

## PERANAN PROTOTIPE DALAM PENDEFINISIAN KONSEP ABSTRAK “MARAHA” DAN “BENCI”

*Didi Sukyadi*

Balai Bahasa UPI

Jln. Dr. Setyabudi 229 Bandung 40154

Sukyadi@hotmail.com atau Sukyadi@upi.edu

### ABSTRACT

*In Indonesian Great Dictionary, both of the words “angry” and “hate” are more or less defined as something uneasy. This definition has actually aroused overwhelming question for in daily use the two words seem to be different. How different they are can be answered by using the reference of prototype theory which will be applied on the abstract concept for the characteristics of the two words. In this study, the respondents are 42 students of the eight semester of English Department, UPI. They are presented with open questions to identify the kinds of prototype and its cognitive model. In addition, they are expected to evaluate the best attribute for the words angry and hate. The result shows that the word “angry” can be physiologically and psychologically identified, while another word, “hate” can only be psychologically identified. Moreover, there is family relatedness in their cognitive model. This fact influences the implicit meaning of the two words in the current dictionary.*

**Key words:** *prototype theory, cognitive model, dan konsep abstrak.*

### 1. Pendahuluan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1989) “marah” mengandung arti sangat tidak senang (karena diperlakukan hal tidak pantas, karena dihina, dsb.) atau dapat juga berarti mengeluarkan kata-kata yang menunjukkan rasa marah. Masih menurut kamus yang sama, “benci” mengandung arti merasa sangat tidak suka, atau perasaan sangat tidak suka (tidak menyenangkan). Dari definisi itu atribut *marah* ditunjukkan oleh kejadian atau peristiwa yang menyebabkannya dan oleh tindakan yang dilakukan ketika *marah* berlangsung. Namun, dalam kehidupan sehari-hari seseorang dikatakan marah tidak hanya ketika ia mengeluarkan kata-kata yang me-

nunjukkan marah, tetapi dapat juga ditunjukkan oleh perubahan fisik seperti muka merah, mata melotot, jantung berdegup kencang, atau dapat pula ditunjukkan oleh tindakan seperti membanting piring, menendang pintu, meninju, atau melempar obyek tertentu. Makna *benci* menurut definisi kamus tersebut hampir sama dengan *marah*, dan karena *suka* artinya sama dengan *senang*. Padahal, dalam pandangan awam *marah* dan *benci* merupakan dua entitas yang berbeda walaupun keduanya berdekatan. Sayangnya untuk *benci* peristiwa yang menyebabkannya dan atribut fisiknya (jika memang ada) belum terdaftar dalam kamus. Dengan demikian pertanyaan pokok dalam pembicaraan ini adalah, `Apakah *marah* dan

*benci* memiliki atau dapat didefinisikan secara sepadan?"

Jawaban atas pertanyaan di atas diharapkan mampu menunjukkan atribut paling esensial dalam menentukan prototipe marah dan benci. Selain itu, diharapkan pula ditemukan atribut yang paling cocok untuk kedua kata tersebut.

Untuk membimbing upaya pencarian jawaban atas ketiga persoalan di atas digunakan teori prototipe. Teori ini dipilih karena dapat menjelaskan proses kognitif dalam kategorisasi benda-benda kongkrit seperti dilaporkan oleh Berlin dan Kay (1969) (dalam Ungerer dan Schmid, 1996:37) mengenai warna, Labov (dalam Taylor, 1998:40) mengenai cangkir, pas bunga, dan mangkok, Rosch (lihat: Ungerer dan Schmid, 1996:11) mengenai bentuk (*shapes*), perabot rumah tangga, buah-buahan, kendaraan, senjata, sayuran, peralatan, burung, olah raga, mainan, dan pakaian, Schmid (dalam Ungerer dan Schmid, 1996:33) mengenai rumah, dan Ungerer dan Schmid (1996:37) mengenai prototipe kebiasaan makan pada berbagai budaya yang berbeda.

