

PENGALAMAN DALAM BAHASA INDONESIA: KATEGORISASI DAN METAFORA KONSEPTUAL

Hanum Lintang Siwi Suwignyo¹, Anang Santoso², Martutik³
Universitas Negeri Malang, Dosen Universitas Wisnuwardhana Malang¹
Universitas Negeri Malang^{2,3}
hanum.lintang.2402119@students.um.ac.id¹, anang.santoso.fs@um.ac.id²,
martutik.fs@um.ac.id³

Abstract

This research aims to explore the concept of pengalaman (experience) as the basis for cognitive linguistics in Indonesian. The context-free data for this study consists of a corpus of 300 instances of pengalaman (experience) obtained from the collocation menu on the KOIN page (Indonesian Corpus by the Agency for Language Development and Cultivation, Ministry of Education, Culture, Research, and Technology), along with 42 context-bound instances of pengalaman obtained from tweets on Twitter. Categorization is analyzed by compiling all the data and reasoning based on the similarities and interrelationships among the elements involved. Data reduction is performed on data that does not share commonalities with other data. Subsequently, the data is concluded using Rosch's (1978) categorization theory. Conceptual metaphors are analyzed by listing linguistic expressions that fall into the same category. The basic elements of pengalaman are sorted into main elements, while explanatory elements serve as background. Following this, the meanings of the linguistic expressions are mapped one by one, leading to conclusions. The data is analyzed in greater depth using Lakoff's (1990) conceptual metaphor theory. The results reveal two central categories: sensory experience and emotional experience. The sensory experience category includes peripheral categories such as personal and quantitative experiences, while the emotional experience category encompasses emotional, spiritual, and material experiences. Six conceptual metaphors of experience in Indonesian were identified: EXPERIENCE IS A TEACHER, EXPERIENCE IS AN INTERACTION, EXPERIENCE IS HERITAGE, EXPERIENCE IS SPACE, EXPERIENCE IS A STAGE, and EXPERIENCE IS A MATHEMATICAL VARIABLE.

Keywords: *Experience, categorization, conceptual metaphors, Indonesian*

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk menelusuri konsep *pengalaman* sebagai dasar pemikiran linguistik kognitif secara umum dalam bahasa Indonesia. Data bebas konteks dalam penelitian ini adalah 300 kata *pengalaman* yang berasal dari korpus menu kolokasi di laman KOIN (Korpus Indonesia oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) dan 42 data terikat konteks dari kata *pengalaman* yang berasal dari cuitan di Twitter. Kategorisasi dianalisis dengan menyusun seluruh data lalu dinalarkan berdasarkan kesamaan dan keterkaitan hal yang melingkupinya. Reduksi data dilakukan untuk data yang tidak memiliki kesamaan dengan yang lain. Setelah itu data disimpulkan dengan menggunakan teori kategorisasi Rosch (1978). Metafora konseptual dianalisis dengan mendaftar ekspresi bahasa yang masuk dalam kategori yang sama. Kemudian unsur dasar *pengalaman* dipilah sebagai unsur utamanya, dan unsur penjelasnya digunakan sebagai *backgrounding*. Setelah itu, makna ekspresi kebahasaannya dipetakan satu persatu dan ditarik kesimpulannya. Data dianalisis secara lebih dalam dengan

menggunakan teori metafora konseptual oleh Lakoff (1990). Hasilnya ditemukan kategori pengalaman inderawi dan kategori emosi sebagai kategori sentral. Kategori pengalaman inderawi memiliki kategori periferan berupa kategori personal dan kuantitatif, sedangkan kategori pengalaman emosi berupa kategori emosional, spiritual, dan material. Ada enam metafora konseptual *pengalaman* dalam bahasa Indonesia yang ditemukan, yakni PENGALAMAN ADALAH GURU, PENGALAMAN ADALAH INTERAKSI, PENGALAMAN ADALAH WARISAN, PENGALAMAN ADALAH RUANG, PENGALAMAN ADALAH TAHAPAN, dan PENGALAMAN ADALAH VARIABEL MATEMATIS.

Kata kunci: Pengalaman, kategorisasi, metafora konseptual, bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Pengalaman (*experience*) dan makna kompleksnya selalu menjadi dasar pemikiran dalam linguistik kognitif. Dalam memaknai suatu hal, konsep, entitas, atau maujud tertentu, dasar dari pengalaman selalu menjadi titik tolaknya. Lalu sebenarnya apakah *pengalaman* itu? Apa makna asalnya? Apakah *pengalaman* bisa berdiri sendiri atau memiliki relasi dengan manusia sebagai “pemiliknya”? Jika ya, apakah hanya berelasi dengan manusianya atau bisa juga berkaitan dengan dimensi-dimensi yang lain? Menurut KBBI, *pengalaman* berkaitan dengan hal-hal yang pernah dirasakan, dijalani, dilalui, dst. (KBBI daring, diakses pada 10 Desember 2024).

Dalam konteks Linguistik Kognitif, *pengalaman* dikategorikan menjadi dua, yakni (i) pengalaman psikologis atau *introspective experience* untuk menjelaskan pengalaman tentang emosi atau perasaan, dan (ii) pengalaman inderawi atau *sensory experience* yang diperoleh dengan menggunakan indera penglihatan, peraba, pendengaran, penciuman, dan pengecap (Evans dan Green, 2006). Akan tetapi, jauh sebelum ditetapkan bahwa *pengalaman* berdasarkan atas dua hal tersebut, terdapat proses kategorisasi. Secara kognitif, kategorisasi adalah pengklasifikasian ekspresi bahasa yang memiliki kemiripan (*commonality*), kategorisasi (*categorization*), atau keterkaitan (*conjunction*) (Lakoff, 1987). Kemampuan untuk mengkategorikan tersebut membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Oleh karena itu, kategorisasi ditetapkan sebagai fitur pikiran manusia (Arimi, 2015). Melakukan kategorisasi merupakan kemampuan esensial manusia, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir yang paling fundamental.

