

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

The Japan Foundation per tahun 2012 telah melakukan survey terkait dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Melalui survey tersebut tercatat 872.406 orang Indonesia mempelajari bahasa Jepang, sekitar lebih dari 835 ribuan orang diantaranya adalah masyarakat berpendidikan tingkat menengah keatas yang didominasi oleh pemuda yang diantaranya adalah pelajar dan mahasiswa. Selain itu, dilansir dari artikel yang diterbitkan oleh *republika.com* tanggal 27 Oktober 2015, Japan Foundation juga menyebutkan bahwa Indonesia menjadi negara kedua terbanyak di dunia yang mempelajari bahasa Jepang dengan peningkatan yang cukup signifikan yaitu sebesar 21,8 % dibandingkan tahun sebelumnya. Selain karena tuntutan dunia kerja, uniknya bahasa dan budaya Jepang menjadi alasan dan motivasi terkuat mengapa masyarakat Indonesia sangat tertarik untuk mempelajari Bahasa Jepang.

Diantara keunikan budaya pop Jepang atau *J-pop* seperti *Anime*, *Manga*/komik, musik, bahkan *game*. Tidak sedikit para pembelajar bahasa Jepang menjadi tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang karena hobinya mendengar musik dan lagu-lagu Jepang, baik itu lagu yang dibawakan oleh penyanyi solo, grup band, idol grup tertentu, lagu yang menjadi soundtrack sebuah *Anime*, drama, ataupun lagu pengiring untuk *game*. Dengan demikian, setelah mendengar lagu Jepang tersebut, timbul keinginannya untuk mempelajari bahasa Jepang agar dapat mengetahui makna dari lirik lagu yang didengarnya.

Salah satu keunikan musik Jepang adalah pada lirik lagunya memiliki majas atau gaya bahasa yang sedikit berbeda dengan Indonesia. Pada umumnya lirik lagu pada lagu Jepang mengandung banyak kata-kata kiasan. Meskipun ada yang tidak memiliki kata-kata kiasan atau lagu tersebut menggunakan kata-kata yang sederhana seperti penulis lagu menggunakan bahasa keseharian pada lagu tersebut, kita juga tetap harus memahami pola kalimat yang digunakan, sehingga kita dapat memahami makna lagu tersebut. Majas banyak digunakan dalam berbagai karya, tak terkecuali pada syair atau lirik lagu.

Majas sangat dipengaruhi oleh budaya dan kognisi penggunanya. Maksudnya adalah setiap orang menggunakan kata yang berbeda meskipun membahasakan sesuatu yang sama tergantung dari budaya dan kebiasaan orang tersebut. Oleh karena itu, untuk membahasakan sesuatu yang sama, kadang ditemukangaya bahasa yang berbeda. Misalnya, untuk menggambarkan kekasihnya, kadang kala penulis lirik lagu menggunakan kata “bunga”. Namun, pada lirik lagu yang berbeda, pesan yang sama disampaikan dengan menggunakan kata “bidadari”.

Penggunaan majas dapat menunjang kecakapan menggunakan bahasa Jepang terutama ketika dihadapkan langsung pada situasi percakapan dengan orang Jepang dan ketika menemukan penggunaan kata-kata kiasan dalam sebuah percakapan pada drama Jepang ataupun dalam lirik lagu-lagu Jepang. Oleh karena itu, untuk memahami terkait majas tersebut, dibutuhkan pengetahuan mengenai linguistik bahasa khususnya pada pemahaman mengenai gaya bahasa. Walaupun pada kehidupan atau percakapan sehari-hari kita jarang menemukannya, tetapi cenderung akan lebih banyak ditemukan pada syair atau lirik lagu yang berbahasa Jepang.

Majas termasuk dalam bagian gaya bahasa tetapi gaya bahasa adalah termasuk kajian linguistik yang seringkali dianggap bersinonim dengan majas, namun dalam ilmu linguistik gaya bahasa dengan majas sebenarnya berbeda karena majas adalah **bagian dari gaya bahasa** itu sendiri. Menurut *Ducrot* dan *Todorov* dalam bukunya *Ditionnaire encyclopédique des sciences du langage* yang diterbitkan pada tahun 1972, klasifikasi gaya bahasa dapat dibagi tiga tataran, yaitu (1) tataran bunyi dan grafis, (2) tataran sintaksis, dan (3) tataran semantik. Gaya bahasa yang termasuk bagian tataran semantik inilah yang disebut sebagai **majas**. Oleh karena itu, agar tidak ada kesalahpahaman, lebih lanjut penulis akan menggunakan istilah **majas** agar penelitian ini menjadi lebih terarah dan pengkajiannya lebih spesifik.