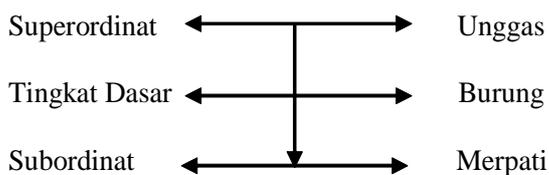
Selain itu, teori ini juga telah dikembangkan untuk menganalisis penggunaan kata kerja *vernien* dan *vernietigen* (merusak) dalam bahasa Belanda (Geeraerts, dalam Rudzka-Ostyn, 1988). Selain itu, sampai kini teori prototipe masih menjadi bahan perdebatan dan kajian menarik. Philip (2000) dalam *ratnik* (surat elektronik)-nya menunjukkan bahwa banyak disertasi yang sedang ditulis terkait dengan warna dalam berbagai bahasa seperti dalam terjemahan bahasa Arab-Inggris (Abdulla Al-Harrasi), dalam bahasa Ceko (Vera Schmiedtova), Arab Tunisia (Zouhair Maalej), dan Perancis (Kristeva). Teori prototipe juga diseminarkan di Duesseldorf dari tanggal 26-28 Februari 1997 setelah 25 tahun publikasi yang melahirkan teori ini. Kajian teori prototipe pada kata *marah* dan *benci* diharapkan mampu menguji kesahihan teori ini dalam aspek yang lebih luas; tidak saja dalam kata

benda, tetapi juga dalam kata kerja, kata sifat, dan kelas kata lainnya.

Taylor (1995:559) mendefinisikan prototipe sebagai anggota paling sentral dari sebuah kategori. Jadi, seseorang dapat menunjukkan benda tertentu sebagai prototip CANGKIR; Masih menurut Taylor, prototipe juga dapat dimaknai sebagai representasi skematis inti konseptual dari sebuah kategori. Prototipe merupakan konsep sentral dalam kategorisasi. Menurut Barsalou sebagaimana dikutip Rosch (dalam Ungerer dan Schmid, 1996:6) dari sudut psikologis, kategorisasi merupakan sebuah tugas yang agak kompleks yang melibatkan pemilihan stimulus, identifikasi dan klasifikasi, serta penamaan. Menurut Rosch (dalam Ungerer dan Schmid, 1996:6) proses kategorisasi tidak boleh dianggap sesuatu yang bersifat manasuka atau arbitrer. Dalam pembentukan kategori ada dua prinsip umum, yaitu penghematan kognitif dan pencerminan struktur dunia yang dipersepsikan. Penghematan kognitif bertujuan mengurangi perbedaan stimulus yang tidak terhingga ke dalam proporsi yang secara kognitif dan perilaku dapat digunakan. Pencerminan struktur dunia yang direfleksikan diperlukan karena objek-objek yang ada di dunia mempunyai struktur korelasional yang tinggi. Misalnya, *sayap* akan terjadi lebih sering dengan *bulu* daripada *rambut*.

Stevan (dalam Rosch, 1995) membedakan kategorisasi ke dalam tingkat vertikal dan horisontal. Kategori vertikal berkenaan dengan tingkat keterlingkupan kategori yakni dimensi keterlingkupan istilah *burung perkutut*, ke dalam istilah *burung*, *unggas* dan *hewan*. Dimensi horisontal berkenaan dengan segmentasi kategori pada level yang sama, yakni kategori yang sejajar dengan kata *mobil*, *kursi*, dan *burung*. Menurut Rosch penggunaan prototipe, yang mengandung atribut paling representatif dalam sebuah kategori, akan meningkatkan fleksibilitas dan perbedaan kategori dalam dimensi horisontal.