Sebenarnya, disadari atau tidak, ketika kita melihat, mengamati, atau memikirkan suatu hal, kita sudah melakukan pengkategorisasian. Contoh paling sederhana adalah ketika seseorang sedang memasak, tersedia di dekatnya garam, merica, gula, dan kaldu bubuk, yang dalam pikiran kita langsung terklasifikasikan menjadi bumbu. Atau ketika seseorang sedang menyiram tanaman, memberikan pupuk dalam tanah, atau menanam beberapa jenis bunga, maka ekspresi bahasa yang langsung terkategorisasikan adalah kegiatan berkebun. Lalu, mengapa yang muncul adalah *bumbu* dan *berkebun*? Lakoff (1990: 5) menyebutnya dengan premis sederhana: “...*things are categorized together on the basis of what they have in common*”. Begitu juga sebaliknya. Ketika ditanya tentang bumbu, maka yang muncul pertama dalam pikiran kita adalah garam dan gula, kemudian merica atau kaldu bubuk muncul setelahnya. Garam dan gula merupakan makna sentral, sedangkan merica dan kaldu bubuk adalah makna periferan—kategori itu disebut sebagai kategori radial (*radial category*).

Pengkategorian juga dapat dilakukan secara “tidak sadar”; misalnya ketika menyebut kata dengan istilah lain yang sangat erat kaitannya. Sebenarnya, kategorisasi tersebut juga dilakukan oleh subjek bertingkat. Artinya, dimulai dari individu, kelompok masyarakat, negara, sampai

dunia. Saat kota Jakarta disebutkan, kategorisasi yang muncul pertama pasti *macet*, sedangkan kota Malang dengan *dingin*. Kategorisasi terhadap dua hal tersebut didasarkan pada kategorisasi metonimik, yang dapat menjadi model kognitif ideal, karena kategorisasi tersebut sudah dilakukan oleh kelompok masyarakat pada tingkat negara.

Selain bertindak atau berpikir secara klasifatoris, manusia juga berpikir dan bertindak secara metaforis (Lakoff, 1980). Dalam memaknai sesuatu, manusia sangat sering menggunakan hal lain sebagai perantaranya. Perantara yang paling sering digunakan biasanya adalah hal-hal yang bersifat konkret, tetapi juga digunakan untuk memahami hal-hal yang bersifat lebih abstrak. Perantara itu disebut sebagai ranah sumber (*source domain*), sedangkan hal yang ditargetkan untuk dipahami secara lebih jauh disebut ranah target (*target domain*).

Kovesces (2002) telah memetakan ranah sumber – ranah target yang paling banyak digunakan oleh manusia, yakni ranah sasaran seperti konsep *pikiran* yang biasanya dijelaskan dengan ranah sumber berupa *alat-alat bengkel* atau *moralitas* yang coba dipahami dengan hewan seperti *anjing* dan *tupai*. Namun, kembali bahwa perantara tersebut diekspresikan dalam bentuk bahasa, sehingga hal tersebut akan sangat bergantung pada subjek yang mengonsepkannya. Contoh PERNIKAHAN ADALAH IBADAH yang dinyatakan oleh masyarakat Indonesia akan berbeda dengan *MARRIAGE IS MUTUALLY BENEFICIAL* oleh masyarakat Amerika (Quinn 1987 dalam Dirven dkk. 2010). Begitu juga dengan *pikiran* yang dimetaforakan dengan *objek-objek di bengkel* oleh Kovesces (2002), linguist asal Hungaria yang berfokus pada riset-riset linguistik kognitif. Kalimat *She's grinding out new ideas, He hammered the point* menjadi cukup berbeda dengan Putra (2022) yang menelusuri *pikiran* dalam bahasa Indonesia dengan ranah sumber yang lain, yakni dengan ranah *ruang*. Dalam bahasa Indonesia, *pikiran* dimetaforakan secara *ruang*: PIKIRAN BAIK MELUAS, PIKIRAN BURUK MENYEMPIT. Hal tersebut menegaskan bahwa metafora konseptual sangat bertautan dengan cara berpikir penuturnya yang pasti berelasi dengan pengalaman-pengalaman interaktif penutur tersebut dengan lingkungannya. Sebenarnya tidak hanya metafora, tetapi pengkategorian juga memiliki ragam yang berbeda-beda yang sangat bergantung pada pengalaman subjek penuturnya.

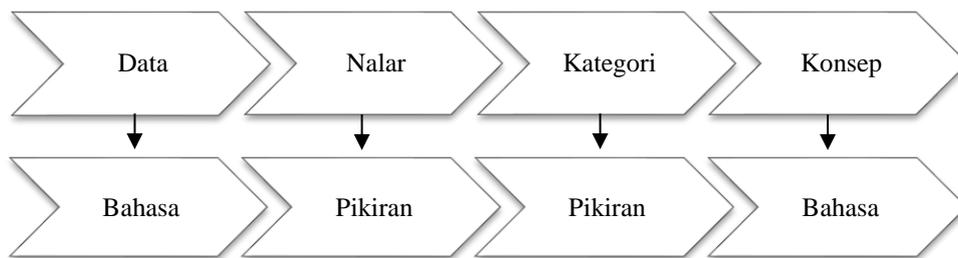
Zhao (2024) menemukan bahwa Model Kognitif Ideal dalam penamaan tempat tinggal kuno di Tiongkok merupakan kerangka kerja multifaset yang secara mendalam mencerminkan keterikatan budaya dan pemahaman tentang konvensi penamaan masyarakat kuno di sana, yakni *Fu* dan *Gong* yang mencerminkan struktur kekuasaan hirarkis masyarakat kuno dan pentingnya warisan historis serta identitas budaya mereka. Peng dan Kang (2023) menelisik lebih jauh tentang konsep bahasa yang sangat memengaruhi proses kognitif manusia dalam bentuk penelusuran persyaratan struktural yang kontras dalam tiga bahasa utama dunia saat ini yang secara tipologis tidak berhubungan (bahasa Inggris, Mandarin, Korea). Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui pengaruh terhadap keputusan penuturnya dalam mengkategorikan sesuatu. Hasilnya adalah penutur bahasa dapat mengkategorikan sesuatu secara berbeda namun menunjukkan perilaku pengkategorian yang serupa. Islami dan Arimi (2022) menemukan pengkategorian *bread, pastry, cake, biscuit*, dan *cookie* dalam pikiran orang Jawa yang dilakukan secara prototipikal, perseptual, dan konseptual yang disertai dengan model kategorisasi ideal dan metonimik. Begitu juga dengan Suhandono (2007), yang menulis tentang pengelompokan tumbuhan dalam masyarakat Jawa, yaitu bahwa mereka mengklasifikasikan tumbuhan secara perseptual dan konseptual. Lalu Azizah (2022) menemukan pengkategorian model kognitif ideal dalam ekspresi humor satir yang diidealkan oleh masyarakat Indonesia.