Mempelajari majas yang dalam hal ini pembahasannya mengenai tataran semantik atau disebut majas, dapat mengetahui makna yang disampaikan oleh penulis melalui syair lagu yang mereka ciptakan. Pada penelitian ini peneliti

memilih beberapa lagu berbahasa Jepang yang diciptakan oleh *Kz Livetune* di dalam game *Project DIVA*.

*Vocaloid* adalah perangkat lunak yang diproduksi oleh Yamaha Corporation yang menghasilkan suara nyanyian manusia. *Vocaloid* berasal dari dua kata, yaitu *vocal* dan *android*, yang merupakan *software provider* sebagai pengganti suara manusia. Nada musik dan lirik dimasukkan di layar penyunting sesuai nyanyian dan iringan musik yang diinginkan. Suara nyanyian diambil dari “pustaka suara” yang berisi *sampling* rekaman suku kata dari penyanyi sebenarnya. Lirik lagu yang dimasukkan dari *sampling* rekaman tersebut berupa bunyi vokal yang terdiri dari bahasa Inggris, bahasa Korea, bahasa Cina, dan bahasa Jepang.

*Livetune* adalah sebuah grup musik yang didirikan dua orang personil, yaitu *Kz* dan *Kajuki-P* pada tahun 2007 silam. Kemudian pada tahun 2009, grup *Livetune* telah diubah namanya menjadi *Kz Livetune*.

*Project DIVA* merupakan game *rhythm* yang diciptakan oleh perusahaan game terbesar di Jepang, yaitu *SEGA*, bekerja sama dengan *Crypton Future Media* untuk platform game *Play Station*, *Nintendo 3DS*, dan *Nintendo Switch*. Di mana pemain untuk memilih dari berbagai macam lagu *Vocaloid* yang dinyanyikan oleh *Hatsune Miku*, *Kagamine Rin* dan *Len*, *Megurine Luka*, *Kaito*, dan *Meiko*. Lagu-lagu *Vocaloid* ini dimainkan di dalam game tersebut termasuk lagu-lagu *Vocaloid Hatsune Miku* karya *Kz Livetune*.

Secara khusus alasan peneliti memilih lagu-lagu dari *Kz Livetune*, karena lagu-lagu *Vocaloid* yang dibawakannya sangat populer dikalangan masyarakat Jepang dan dunia terutama untuk mereka yang menyukai musik dari *Project DIVA* (salah satu jenis musik yang ada di game buatan Jepang). Selain itu, lagunya juga banyak *discover* (dinyanyikan kembali oleh penyanyi lain, namun dengan aransemen musik yang berbeda) dan diunggah ke berbagai sosial media yang menjadikan lagu tersebut semakin digemari oleh banyak orang. Kemudian, secara ilmiah lirik lagu karya *kz Livetune* memiliki beberapa majas perbandingan, seperti metafora dan personifikasi yang berkaitan dengan imajinasi visual yang menghubungkan benda dengan kehidupan sehari-hari serta pembagian majas perbandingan tentu lebih banyak teori yang berkaitan dengan hasil penelitian ini.

Selain majas Metafora masih ada beberapa majas yang terdapat dalam lagu tersebut dan lirik lagu lainnya. Namun, pada penelitian ini peneliti menganalisis lirik lagu karya *kz Livetune* dengan lebih memfokuskan kepada majas perbandingan yaitu metafora dan personifikasi. Oleh karena itu, peneliti memberi judul penelitian ini yaitu **Majas Perbandingan dalam Lirik Lagu di Dalam Game Project DIVA Karya *kz Livetune*.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa saja majas perbandingan dalam lirik lagu di dalam game Project DIVA karya *kz Livetune*?
2. Bagaimana makna dari majas yang digunakan dalam lirik lagu di dalam game Project DIVA karya *kz Livetune*?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar masalah tidak meluas, batasan masalah dari penelitian ini adalah majas perbandingan: metafora dan personifikasi dalam lirik lagu karya *kz Livetune* hanya berdasarkan majas dalam penerjemahan bahasa Indonesia, yang diambil dari game Project DIVA.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui macam-macam majas perbandingan dalam lirik lagu di dalam game Project DIVA karya *kz Livetune*.
2. Bagaimana makna dari majas perbandingan yang digunakan dalam lirik lagu di dalam game Project DIVA karya *kz Livetune*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang linguistik khususnya dalam analisis majas pada lirik lagu berbahasa Jepang.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan secara langsung oleh penulis untuk memperkaya diri dalam hal ilmu kebahasaan mengenai majas dalam bahasa Jepang.

