

**MAJAS PERBANDINGAN DALAM LIRIK LAGU
DI DALAM GAME *PROJECT DIVA* KARYA KZ LIVETUNE**

Tinjauan Semantik

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Humaniora**



JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG

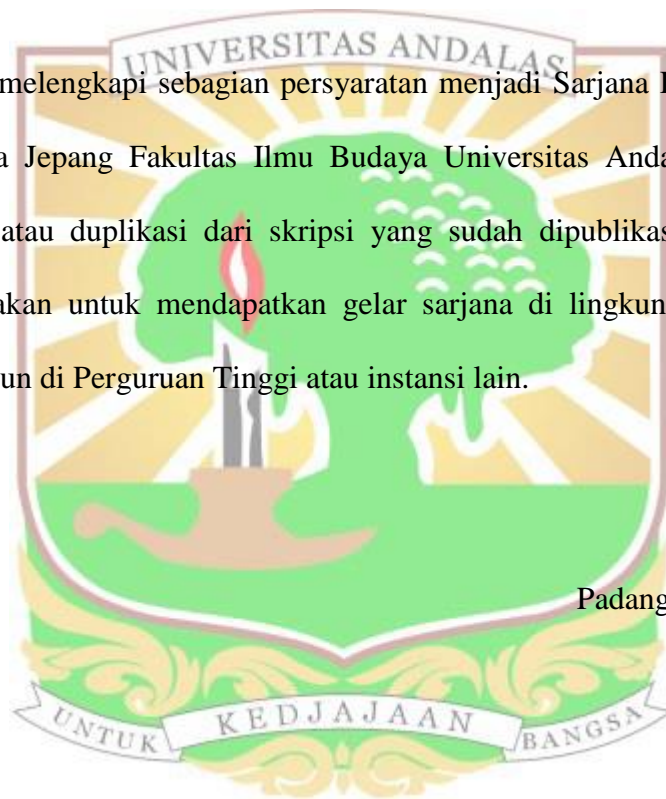
2021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi ini yang berjudul:

MAJAS PERBANDINGAN DALAM LIRIK LAGU DI DALAM GAME *PROJECT DIVA* KARYA *KZ LIVETUNE*

Ditulis untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Humaniora pada Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas. Skripsi ini bukan tiruan atau duplikasi dari skripsi yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Universitas Andalas maupun di Perguruan Tinggi atau instansi lain.



Padang, Agustus 2021

Hasanah Putri Perdana
1610751016

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

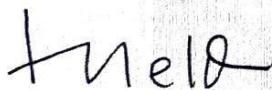
Judul Skripsi : Majas Perbandingan dalam Lirik Lagu di Dalam Game
Project DIVA Karya kz Livetune.
Nama : Hasanah Putri Perdana
Bp : 1610751016

Padang, Agustus 2021

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.
NIP.197507152005012002



Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.
NIP. 197712102005012004

KETUA JURUSAN SASTRA JEPANG



Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum.
NIP.198103262005012002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalas.

Majas Perbandingan dalam Lirik Lagu di Dalam Game

Project DIVA Karya kz Livetune.

Nama : Hasanah Putri Perdana

Bp : 1610751016

Padang, Agustus 2021

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Adrianis, S.S., M.A.



.....

2. Lady Diana Yusri, S.S., M.Hum.



.....

3. Radhia Elita, S.S., M.A.



.....

4. Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.



.....

5. Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.



.....

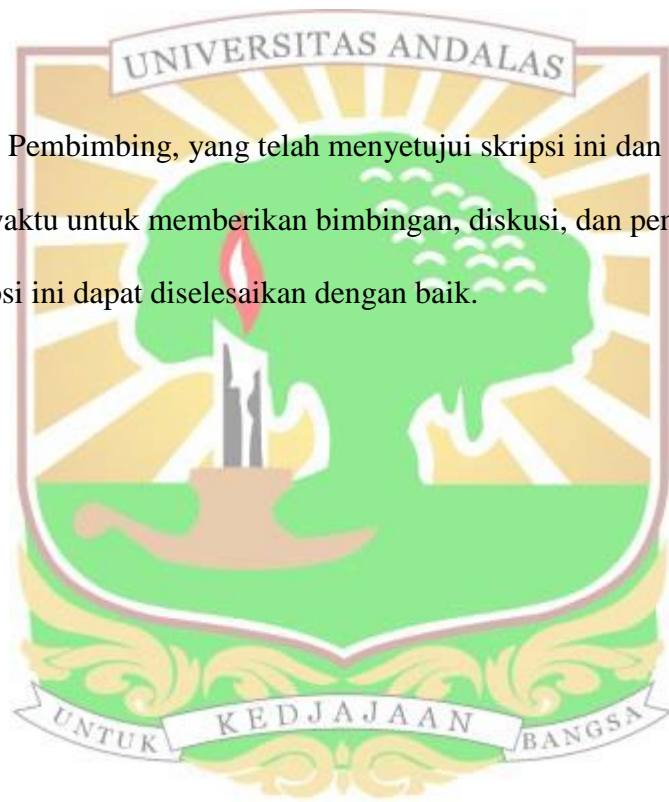
UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada

(Imelda Indah Lestari, S.S., M.Hum.)

(Darni Enzimar Putri, S.S., M.Hum.)