Tindak kategorisasi (*act of categorizing*) dan tindak mengonsepan sesuatu dengan metafora tersebut penting untuk dikaji secara lebih dalam, khususnya dalam bahasa Indonesia, karena tidak ada yang lebih mendasar dari pengkategorisasian pikiran, persepsi, tindakan, dan tuturan (Lakoff, 1990). Kajian ini tidak hanya mengulik cara berbicara manusia tetapi juga cara berpikirnya. Terlebih *pengalaman* sebagai titik tolak pemikiran linguistik kognitif dalam bahasa Indonesia belum banyak dikaji secara lebih dalam dan masih sangat sporadik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menelusuri konsep *pengalaman* dari sisi kategorisasi serta metafora konseptual yang dimunculkan dalam ekspresi bahasa Indonesia, yang secara langsung juga akan menunjukkan cara berpikir pengguna bahasa Indonesia dalam mengonsepan *pengalaman* itu sendiri.

METODE

Data penelitian ini berupa 300 kata *pengalaman* yang diambil dari menu kolokasi di KOIN (Korpus Indonesia oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) dan 42 data dari kata kunci *pengalaman* yang dimasukkan dalam menu pencarian di Twitter. Data yang diambil dari KOIN merupakan data *dependent* (tidak terikat konteks), sedangkan data yang diambil dari Twitter merupakan data *independent* (terikat konteks).

Untuk mencari alur penalaran pengkategorian *pengalaman*, analisis data diadopsi dari alur Arimi (2015: 104).



Gambar 1. Alur Analisis Data Pengkategorian *Pengalaman* (Arimi, 2015)

Seluruh data disusun berderet ke bawah, lalu dinalarkan berdasarkan kesamaan dan keterkaitan hal yang melingkupinya. Selanjutnya, reduksi data dilakukan untuk data yang tidak masuk dalam lingkup apa pun atau tidak memiliki data pendukung sejenis. Kemudian, disimpulkan bentuk kategori yang bersifat superordinat sesuai taksonomi Rosch dkk. (1978). Kategori-kategori tersebut dikerucutkan kembali sebagai konsep *pengalaman* secara umum.

Analisis metafora konseptual dilakukan dengan cara mendaftarkan ekspresi bahasa yang masuk dalam kategori yang sama. Kemudian unsur dasar *pengalaman* dipilah sebagai unsur utamanya, dan unsur penjelasnya digunakan sebagai *backgrounding*. Dalam riset ini, *backgrounding* dapat didukung oleh konteks maupun tidak. Setelah itu, makna ekspresi kebahasaannya dipetakan satu persatu. Terakhir, ditarik kesimpulan metafora konseptual dari deret ekspresi kebahasaan tersebut. Data dijelaskan secara lebih dalam dengan menggunakan teori metafora konseptual oleh Lakoff (1990) dan beberapa penelitian lainnya yang relevan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas dua hal pokok yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu kategorisasi dan metafora konseptual dari kata *pengalaman*.

Kategorisasi *Pengalaman*

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa *pengalaman* dalam bahasa Indonesia dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu kategori pengalaman inderawi dan kategori pengalaman emosi.

Kategori Pengalaman Inderawi

Data penelitian ini menunjukkan bahwa kategori pengalaman inderawi – yaitu pengalaman yang didapatkan dengan menggunakan kelima indera (penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan perasa) – dapat dibagi menjadi dua, yaitu kategori pengalaman personal dan kategori pengalaman kuantitatif.

Kategori Pengalaman Personal

Data menunjukkan bahwa konsep *pengalaman* yang muncul paling banyak merujuk pada Kategori Pengalaman Personal. Contoh-contohnya dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Pengalaman Personal

Data Dependent (Data KOIN)	Data Independent (Data Twitter)
Pengalaman pribadi	Pengalaman yang kamu miliki
Pengalaman konsumen	
Pengalaman saya	Menurut pengalaman orang dewasa yang kukenal, mereka bisa dapat pasangan di saat udah sibuk kerja
Pengalaman peserta	
Pengalaman mahasiswa	
Pengalaman masyarakat	Karena dari pengalaman saya waktu dompet hilang, buat laporan jam 11 malam
Pengalaman sendiri	
Pengalaman responden	
Pengalaman nasabah	Ayo ceritain dong pengalaman kalian tentang orang yang patriarki!
Pengalaman pelanggan	
Pengalaman mereka	
Pengalaman ibu	Lagi buka loker, jadi baca CV dan pengalaman anak-anak daerah .
Pengalaman orang	
Pengalaman anda	

Kategorisasi di atas didasarkan pada hal-hal yang terlepas dari konteks maupun yang terikat konteks. Kategorisasi ini didasarkan pada pengalaman manusia dan imajinasi (Lakoff, 1990). Artinya, kategorisasi tidak didasarkan pada salah satu jenis data saja (data yang terikat konteks atau data yang bebas dari konteks).