- Bagi Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada orang-orang yang sedang dan ingin mempelajari bahasa Jepang dalam memberikan ilmu atau informasi mengenai majas dalam bahasa Jepang yang biasanya terdapat dalam sebuah lirik lagu.

- Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kajian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

Menurut Djajasudarma (2010:4) metode penelitian merupakan alat, prosedur dan teknik yang dipilih dalam melaksanakan penelitian (dalam mengumpulkan data). Sesuai dengan yang disampaikan ahli tersebut, maka metode penelitian yang akan dilakukan adalah pendekatan dan jenis penelitian, metode pengumpulan data, data dan sumber data, proses analisis data, dan Tahap-tahap penelitian. Hal tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

### 1.6.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sutedi (2009:58) bahwa penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Sudjana dalam bukunya *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah* (2008:106), metode analisis isi adalah metode dengan cara mengambil kesimpulan terhadap hasil dari pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi terhadap lirik lagu karya Kz *Livetune* dengan menentukan majas yang digunakan dalam lirik lagu tersebut, dan menganalisa bagaimana makna yang terdapat dalam lirik lagu tersebut.

### **1.6.2 Metode Pengumpulan Data**

Menurut Pribady (2018:68), metode pengumpulan data merupakan langkah untuk digunakan untuk memperoleh data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak dengan teknik dasar. Metode simak yaitu metode yang memfokuskan penggunaan bahasa agar disusun dengan baik. Metode simak dengan teknik dasar yang peneliti lakukan yaitu teknik sadap (Zaim, 2014:90). Dalam hal ini, peneliti dengan seadanya atau semampunya melakukan penyadapan terhadap bahasa yang digunakan dalam komunikasi penutur suatu bahasa baik pembicaraan seorang (monolog), berpasangan, atau beberapa orang (dialog). Metode simak dengan teknik dasar sadap tidak melibatkan orang banyak. Oleh karena itu, pada penelitian hanya berfokus kepada membaca dan mendengar teks lirik lagu karya Kz *Livetune* yang selanjutnya akan ditentukan majas dan makna yang terkandung didalam lirik lagu tersebut.

### **1.6.3 Data dan Sumber Data**

Data merupakan sesuatu yang dibutuhkan peneliti untuk menjawab rumusan masalah (Pribady, 2018:65). Oleh karena itu, data dalam penelitian sangat penting untuk dianalisis agar sempurna dalam mengkaji teori-teori yang diambil untuk penelitian. Data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data-data yang didapat dari lirik lagu, sedangkan data sekunder yang bersumber dari bahan bacaan berupa artikel, jurnal, dan buku yang berhubungan dengan penggunaan majas dalam bahasa Jepang dan bahasa Indonesia.

Sumber data merupakan objek yang dipilih untuk memperoleh data (Pribady, 2018:66). Oleh karena itu, peneliti mengambil sumber data untuk penelitian ini berupa teks lirik lagu dari game Project DIVA karya *Kz Livetune*.

#### 1.6.4 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah, memisahkan, mengelompokkan dan memadukan sejumlah data yang dikumpulkan di lapangan secara empiris menjadi sebuah kumpulan informasi ilmiah yang terstruktur dan sistematis yang selanjutnya siap dikemas menjadi laporan hasil penelitian. Dalam penelitian ini data yang terkumpul diolah dengan teknik analisis data deskriptif yang bersifat kualitatif, yaitu data dapat mendeskripsikan seluruh gejala atau keadaan yang ada, yaitu keadaan menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

Metode dalam menganalisis data yang diteliti adalah metode padan dengan teknik daya pilah sebagai pembeda larik tulisan. Metode padan adalah suatu metode yang dipakai untuk menentukan identitas satuan lingual tertentu dengan menggunakan alat tertentu di luar bahasa yang bersangkutan (Zain, 2014:98). Dengan kata lain metode padan ini menghubungkan suatu bahasa satu dengan bahasa yang lain yang menentukan oposisi suatu bahasa dari segi alat yang digunakan untuk mengidentifikasi kedua bahasa tersebut.

Metode yang terkait dengan metode padan adalah metode translasional, kemudian yang menjadi alat penentu metode translasional adalah *langue* lain (Zain, 2014:100). Peneliti memilih metode padan dengan teknik daya pilah sebagai pembeda larik tulisan dikarenakan daya pilah ini berkaitan dengan tulisan dari lirik lagu karya *Kz Livetune*. Dalam kaitan dengan penulisan satuan lingual tertentu, tulisan mulai dari *kana* dan *romaji* ditulis secara linear ke kanan, kemudian diterjemahkan mulai dari per kata sampai per kalimat liriknya.