Rosch melakukan serangkaian percobaan yang menunjukkan bahwa prinsip-prinsip di atas menghasilkan apa yang disebut kategorisasi tingkat dasar sebagaimana dikonstruksikan dengan tingkat superordinat dan subordinat (misalnya, superordinat = unggas, tingkat dasar = burung, subordinat = merpati) seperti dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini. Kategori tingkat dasar mempunyai lebih banyak validitas ciri kategori dan kesamaan kategori dari tingkat lainnya. Validitas ciri merupakan konsep probabilitas; validitas sebuah ciri X sebagai penerka sebuah kategori Y. Sebuah kategori dengan validitas ciri yang tinggi akan lebih terbedakan daripada kategori dengan validitas ciri yang rendah. Kesamaan kategori didefinisikan sebagai bobot total ciri-ciri umum suatu kategori dikurangi jumlah total kategori yang berbeda. Jadi superordinat memiliki validitas ciri dan kesamaan kategori yang lebih tinggi daripada kategori tingkat dasar, karena ia mempunyai lebih sedikit atribut yang umum. Kategori subordinat memiliki jumlah total validitas ciri yang lebih rendah karena ia memiliki lebih banyak kesamaan atribut dengan kategori subordinat lainnya.



**Gambar 1**  
**Kategorisasi Tingkat Dasar**

Dalam abstraksi kategori tingkat dasar ini Rosch menyelidiki empat operasi definisi operasional yang saling bertemu pada suatu titik (konvergen), yaitu atribut yang umum, gerakan motorik yang umum, kesamaan objektif dalam bentuk, dan keteridentifikasi bentuk. Ia menemukan bahwa objek dipersepsi pada tingkat dasar dan karenanya kata-kata tingkat dasar seperti burung, anjing, dan sapi diperoleh

pertama kali pada masa kanak-kanak, dan karenanya pula kategori tingkat ini merupakan kategori yang paling berguna. Ditemukan pula bahwa prototipikalitas ditentukan oleh prinsip yang sama seperti maksimalisasi validitas ciri dan kesamaan kategori sebagaimana prinsip yang mengatur pembentukan kategori itu sendiri.

Menurut Rosch sebagaimana dikutip Geeraerts (dalam Rudzka-Ostyn, 1988) gejala prototipe yang begitu berperan dalam pembentukan kategori diduga timbul karena faktor fisiologis, referensi (acuan), statistik dan psikologis. Hipotesis fisiologis menyebutkan bahwa prototipikalitas merupakan akibat dari struktur fisiologis dari perangkat perseptual. Dalam hal warna, misalnya, warna tertentu dianggap lebih bermakna karena mata kita lebih sensitif terhadap frekuensi cahaya tertentu daripada terhadap yang lainnya. Hipotesis referensi menyatakan bahwa prototipikalitas diakibatkan oleh kenyataan bahwa beberapa contoh dari suatu kategori memiliki lebih banyak kesamaan atribut dengan contoh lainnya dalam kategori itu daripada anggota pinggiran (misalnya, *burung unta* sebagai anggota pinggiran dari *burung*). Inilah yang oleh Rosch disebut dengan kesamaan famili. Penjelasan statistik dalam prototipikalitas menyebutkan bahwa anggota yang lebih banyak dialami dari suatu kategori merupakan prototipe kategori itu. Sedangkan hipotesis psikologis menyebutkan bahwa secara kognitif memaksimalkan kekayaan konseptual masing-masing kategori melalui penggabungan nuansa-nuansa yang hubungannya dekat ke dalam sebuah konsep adalah sangat menguntungkan karena membuat sistem konseptual itu makin ekonomis. Karena kepadatan konseptual dari masing-masing kategori, informasi yang sebanyak-banyaknya dapat diberikan dengan usaha kognitif sekecil-kecilnya. Dari keempat hipotesis yang diajukan Rosch tersebut, hipotesis terakhir dianggap oleh Geererts (dalam Rudzka-Ostyn, 1988) sebagai yang paling

penting karena memenuhi syarat keberadaan sebuah sistem kognitif, yaitu kestabilan dan kefleksi-sibelan. Dengan atribut dan kesamaan famili maka selain nuansa-nuansa yang sedikit menyimpang dapat dikembangkan dalam suatu kategori, juga dapat digabungkan ke dalam kategori yang ada sebagai contoh marginal kategori yang kedua ini sehingga prototipe mampu mengorganisasi kategori secara fleksibel dan sekaligus juga stabil sehingga prototipe membantu kita memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dengan upaya kognitif sekecil-kecilnya