Kategori pengalaman personal didasarkan pada unsur dasar yang menunjukkan kata ganti orang pertama, kedua, dan ketiga. Hal tersebut menunjukkan makna kepemilikan yang cukup kentara. Artinya, subjek yang merasakan dan melewati pengalaman tersebut menjadi penting. Kepemilikan yang dikategorikan secara lebih spesifik sesuai dengan jenis kata gantinya tergambar pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kategori Personal berdasarkan Jenis Kata Ganti

Kategori Personal Orang Pertama	Kategori Personal Orang Kedua		Kategori Personal Orang Ketiga	
	Tunggal	Jamak	Tunggal	Jamak
Pengalaman pribadi	Pengalaman anda	Pengalaman	Pengalaman ibu	Pengalaman
Pengalaman saya	Pengalaman yang	kalian	Pengalaman konsumen	masyarakat
Pengalaman sendiri	kamu miliki		Pengalaman peserta	
			Pengalaman mahasiswa	Pengalaman
			Pengalaman responden	mereka
			Pengalaman nasabah	
			Pengalaman pelanggan	Pengalaman
			Pengalaman orang	anak-anak
			Pengalaman orang	daerah
			dewasa	

Kategorisasi pada tabel di atas merupakan olahan data KOIN dan Twitter yang didasarkan pada unsur-unsur kesamaan yang dimiliki, yakni kepemilikan yang bersifat personal. Kategorisasi personal orang pertama memiliki *pengalaman pribadi* sebagai prototipe dengan frekuensi penggunaan yang terbanyak, sedangkan *pengalaman pribadi* dan *pengalaman sendiri* sebagai makna periferal. Prototipe kategorisasi personal orang kedua dengan prototipe *pengalaman anda*, dan kategori personal orang ketiga dengan *pengalaman ibu*.

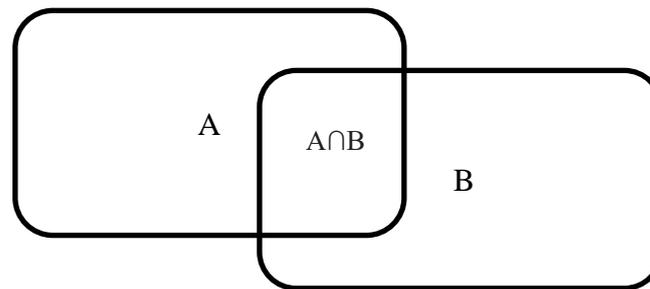
Sesuai kategorisasi Rosch dkk. (1978), kategorisasi pengalaman personal di atas dapat dibagi menjadi empat tingkat, yaitu superordinat, dasar, subordinat, dan intraordinat, seperti yang terlihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pengalaman Personal berdasarkan Tingkatannya

Tingkat Superordinat	Tingkat Dasar	Tingkat Subordinat	Tingkat Intraordinat
	Pengalaman diriku (Tunggal)	Pengalaman diriku	Pengalaman saya Pengalaman pribadi Pengalaman sendiri
	Pengalaman dirimu (Jamak)	Pengalaman kalian	Pengalaman Indonesia Pengalaman yang kamu miliki
Pengalaman Personal	Pengalaman dirinya (Tunggal)	Pengalaman konsumen Pengalaman peserta Pengalaman mahasiswa Pengalaman responden Pengalaman nasabah Pengalaman pelanggan Pengalaman ibu Pengalaman orang Pengalaman orang dewasa	
	Pengalaman dirinya (Jamak)	Pengalaman masyarakat Pengalaman mereka Pengalaman anak-anak daerah	

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa *pengalaman personal* diposisikan sebagai tingkat superordinat karena semuanya memiliki kesamaan. Jika dibandingkan dengan kategori sebelumnya, tipe di atas lebih spesifik dan menampakkan derajat kategori dari yang paling besar ke yang paling spesifik. Kategorisasi yang muncul pada tingkat dasar dan subordinat merujuk pada pengkategorian model sentral (Arimi, 2015), yang menunjukkan prototipe pada data tersebut. Prototipe diambil dari data yang paling banyak dan memiliki kesamaan secara umum, yakni pengalaman yang bersifat personal.

Bahasa Indonesia umumnya tidak memiliki bentuk jamak. Kalaupun ada, biasanya diwujudkan dalam proses morfologis reduplikasi atau pemberian morfem bebas yang sudah bermakna jamak, seperti {para} atau {semua}. Namun, jika data dalam kategori pengalaman dirinya (tunggal) dikategorikan berdasarkan makna leksikalnya yang memuat makna jamak, maka data dalam kategorisasi tersebut dapat dikategorisasikan kembali sebagai bentuk irisan, seperti yang diilustrasikan oleh Tversky dan Gati (1978) berikut ini.



Gambar 2. Kategori yang Memiliki Relasi Similaritas Tidak Pasti (Tversky & Gati, 1978)

A merupakan kategori dirinya tunggal, sedangkan B merupakan kategori dirinya jamak. $A \cap B$ merupakan kategori dirinya tunggal yang juga bisa masuk dalam kategori dirinya jamak, seperti *pengalaman konsumen*, *pengalaman peserta*, *pengalaman mahasiswa*, *pengalaman responden*, dan *pengalaman pelanggan*. Ilustrasi tersebut menegaskan bahwa kategorisasi yang paling umum dilakukan atas dasar persamaan, yang tidak selalu memiliki relasi yang pasti. Artinya, ada data yang dapat masuk dalam dua kategori yang sama.

Kategori Pengalaman Kuantitatif

Data yang dikategorikan dalam pengalaman kuantitatif merupakan data yang secara langsung memiliki atau menyebut unsur-unsur numeralia, baik berupa kata maupun angka, sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Pengalaman Kuantitatif

Data Dependent (Data KOIN)	Data Independent (Data Twitter)
Pengalaman banyak	<i>Freshgrad</i> yang syaratnya punya minimal pengalaman 2 tahun .
Pengalaman banyaknya	Pengalaman 4 tahun , dan berpenampilan menarik
Pengalaman satu	
Pengalaman dua	Ada usia 50+ dengan pengalaman 30 tahun kerja yang baik.
Pengalaman semua	Dengan pengalaman lebih dari 30 tahun , ayahku kerjanya juga bukan sekedar di Indonesia.
Pengalaman tiga	

Jika dimasukkan dalam tingkatan dari yang paling umum ke yang paling spesifik, akan menjadi sebagai berikut.

