions with hands (with sharp objects), and daily activities.

Keywords : metaphor, winning technique , sumou, cognitive linguistics, concept