Sebuah kategori tingkat dasar memiliki anggota dengan prototipe terbaik dan terjelek (*core & periphery*). Misalnya, MERPATI merupakan contoh terbaik dari kategori burung karena ia memiliki ciri-ciri burung, yaitu berparuh, bertelur, bersayap, berkaki dua dan berparuh, dapat terbang, dan berbulu, sedangkan BURUNG UNTA merupakan contoh terjelek karena ia tak dapat terbang. Prototipe difasilitasi oleh kesamaan famili. BURUNG UNTA merupakan seekor burung bukan hanya karena ia bertelur seperti MERPATI tetapi juga karena ia mempunyai leher panjang seperti flamingo dan burung yang indah seperti BURUNG MERAK.

Labov (1973) membedakan prototipe dengan makna inti. Makna inti adalah makna sebuah kata yang paling sentral dan primer. Makna inti kata *memecahkan* adalah makna sebagaimana terkandung dalam memecahkan benda seperti cangkir, bukan memecahkan gelombang di pantai. Adapun *prototype* adalah contoh terbaik dari sebuah konsep. Jadi, *merpati* dapat merupakan contoh prototipe terbaik dari BURUNG dan *beringin* mungkin menjadi prototipe contoh terbaik dari POHON.

Walaupun konsep yang digunakan dalam mendiskusikan makna inti terkait dengan kata benda, ada pula makna inti untuk kata kerja. Misalnya, kata *memecahkan* memiliki banyak makna, tetapi jika Anda meminta seseorang

membuat kalimat dengan kata tersebut, ia akan menggunakan makna inti memecahkan objek fisik seperti cangkir. Jika kita meminta seseorang membuat kalimat dengan kata *meletakkan*, makna inti yang akan dipilih adalah memindahkan objek fisik ke atas permukaan yang datar. Kata *vernien* dan *vernietigen* (merusak) digunakan untuk makna inti yang berbeda. *Vernien* digunakan untuk makna yang abstrak (menghapus keringat di wajah), sedangkan *vernietigen* digunakan untuk makna inti kongkrit (merubuhkan bangunan). Kellerman (1978) menunjukkan bahwa pembelajar bahasa kedua ketika dihadapkan pada kata *break* dalam bahasa kedua cenderung menggunakan kata itu untuk makna inti “cangkir pecah”. Subjek yang ditelitinya tak begitu yakin bahwa kata itu dapat digunakan untuk “pemecah es” atau “kakinya patah.” Teori prototipe telah pula diuji dalam domain bunyi. Sussman (1993) mengetes teori prototipe untuk kontinum *ba* hingga *da*. Hasilnya menunjukkan adanya variasi pilihan prototipe *intra* dan antar subjek. Samuel (1982) meneliti kontinum *ga-ka* dan menemukan bahwa pergeseran adaptasi selektif paling tinggi terjadi pada *ba* dengan rata-rata pergeseran prototipe 6.5%.

Dalam tulisan ini, untuk menjawab pertanyaan, “Apakah *marah* dan *benci* dapat didefinisikan secara sepadan?” pembahasan akan lebih difokuskan pada penerapan teori prototipe untuk mengidentifikasi atribut utama pembentuk makna kedua kata tersebut. Lebih jauh lagi, pertanyaan itu dapat dirinci menjadi: Apakah gejala prototipe yang paling berperan dalam pembentukan kategori *marah* dan *benci*?