Tabel 5. Pengalaman Personal berdasarkan Tingkatannya

Superordinat	Tingkat Dasar	Subordinat
Pengalaman Kuantitatif	Pengalaman Duratif	Pengalaman 2 tahun Pengalaman 4 tahun Pengalaman 30 tahun Pengalaman lebih dari 30 tahun
	Pengalaman Frekuentif	Pengalaman banyak Pengalaman banyaknya Pengalaman semua Pengalaman kesatu Pengalaman kedua Pengalaman ketiga

Data yang masuk dalam kategori subordinat merupakan data yang langsung menyertakan jumlah tahun dilakukannya suatu aktivitas. Jumlah tersebut menunjukkan panjangnya waktu, sehingga dikategorikan sebagai pengalaman duratif. *Pengalaman banyak*, *pengalaman ketiga*, dan *pengalaman semua* merupakan anggota dari tingkat dasar pengalaman frekuentif, karena menunjukkan jumlah pengalaman yang pernah dilalui. Sebaliknya, *pengalaman ke satu* atau *kedua* dimaknai sebagai pengalaman pertama atau kedua. Oleh karena itu, data di atas dikategorikan sebagai pengalaman kuantitatif, yang dikategorisasikan kembali menjadi pengalaman duratif dan pengalaman frekuentif.

Kategori Pengalaman Emosi

Kategori kedua adalah pengalaman emosi, yang mencakup hal-hal yang berkaitan dengan perasaan atau yang dirasakan secara psikis. Tabel 6 menunjukkan contoh-contohnya.

Tabel 6. Data Kategori Pengalaman Emosi

Data Dependent (Data KOIN)	Data Independent (Data Twitter)
Pengalaman terbaik Pengalaman terburuk Pengalaman mistik Pengalaman sufistik Pengalaman hedonis	Jangan biarkan pengalaman buruk membuatmu berhenti berbuat baik.
	Senang-senang terus tiba-tiba terlintas sekilas pengalaman sedih atau buruk di masa lalu?
	Lu pernah punya pengalaman seru gak?
	<i>The Trunk</i> kalo diulik seru sih, pengalaman traumatis , <i>anxiety</i> , <i>nightmare</i> wuuuh apalagi yang meranin Gong Yoo.
	Saya punya pengalaman buruk dengan pria Minang

Berdasarkan data, *pengalaman* emosi dapat dikategorikan berdasarkan kesamaan hal yang baik maupun buruk, seperti nampak pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Kategori Pengalaman Emosi

Pengalaman Positif	Pengalaman Negatif
	Pengalaman buruk
Pengalaman terbaik	Pengalaman terburuk
Pengalaman baik	Pengalaman sedih
Pengalaman seru	Pengalaman traumatis
Pengalaman sufistik	Pengalaman hedonis
	Pengalaman mistik

Kategori pengalaman emosi bisa bersifat positif atau negatif. Pengalaman mistik, misalnya, dapat dimasukkan dalam kategori negatif, karena pengalaman mistik biasanya lebih berkaitan dengan pengalaman horor yang dampaknya membuat subjek merasa takut, khawatir, cemas, dst. Namun sebenarnya, pengalaman mistik juga memiliki potensi positif, jika dampak perasaan yang ditimbulkan adalah perasaan menarik, antusias, dan seru. Pengkategorian seperti ini disebut pengkategorian secara biner (Bialystok, 1998). Karena itu, data yang dikategorikan sebagai emosi dapat dikategorikan kembali berdasarkan tingkatan, seperti yang ditampilkan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Kategori Pengalaman Emosi berdasarkan Tingkatannya

Tingkat Superordinat	Tingkat Dasar	Tingkat Subordinat
		Pengalaman traumatis
		Pengalaman sedih
		Pengalaman buruk
	Pengalaman Emosional	Pengalaman terburuk
Pengalaman Emosi		Pengalaman baik
		Pengalaman terbaik
		Pengalaman seru
	Pengalaman Spiritual	Pengalaman mistis
		Pengalaman sufistik
	Pengalaman Material	Pengalaman hedonis

Pengalaman traumatis, sedih, buruk, terburuk, baik, terbaik, dan seru dikategorikan sebagai pengalaman emosional karena berdasar pada kemungkinan adanya beragam perasaan yang dirasakan seseorang. Perasaan dalam kategori tersebut bisa dilihat sebagai rasa yang luas, yang mencakup rasa yang positif maupun negatif. *Pengalaman mistis* dan *pengalaman sufistik* dikategorikan sebagai pengalaman spiritual atas dasar kesamaan kondisi psikis atas hal-hal yang tak tampak. *Pengalaman spiritual* biasanya berkaitan dengan perjalanan kepercayaan atas suatu kejadian, sedangkan *pengalaman sufistik* berkaitan dengan perjalanan menuju proses kedamaian dalam hati. Sebaliknya, *pengalaman hedonis* dikategorikan sebagai pengalaman material yang berdasarkan pada kondisi psikis dari sesuatu yang tampak. *Pengalaman* yang telah terkategoriisasikan dalam kategori-kategori tersebut sangat berkaitan dengan konsep pengkategorian dalam memahami dunia yang dihadapinya, sehingga mengubah konsep-konsep pengkategorian tersebut berarti mengubah cara pandang seseorang pada dunia yang dihadapinya.

Metafora Konseptual *Pengalaman* dalam Bahasa Indonesia

Selain data yang bermakna literal, ditemukan juga data yang bersifat metaforis. Metafora konseptual sebenarnya juga masuk dalam ranah kajian linguistik kognitif. Disebut metafora konseptual karena sesungguhnya manusia berpikir secara metaforis dan manusia hidup dalam rimba metafora. Dalam kajian linguistik kognitif, metafora digunakan sebagai alat untuk memahami suatu hal yang bersifat abstrak sebagai ranah target, menggunakan hal-hal yang bersifat konkret sebagai ranah sumber (lebih bisa diakses oleh manusia berdasarkan pengalaman-pengalaman atas dunia). Penelitian ini menemukan enam metafora konseptual *pengalaman*, yakni (1) PENGALAMAN ADALAH GURU, (2) PENGALAMAN ADALAH INTERAKSI, (3) PENGALAMAN ADALAH WARISAN, (4) PENGALAMAN ADALAH RUANG, (5) PENGALAMAN ADALAH TAHAPAN, dan (6) PENGALAMAN ADALAH VARIABEL MATEMATIS.