Setelah data diperoleh, selanjutnya melakukan analisis majas yang terdapat dalam lagu. Tahap selanjutnya adalah mengelompokkan kategori majas yang digunakan pada lirik lagu karya *Kz Livetune*. Setelah data dikelompokkan, data ditulis dalam suatu laporan penelitian yang terstruktur sehingga dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian.

## 1.7 Tinjauan Pustaka

Setiawati (2014) dalam penelitiannya: Analisis Makna Majas Perbandingan pada Lirik Lagu yang dipopulerkan oleh Tohoshinki, mengatakan bahwa penggunaan majas menunjukkan kecakapan menggunakan bahasa Jepang. Orang yang mampu menggunakan majas cenderung memiliki kemampuan bahasa yang tinggi. Karena, majas merupakan bagian dari bahasa yang berada di luar unsur bahasa itu sendiri. Artinya, dibutuhkan pemahaman budaya yang baik untuk bisa menggunakan majas. Data yang digunakan oleh penelitiannya adalah 12 lagu Tohoshinki yang terdapat dalam album *Heart Mind and Soul*. Metode yang digunakannya adalah analisis deskriptif dan terfokus pada majas perbandingan yang terdiri dari majas simile, metafora, hiperbola dan personifikasi. Hasil penelitiannya menunjukkan 38 kalimat majas perbandingan yang terdiri dari 7 majas simile, 10 majas metafora, 11 majas hiperbola dan 10 majas personifikasi. Dalam majas simile dan metafora mengumpamakan satu hal dan hal lain secara langsung. Sedangkan majas hiperbola memberikan makna yang berlebih-lebihan. Lalu personifikasi menggambarkan perasan makna kehidupan manusia.

Ningrum (2016) dalam penelitiannya: Majas yang Terdapat dalam Lirik Lagu Yoshioka Yui di Album *Green Garden Pop: Kajian Stilistika*, dalam penelitiannya menemukan dan menjelaskan tentang majas yang terdapat dalam lirik lagu. Data yang digunakan adalah tiga lirik lagu yang berjudul *Fight, Life*, dan *Again* yang dinyanyikan oleh Yoshioka Yui dalam album *Green Garden Pop*. Metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah metode struktural yang difokuskan pada pencarian jenis majas. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori lirik lagu, struktural puisi, dan stilistika. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dalam lirik lagu *Fight, Life*, dan *Again* terdapat bermacam-macam jenis majas yang ditemukan. Jenis majas pertentangan berjumlah tujuh, jenis majas perbandingan berjumlah empat belas, dan jenis majas penegasan berjumlah empat.

Triwulandari, Sudjianto, dan Sutjiati (2016) dalam penelitiannya yang berjudul: Analisis Majas Hiperbola pada Lagu Jepang (Studi Deskriptif Terhadap Lagu Jepang pada Album *Hero*) membahas tentang analisis majas hiperbola pada lagu Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk majas hiperbola pada lagu Jepang dan mencari padanannya dalam bahasa



Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa 1) bentuk yang sering dipakai adalah kata “ように” yang memiliki arti seperti, karena pada dasarnya majas hiperbola selalu mengandaikan sesuatu dan memberi efek berlebihan. 2) kata “世界中” dimana menggunakan kata dunia untuk memberi efek luas dan tak terbatas. 3) kata “なる” yang memiliki arti menjadi. 4) kata “より” yang memiliki arti lebih dari. 5) kata ”永遠“ yang memiliki arti selamanya.

Persamaan penelitian yang diteliti dari beberapa tinjauan pustaka di atas adalah dari metode analisis data yang membahas tentang majas. Kemudian metode pendekatan dan jenis penelitiannya adalah menggunakan metode deskriptif. Setelah itu data yang diteliti adalah lirik lagu. Sedangkan perbedaan dari penelitian yang diteliti adalah dari kajian teori dan sumber data. Kajian teori yang diambil hanya majas perbandingan yaitu majas metafora dan personifikasi yang menjadi metode analisis data. Kemudian sumber data berupa lirik lagu dari game Project DIVA karya *Kz Livetune*.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Secara keseluruhan penelitian ini akan peneliti paparkan dengan sistematika sebagai berikut: Bab I yaitu pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka, dan sistematika penulisan. Bab II berisi kajian teori. Sementara itu bab III berisi analisis data, dimana pada bab tersebut peneliti akan menguraikan analisis masalah. Selanjutnya bab IV yaitu penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.