## 2. Metode penelitian

Responden yang terlibat dalam penelitian ini adalah 42 orang mahasiswa S1 Universitas Pendidikan Indonesia Semester 8 Angkatan 2000/2001. Mereka diminta menjawab pertanyaan terbuka mengenai ciri-ciri *marah* dan

*benci* serta kapan seseorang dikatakan mengalami kedua keadaan tersebut. Setelah itu, mereka diminta menilai mengenai atribut terbaik dari kedua konsep itu. Pengumpulan data dilakukan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi atribut *marah* dan *benci* dengan memberikan dua buah pertanyaan terbuka, yaitu “Menurut anda apakah ciri-ciri orang yang marah dan benci?” Setelah teridentifikasi, responden diminta menilai atribut atau ciri-ciri kedua konsep itu dari yang terbaik hingga yang terjelek dengan menggunakan skala 6 s.d. 1 (6 = sangat baik sekali, 5 = baik sekali, 4 = baik, 3 = kurang, 2 = sangat kurang, 1 = sangat kurang sekali). Masing-masing atribut diberi bobot sesuai dengan angka di atas. Misalnya, Jika responden ada 10 orang dan semuanya memberi bobot 6 untuk atribut marah “Jantung berdegup lebih cepat.”, skor atribut itu 60, sedangkan jika semuanya memberi bobot 5, skornya 50. Karena jumlah responden 42 orang, bobot terendah untuk masing-masing atribut adalah 42 sedangkan paling tinggi adalah 252. Dengan cara itu, bobot yang diberikan 42 responden atas 10 atribut marah dan benci dapat dihitung dan diurutkan. Atribut yang mendapat rating tertinggi dianggap sebagai prototipe dari kedua kata itu (*lihat lampiran*). Untuk melihat apakah responden menggunakan *peristiwa* ataukah *kejadian* untuk mengidentifikasi, kepada responden diajukan dua buah pertanyaan terbuka, “Kapankah anda dikatakan marah atau benci?” dan “Konsep apakah yang anda ingat ketika mendengar kata “marah” dan “benci”?”

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Konsep Marah

##### 3.1.1 Pemicu Marah

Peristiwa yang memunculkan terjadinya marah terkait dengan individu lain. Artinya, faktor yang menyebabkan marah itu terjadi

berasal dari orang lain secara langsung. Misalnya, merasa tersinggung, terhina, dikhianati, tidak dihargai, diledek dan dilecehkan, terusik emosinya.

Selain itu, marah juga ditimbulkan oleh keadaan emosional tertentu dalam diri individu yang penyebabnya tidak secara langsung berasal dari individu lain. Misalnya, tidak berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, tidak dapat menyelesaikan tugas karena berbagai halangan, mendapatkan sesuatu di atas ambang kesadarannya, tak dapat mengendalikan diri, atau kecewa atas suatu hal.

##### 3.1.2 Atribut Marah

Atribut marah pada umumnya terkait dengan kesan atau gejala fisik (fisiologis) yang teramati saat seseorang marah. Misalnya, mata melotot, suara meninggi atau sangat berat, raut muka dan otot-otot tegang, tiba-tiba diam, uring-uringan, berkata kasar sambil berteriak, degup jantung yang cepat, melakukan gerakan seperti memukul, menendang. Atribut lainnya lebih bersifat sosio-emosional, yakni teramati karena ada interaksi dengan lingkungan sekitar. Misalnya, tak dapat mengendalikan diri, menyendiri, kurang peduli atas lingkungan sekitar, tidak kooperatif, dll.