Data berikut awalnya dikategorikan sebagai pengalaman metaforis – khususnya metafora ontologis – karena data yang muncul memetakan ekspresi kebahasaan ke dalam konsep personifikasi (Arimi, 2015). *Pengalaman* dimaknai sebagai sesuatu yang bisa mengajar, bisa mendidik, bisa menjadi mentor. Oleh karena itu, pengalaman-pengalaman tersebut dikonsepsikan sebagai seorang guru. Metafora konseptual yang terbentuk yaitu PENGALAMAN ADALAH GURU. Sekarang yang perlu ditelusuri lebih jauh adalah apakah PENGALAMAN ADALAH GURU tersebut merupakan pengalaman metaforis atau subkategorisasi dari kategorisasi baru.

Tabel 9. Metafora Konseptual PENGALAMAN ADALAH GURU

Data Dependent (Data KOIN)	Data Independent (Data Twitter)
Pengalaman mengajarkan	Orang yang terdidik oleh pengalaman tidak akan pernah untuk terjun sendirian
Pengalaman menunjukkan	Orang yang dilatih oleh pengalaman , tidak akan takut maju sendirian.
Pengalaman membentuk	
Pengalaman menggambarkan	Jadikan waktu dan pengalaman sebagai mentor terbaik
Pengalaman menyampaikan	
Pengalaman merefleksikan	Kerja ga perlu gensi, orang yang terdidik oleh pengalaman tidak akan mati kelaparan.

Jika menggunakan metode analisis metafora konseptual, maka perlu dilihat hubungan antara ranah sumber dan ranah target. Jika ranah sumber dan ranah target merupakan hal atau aktivitas yang sama, maka hal tersebut disebut sebagai subkategori. Jika ranah sumber dan ranah target adalah hal yang jelas berbeda, maka akan dikategorikan sebagai metafor (Lakoff, 2003). Konsep PENGALAMAN ADALAH GURU dapat dilihat pada data *pengalaman mengajarkan*, *pengalaman menunjukkan*, *pengalaman membentuk*, *pengalaman menggambarkan*, *pengalaman menyampaikan*, *pengalaman merefleksikan*, *terdidik oleh pengalaman*, *dilatih oleh pengalaman*, *pengalaman sebagai mentor*. Semuanya merupakan kategorisasi aktivitas, sedangkan guru merupakan subjek yang melakukan aktivitas tersebut. Oleh karena itu, A dan B merupakan dua hal yang berbeda, sehingga dapat disimpulkan bahwa konsep PENGALAMAN ADALAH GURU merupakan metafora, yaitu metafora ontologis, dan bukan subkategorisasi.

Begitu juga dengan metafora PENGALAMAN ADALAH INTERAKSI. Data dalam korpus menunjukkan bahwa *pengalaman* berperan sebagai *person* dalam konsep personifikasi. *Pengalaman* berdiri sebagai subjek yang melakukan aktivitas *berinteraksi* dan *berkomunitas*.

Pengalaman berinteraksi dan *pengalaman berkomunitas* menunjukkan bahwa keduanya mengacu pada dua hal yang berbeda. Metafora interaksi tersebut dimaknai sebagai interaksi dua arah, antara pengalaman dengan hal lain yang mengikutinya.

Pengalaman berinteraksi Pengalaman berkomunitas
--

Hal yang sama ditemukan dalam metafora PENGALAMAN ADALAH WARISAN. Secara konteks, *backgrounding* menunjukkan hal yang diberikan oleh orang tua kepada anak yang merujuk pada harta-benda. *Pengalaman* ditegaskan dengan kata *berlimpah*, yang digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang berharga atau bernilai. Namun, sesuai konsep metafora konseptual, konsep warisan sebagai harta yang berharga, bernilai, dan berlimpah itu bisa diberikan secara turun-temurun, dan digunakan untuk memahami konsep pengalaman yang juga memiliki potensi nilai yang sama. Dua hal tersebut merujuk pada dua hal yang berbeda, sehingga dikategorikan sebagai metafora konseptual.

Emang dari dulu udah niat ama laki gue pokoknya yang bakalan “berlimpah” kita kasih ke anak-anak itu adalah “ pengalaman ”, <i>experiences</i> .

Selanjutnya adalah metafora PENGALAMAN ADALAH RUANG, yang ditunjukkan dengan *backgrounding* pada data tanpa konteks dan berkonteks yang menggunakan unsur dasar *tinggi* dan *panjang*. Dalam konsep ruang, keduanya mengacu pada ukuran yang berbeda, *tinggi* – vertikal, sedangkan *panjang* – horizontal. Maka jika dimaknai kembali, *backgrounding* dalam data yang tidak berkonteks merujuk pada pengalaman yang paling ATAS, *ultimate experience*, *mentok*, *terbaik* dari semua pengalaman yang mereka miliki, sedangkan pada data berkonteks konsep RUANG merujuk pada jangkauan pengalaman yang lebih luas. Hal ini ditunjukkan dengan unsur penjelas pengalaman dalam dua badan yang berbeda, yakni badan legislatif dan badan eksekutif. Oleh karena itu, pengalaman dalam data tersebut menunjukkan konsep RUANG, baik yang bersifat vertikal maupun horizontal.

Tabel 10. Metafora Konseptual PENGALAMAN ADALAH RUANG

Pengalaman tinggi	Pak Ganjar bicara berdasarkan pengalaman panjang baik di
Pengalaman tertinggi	legislatif maupun eksekutif.

Berikutnya adalah PENGALAMAN ADALAH TAHAPAN.

Heran, kok masih aja ga belajar dari pengalaman sebelumnya . Karena melewati serangkaian pengalaman , akhirnya tertanam kesadaran kalau ternyata gak semua orang bisa dengan cepat menemukan alasan kenapa mereka harus hidup serta berumur panjang.