Sebagai dosen Pembimbing, yang telah menyetujui skripsi ini dan bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, diskusi, dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.



ABSTRAK

MAJAS PERBANDINGAN DALAM LIRIK LAGU

DI DALAM GAME *PROJECT DIVA* KARYA *KZ LIVETUNE*

Oleh: Hasanah Putri Perdana

Penelitian ini membahas tentang majas perbandingan dalam lirik lagu di dalam game *Project DIVA* Karya *kz Livetune*. Majas pada umumnya dipakai untuk menarik hati pembaca agar tidak bosan dan selalu memperoleh kesegaran dalam karya sastra tak terkecuali syair atau lirik dalam sebuah lagu. Pembagian majas dalam bahasa Jepang terbagi menjadi 3 yaitu majas pertentangan, majas perbandingan, dan majas perulangan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui makna macam-macam majas perbandingan dalam lirik lagu di dalam game *Project DIVA* karya *kz Livetune*.

Penelitian ini menggunakan tinjauan semantik. Sumber data dalam penelitian adalah lirik lagu dari game *Project DIVA* karya *kz Livetune*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik dasar. Metode simak dengan teknik dasar yang peneliti lakukan yaitu teknik sadap. Pada tahap analisis data, metode yang digunakan adalah metode padan dengan teknik daya pilah sebagai pembeda larik tulisan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori majas metafora dari Ulman dan personifikasi dari Sakamoto.

Hasil dari analisis penelitian majas perbandingan dalam lirik lagu di dalam game *Project DIVA* Karya *kz Livetune* adalah majas metafora terdiri dari 6 data, yaitu: 5 metafora konkret ke abstrak dan 1 metafora sinetesis. Sedangkan lirik lagu dari majas personifikasi terdiri dari 7 data, yaitu: 6 personifikasi frase kata kerja dan 1 personifikasi frase kata sifat. Secara keseluruhan, majas perbandingan dari lirik lagu karya *kz Livetune* berjumlah 13 data.

Kata kunci: Semantik, Majas perbandingan, Metafora, Personifikasi, lirik lagu, *kz Livetune*

ABSTRACT

COMPARATIVE FIGURE OF SPEECH IN SONG LYRICS

IN THE GAME *PROJECT DIVA* BY *KZ LIVETUNE*

By: **Hasanah Putri Perdana**

The research examined the comparative figure of speech in song lyrics in the game Project DIVA by kzLivetune. The figure of speech is generally used to attract readers and hoped they are interested in literary works including poetry or lyrics in certain song. The division of the figure of speech in the Japanese language are divided into three parts; they are the contrasting figure of speech, the comparative figure of speech, and the repetition of figure of speech. The objective of this research was to examine the meaning comparative of various figures of speech in song lyrics in the game Project DIVA by kz Livetune.

The research used a semantics approach. The data were obtained from song lyrics in the game Project DIVA by kz Livetune. This qualitative descriptive research used listening method with basic techniques as the research methodology. The basic technique is called as tapping technique. In the data analysis, the method used was the matching method with the sorting technique as a differentiating array of writings. The theory used in the study was the theory of metaphor from Ulman (1972) and personification from Sakamoto (2005).

The result of the study explained that there were six data found in the metaphor, they are five concrete to abstract metaphors, and one synthesis metaphor. Meanwhile there were seven data found in the personification, they are seven verb phrases and one adjective phrases. As a conclusion, there were 13 data found in the comparative figure of speech from kz Livetune's song lyrics.

Keywords: Semantics, Comparative figure of speech, Metaphor, Personification, song lyrics, kzLivetune



要旨

歌詞の比喩的な分析 *kz LIVETUNE* に

よるゲーム *PROJECT DIVA*

ハサナー プトリ ペルダナ

この研究では、歌詞の比喩的な分析 *kz Livetune* によるゲーム *Project DIVA* について説明する。比喩は一般的に読者を引き付けるために使用されるため、飽きることなく、詩や歌詞などの文学作品で常に新鮮さを得ることができる。日本語の比喩表現は、対照的な比喩、比較比喩、繰り返し比喩の 3 つに分けられる。この研究の目的は、歌詞の歌の比較 *kz Livetune* によるゲーム *Project DIVA* におけるさまざまな比喩的な比較の意味を決定する。

この研究では、意味論の理論を使う。データのソースは *kz Livetune* によるゲーム *Project DIVA* の歌詞である。本論文は記述的の質的 (qualitative descriptive) という研究である。本研究で使用した方法は、基本的な手法を用いられ、聞く方法は、研究者が使用する基本的な技術、すなわちタッピング技術を使用いられ、データ分析の段階で使用される方法は、ソート手法を使用した適切方法である。本研究で用いた理論は、ウルマンの類似性と坂本の擬人法の理論である。

この研究の評価は歌詞の比喩的な分析 *kz Livetune* によるゲーム *Project DIVA* の中で比喩的な比較が 13 がある。類似性は 6 つのデータについて、類似性を抽象化する具体的なものが 5 があって、合成の類似性が 1 がある。擬人法は 6 つのデータについて、動詞句擬人法が 6 があって、形容詞句擬人法が 1 がある。

キーワード：意味論、比喩的な比較、類似性、擬人法、歌詞、*kz Livetune*