##### 3.1.3 Hubungan antara Marah dan konsep lain

Konsep ‘marah’ erat kaitannya dengan konsep-konsep kata sifat lainnya seperti: (1) kecewa, kesal, lepas kendali, tersinggung, emosional, kesal, bingung, kasar dan tidak ramah, merasa terluka, ketus, diam, dendam, gagal, terhina dan sedih, (2) atau dapat pula terkait dengan konsep kata kerja aktif seperti menangis, menyendiri, membenci, melanggar aturan, (3) dan pasif seperti diomeli dan ditinggalkan, dan (4) dan kata benda kerusakan, putus cinta, perkelahian, pertengkaran, polisi, guru dan siswa, merah, api, loyalitas, kepercayaan.

### 3.1.4 Prototipe Marah

Hasil penilaian responden atas sepuluh buah atribut marah yang dianggap mewakili menunjukkan bahwa untuk *marah*, atribut yang dapat dianggap prototipe adalah jantung berdegup lebih cepat, sedangkan yang terjelek atau *periphery* adalah gigi gemeletuk. Hasil penilaian dapat dilihat dalam Tabel 1.

## 3.2 Konsep Benci

### 3.2.1 Pemicu Benci

Rasa benci akan muncul jika perasaan seseorang terganggu oleh orang lain (sosiologis), misalnya: (1) merasa dikhianati dan dikecewakan, merasa dibohongi, merasa difitnah, merasa tersinggung perasaannya, merasa cita-citanya terhalang, teringat kepada hal-hal yang menyedihkan, dibuat marah oleh orang lain, dituduh tanpa alasan, (2) atau gangguan itu bukan pada perasaan tapi pada loyalitas -tidak dapat mengemban amanat, loyalitasnya terganggu, dan (3) atau jika seseorang menjumpai situasi yang tak menguntungkan -menjumpai kenyataan yang tidak diharapkan, mendapatkan sesuatu yang tak diharapkan.

### 3.2.2 Prototipe Benci

Ciri-ciri bahwa seseorang merasa benci lebih bersifat psikologis ketimbang fisiologis, seperti tidak menyukai apa yang dibenci, cemburu, bersikap sinis, tak peduli, tak acuh, menghindar.

### 4.2.3 Konsep lain yang terkait dengan Benci

Jika seseorang benci maka makna lain yang akan diingat dalam pikirannya adalah: takut, marah, kepercayaan, kesal, dendam, muak, kecewa, menangis, kesendirian, politik, pembunuhan, demonstrasi, tawuran, emosi, sakit hati, musuh, bohong, ejekan, cemoohan, hinaan, perbedaan pendapat, ketidakcocokan, dengki, pengkhianatan, harga diri.

### 4.2.4 Prototipe Benci

Prototipe benci adalah merasa *sangat tidak suka* sedangkan atribut terjelek atau *periphery*-nya adalah *amat takut*. Evaluasi responden atas atribut *benci* dapat dilihat dalam tabel 2.

Data tersebut menunjukkan bahwa “marah” memiliki prototipe fisiologis atau yang

**Tabel 1**  
**Prototype Konsep MARAH**

No.	Atribut ‘marah’	Ranking	Skor
1.	Jantung berdegup lebih cepat	1	219
2.	Suara meninggi	2	218
3.	Tak berkata sepatahpun	3	199
4.	Tak dapat mengendalikan dir	4	184
5.	Muka dan mata merah	5	167
6.	Memukul dan meninju	6	164
7.	Membanting benda terdekat	7	160
8.	Tangan dikepalkan	8	157
9.	Badan gemetar	9	139
10.	Gigi gemeletuk	10	124

**Tabel 2**  
**Prototype Konsep BENCI**

No.	Atribut 'benci'	Ranking	Skor
1.	Merasa sangat tidak suka	1	225
2.	Berusaha menghindar	2	214
3.	Merasa kesal	3	213
4.	Merasa muak	4	197
5.	Merasa tidak peduli	5.5	181
6.	Merasa jijik	5.5	181
7.	Menceritakan hal negative	7	157
8.	Merasa menyesal	8	131
9.	Berniat jelek	9.5	124
10.	Amat takut	9.5	124