PENGALAMAN dikonsepsikan sebagai hal yang sudah dilewati, sedang dilewati, dan akan dilewati dari suatu rangkaian waktu. Dalam satuan waktu, *backgrounding* menunjukkan penggunaan keterangan *sebelumnya*. Hal tersebut menegaskan bahwa pengalaman terjadi di masa sebelumnya. Oleh karena itu, PENGALAMAN dapat dimaknai berdasarkan lini masa lampau, saat ini, dan yang akan datang. Selain itu, PENGALAMAN juga dimaknai sebagai bagian dari hal yang lebih besar. Hal ini ditunjukkan dengan *foregrounding* ‘*serangkaian*’, yang memperjelas

konsep bahwa pengalaman tersebut hanyalah salah satu dari beberapa rangkaian lainnya. Oleh karena kedua metafora tersebut didasarkan pada lini masa tertentu yang berkaitan dengan hal-hal yang sudah dilalui, sedang dilalui, dan bisa juga akan dilalui, maka metafora tersebut disimpulkan sebagai PENGALAMAN ADALAH TAHAPAN. *Backgrounding* dan *foregrounding* dalam data digunakan sebagai ranah sasaran untuk mengonsepan TAHAPAN sebagai ranah target.

Metafora selanjutnya yang ditemukan adalah PENGALAMAN sebagai VARIABEL MATEMATIS.

Kebijaksanaan bukanlah hasil dari banyaknya pengetahuan, tetapi dari **banyaknya pengalaman**.

Mumpung masih libur aku mau *sharing* **pengalaman + rekomendasiin course bahasa inggris** yang bisa banget dicoba.

Mending **fokus ke diri lu, kerja ilmu, pengalaman, dan bangun masa depan yang nyata**.

Aku punya beberapa **side hustle** buat nambah **pengalaman + uang jajan** (biar bisa lebih hedon)

Tapi tentang **pengalaman dan hikmah** yang dapat kita petik dari setiap **proses perjalanan** itu sendiri.

Pendidikan + pengalaman + mental emang gak bohong sih.

Jadikan setiap kejadian **sebagai pengalaman dan pembelajaran**.

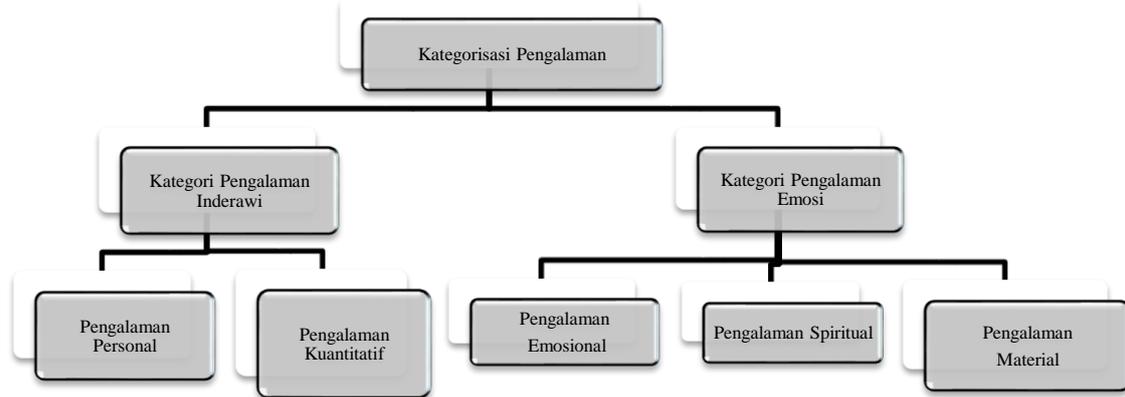
Variabel matematis dalam riset ini dimaknai sebagai hal yang bisa masuk dalam operasi matematis pertambahan. Dalam korpus data, PENGALAMAN merupakan satu hal atau variabel yang jika dioperasikan dalam bentuk pertambahan dengan variabel yang lain akan menghasilkan sesuatu yang lebih besar. Rumusan operasionalnya tampak sebagai berikut:

pengalaman + pengalaman + pengalaman = kebijaksanaan
pengalaman + course bahasa Inggris = waktu libur
ilmu + **pengalaman** + proyeksi masa depan = fokus pada diri sendiri
pengalaman + uang jajan = *side hustle*
pendidikan + **pengalaman** + mental = perjalanan
pengalaman + pengalaman = pembelajaran

Berdasarkan hasil di atas, PENGALAMAN merupakan salah satu variabel yang ditambahkan dengan variabel yang lain yang akan menghasilkan satu makna metaforis baru. Data yang pertama, *banyak pengalaman* bermakna jamak, sehingga jumlahnya pasti lebih dari satu dan jika dikumpulkan atau dimiliki seluruhnya akan menghasilkan konsep *kebijaksanaan*. Begitu juga dengan data *pendidikan + pengalaman* merupakan perjalanan, sedangkan *pengalaman + pengalaman* menghasilkan konsep *pembelajaran*. Hal tersebut makin menegaskan bahwa PENGALAMAN sebagai unsur dasar dikonsepan sebagai suatu variabel dalam salah satu operasi matematis yakni penambahan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa kategorisasi *pengalaman* dalam bahasa Indonesia dapat diilustrasikan dalam bagan berikut ini.



Gambar 3. Pemetaan Kategorisasi Pengalaman

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan di atas, *pengalaman* dalam bahasa Indonesia sebagai titik tolak pemikiran linguistik kognitif dapat disimpulkan memiliki kategori sentral berupa *pengalaman inderawi*. Kategori tersebut dapat dikategorisasikan lagi dalam bentuk yang lebih khusus, yakni kategorisasi periferil berupa kategori *pengalaman personal* yang bisa berbentuk positif-negatif serta jamak-tunggal, dan *pengalaman kuantitatif* yang dapat dikategorikan lagi dalam bentuk kategori duratif dan frekuentif. Kategori sentral berikutnya adalah kategori *pengalaman emosi*, yang secara lebih spesifik dapat dimasukkan dalam kategori periferil, yaitu *pengalaman emosional* yang berkaitan dengan perasaan baik maupun buruk, *pengalaman spiritual* yang berkaitan dengan interaksi dengan hal yang tak tampak, dan *pengalaman material* yang berkaitan dengan interaksi yang tampak.

Kategorisasi *pengalaman personal* yang berbentuk positif-negatif serta jamak-tunggal menunjukkan bagaimana pengguna bahasa Indonesia mengkategorikan pengalaman berdasarkan oposisinya serta subjek yang memilikinya. Kategorisasi pengalaman kuantitatif mencerminkan cara berpikir pengguna bahasa Indonesia yang didasarkan pada jumlah, baik lama kerja maupun frekuensi kerjanya. Oleh karena itu, di Indonesia hal-hal tersebut menjadi kualifikasi penting ketika proses melamar pekerjaan. Kategorisasi pengalaman emosi yang bermakna periferil mencakup semua bentuk perasaan serta interaksi dengan sesuatu yang tampak maupun tidak. Hal itu menunjukkan bahwa pengguna bahasa Indonesia mengklasifikasikan pengalaman emosional berdasarkan semua bentuk perasaan yang muncul, baik dari dalam diri maupun interaksi dengan semua hal dari luar dirinya.

Selain kategorisasi yang lebih spesifik, *pengalaman* dalam bahasa Indonesia sebagai ranah target yang merupakan konsep abstrak juga ditemukan untuk dipahami dalam bentuk hal konkret dengan ranah sumber berupa pendidikan yakni PENGALAMAN ADALAH GURU. Selain itu, *pengalaman* juga dapat dijelaskan sebagai hubungan dua arah dalam bentuk PENGALAMAN ADALAH INTERAKSI. Berikutnya, *pengalaman* dalam bahasa Indonesia juga dimaknai sebagai harta mahal yang bisa diberikan secara turun-menurun, dalam metafora konseptual PENGALAMAN ADALAH WARISAN. Selanjutnya, *pengalaman* juga dapat dimaknai dalam bentuk *spatial* berupa PENGALAMAN ADALAH RUANG, sedangkan PENGALAMAN ADALAH TAHAPAN juga menjadi metafora yang dikonsepsikan untuk menunjukkan *pengalaman* sebagai salah kualifikasi yang harus dimiliki untuk memperoleh capaian yang lebih tinggi. Terakhir, PENGALAMAN ADALAH VARIABEL MATEMATIS

menunjukkan bahwa *pengalaman* menjadi satu bagian kecil yang dapat dikombinasikan dengan beberapa hal lain, sehingga bisa menghasilkan satu capaian, tujuan, atau hal yang lebih besar, sama seperti proses penambahan dalam operasi matematika sederhana.

Semua bentuk metafora konseptual yang muncul dari *pengalaman* tersebut mencerminkan bagaimana pengguna bahasa Indonesia mengonseptkan *pengalaman* dalam ranah yang cukup beragam. Hasil penelitian ini dapat menjadi pelengkap serta pendukung riset linguistik kognitif, khususnya untuk riset yang membahas konseptualisasi, pengembangan skema gambar, metafora konseptual, atau kategorisasi dalam bahasa Indonesia, karena *pengalaman* selalu menjadi titik tolak pikiran linguistik kognitif yang paling fundamental.

CATATAN

Penulis berterima kasih kepada mitra bestari yang telah memberikan saran-saran berharga untuk perbaikan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, D. C. (2010). Konsepsi arah bagi orang Jawa (Tinjauan Antropologi Linguistik). *Adabiyat* 9.(1): 47-60.
- Arimi, S. (2015). *Linguistik Kognitif: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: A.Com Press.
- Bialystok, E. (1998). Beyond binary options: Effects of two languages on the bilingual mind. *Studia Anglica Posnaniensia: International Review of English Studies*.
- Deignan, A., & Gibbs, R.W., Jr. (Eds.). (2008). Corpus linguistics and metaphor. Dalam *Metaphor in Language and Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dirven, R.; Wolf, H.; & Polzenhagen, F. (2012). Cognitive linguistics and cultural studies. Dalam D. Geeraerts & H. Cuyckens (Eds.). *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- Evan, V. dan Green, M. (2006). *Cognitive Linguistics: An Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Kovecses, Z. (2002). *Metaphor: A Practical Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Lakoff, G. (1990). *Woman, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. (2003). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Peng, L.; & Kang, S. (2023). Classifiers in competition for categorization. *Language and Cognition* 15(4): 815-833.
- Putra, D. S. A. (2022). Metafora konseptual pikiran dalam bahasa Indonesia. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya* 6(2): 121-132.
- Reed, S. K. (1972). Pattern recognition and categorization. *Cognitive Psychology* 3: 382-407.
- Quinn, N.; & Holland, D. (1987). *Culture and cognition*. Dalam D. Holland & N. Quinn (Eds.). *Cultural Models in Language and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pesina, S. (2023). Anthropomorphic metaphors as a cognitive model for the conventionalization of thought. *Technology and Language* 4(4): 22-33.
- Rosch, E.; & Mervis, C. B. (1975). Family resemblances: Studies in the internal structure of categories. *Cognitive Psychology* 7: 573-605.
- Rosch, E., & Lloyd, B. B. (1978). *Cognition and Categorization*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

- Saifudin, A. (2018). Konseptualisasi citra Hara 'Perut' dalam idiom bahasa Jepang. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* 1(91): 65-78.
- Tversky, A.; & Gati, I. (1978). Studies of similarities. Dalam *Cognition and Categorization*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Varela, F. J. dkk. (2016). *The Embodied Mind Cognitive Science and Human Experience*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology (MIT).
- Vervaeke, J.; & Kennedy, J. M. (2009). *Conceptual Metaphor and Abstract Thought*. London: Routledge.
- Wingfield, C. dkk. (2024). A linguistic – sensorimotor model of the basic-level advantage in category verification. *Cognitive Science a Multidisciplinary Journal* 48: 1-35.
- Zhao, H. (2024). An inquiry into the idealized cognitive model of Chinese ancient residential names. *Journal of Sociology and Ethnology* 6(2): 158-167.