teramati seperti jantung berdegup lebih cepat dan muka merah atau melotot, dan juga prototipe psikologis seperti merasa tersinggung, terhina, dan dikhianati. Adapun "benci" hanya memiliki prototipe psikologis atau perasaan saja seperti tidak menyukai apa yang dibenci, cemburu, bersikap sinis, tidak peduli, tak acuh, dan menghindar. Dalam mengidentifikasi konsep *marah* dan *benci*, responden melihat pentingnya identifikasi peristiwa atau alasan mengapa seseorang *marah* atau *benci*. Jika dibandingkan, prototipe *marah* dan *benci* memiliki kesamaan famili (*family resemblance*) dalam model kognitifnya, yaitu keduanya membangkitkan konsep menghindar atau menyendiri, merasa dikhianati, dan dikecewakan.

Dilihat dari model kognitif atau skema yang dibangkitkan dari konsep *marah* dan *benci*, ada beberapa konsep yang sama-sama muncul, yaitu kesal, dendam, terhina, menangis, dan menyendiri. Akan tetapi, ada konsep yang tidak muncul pada kata *marah*, tetapi pada kata *benci* muncul, yaitu, polisi, guru dan siswa, merah, dan api. Secara umum prototipe *marah* adalah fisiologis, yaitu jantung berdegup

lebih cepat, sedangkan prototipe *benci* adalah fisiologis, yaitu sangat tidak suka terhadap apa yang dibencinya. Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa *marah* dan *benci* merupakan dua konsep yang memiliki prototipe berbeda walaupun keduanya memiliki kesamaan famili. Dengan demikian kita tidak dapat menyepadankan definisi *marah* dan *benci*.

#### 4. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan di atas adalah bahwa dalam kategorisasi konsep abstrak seperti marah dan benci, peristiwa atau kejadian yang menjadi pemicu munculnya konsep itu sangat esensial. Konsep *marah* memiliki prototipe fisiologis maupun psikologis, sedangkan konsep benci prototipenya hanya bersipat psikologis saja. Konsep *marah* dan *benci* dapat dikatakan memiliki kesamaan famili dalam model kognitifnya, bukan dalam atribut prototipenya. Dengan demikian pendefinisian kedua kata itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perlu disempurnakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud RI. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Harnad, Stevan . 1995. Rosch: Categorization. <http://www.ecs.soton.ac.uk/~harnad/Hypermail/Foundations.Cognition/0059.html>
- Kellerman, E. 1978. Giving Learners a Break: Native Language Intuitions as a Source of Prediction About Transferability: *Working Papers in Bilingualism*, 15: 59-92.
- Labov, William. 1973. *The Boundaries of Words and Their Meaning*. In Hatch and Brown (1993). Core Meaning and Prototype Theory. ASA 125 Meeting Ottawa 1993 May.
- Philip, G. 2000. *Color Metaphors*. (philip@cilta.unibo.it).
- Rosch, E. 1995. *Principles of Categorization*. (harnad@cogsci.soton.ac.uk).
- Rudzka-Ostyn, B. 1988. *Topics in Cognitive Linguistics*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Samuel, A.G. (1982). Phonetic Prototypes. *Perception and Psychophysics*, 31, 307-314.
- Sussman, Joan E. 1993. *A Preliminary Test of Prototype Theory for a (ba) to (da) Continuum*. ASA 125 Meeting Ottawa 1993 May.
- Taylor, John. 1998. *Syntactic Constructions as Prototype Categories*. In Tomasello (1998b:177-202).
- Taylor, J. R. 1995. *Linguistics Categorization: Prototypes in Linguistics Theory*. United States: Oxford University Press
- Tomasello, Michael. 1998. *The New Psychology of Language: Cognitive and functional approaches to language structure*. Mahwah, NJ: Laurence Erlbaum.
- Ungerer, F. & Schmid, H.J. 1996. *An Introduction to Cognitive Linguistics*. England: Addison Wesley Longman Limited