

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

Daftar isi

| | |
|--|---------|
| Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku (<i>Shoseki</i>) | 01-13 |
| Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada | 14-20 |
| Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga <i>Kocchi Muite!</i> Miiko Karya Ono Eriko | 21-28 |
| <i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto | 29-43 |
| Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita | 44-56 |
| Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga <i>Asahi Nagu</i> | 57-67 |
| Analisis Penggunaan <i>Kandoushi Odoroki</i> Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik) | 68-82 |
| Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta | 83-90 |
| Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi | 91-98 |
| Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop | 99-108 |
| Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang | 109-115 |
| Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama | 116-126 |
| Analisis Penggunaan <i>Shuujoshi No</i> dan <i>Yo</i> Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i> | 127-137 |
| Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika | 138-149 |
| Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha | 150-157 |
| Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato | 158-168 |
| Analisis Representasi Konsep <i>Ikigai</i> dalam Album Jepang <i>BTS THE BEST</i> oleh <i>BTS</i> (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes) | 169-180 |
| Fenomena <i>Ganguro</i> dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya <i>Ganguro</i> dalam Menanggapi Stereotip | 181-195 |
| Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa | 196-205 |
| Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020) | 206-216 |



Diterbitkan oleh:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas Bahasa dan Budaya

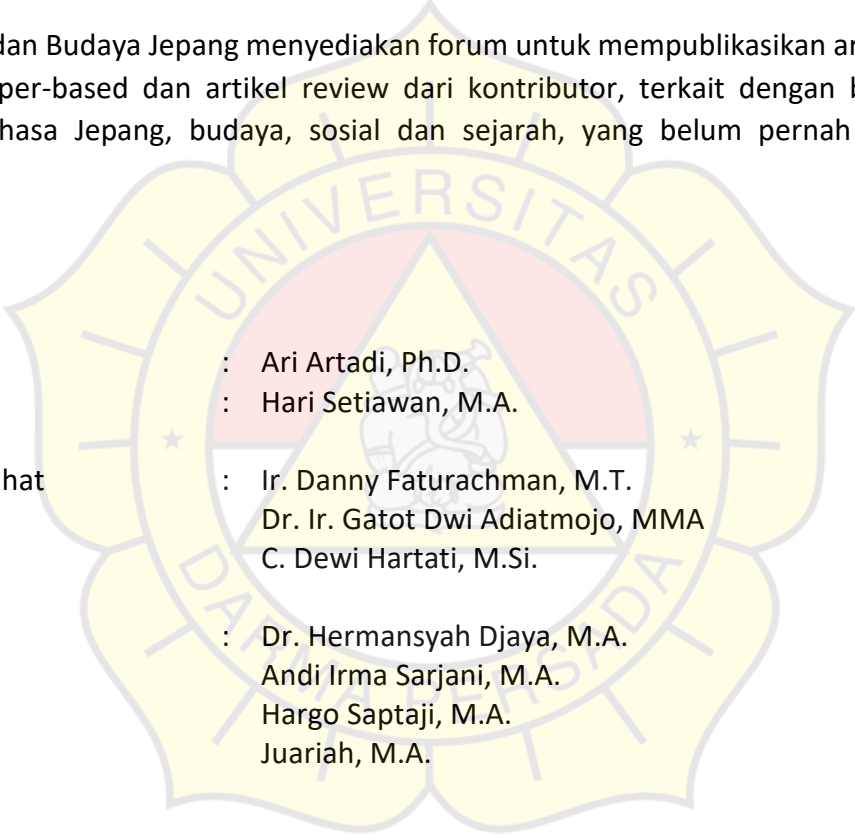
Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang adalah jurnal yang terbit setahun sekali dalam bentuk buku cetak. Jurnal ini diterbitkan untuk semua kontributor dan pengamat yang peduli dengan penelitian yang berkaitan dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah.

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang menyediakan forum untuk mempublikasikan artikel penelitian asli, artikel paper-based dan artikel review dari kontributor, terkait dengan bahasa Jepang, pendidikan bahasa Jepang, budaya, sosial dan sejarah, yang belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

Tim Editor



| | |
|-----------------|---|
| Editor | : Ari Artadi, Ph.D. |
| Wakil Editor | : Hari Setiawan, M.A. |
| Dewan Penasihat | : Ir. Danny Faturachman, M.T. Dr. Ir. Gatot Dwi Adiatmojo, MMA C. Dewi Hartati, M.Si. |
| Reviewer | : Dr. Hermansyah Djaya, M.A. Andi Irma Sarjani, M.A. Hargo Saptaji, M.A. Juariah, M.A. |

Kantor editor:

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada
Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok Kelapa, Duren Sawit, Jakarta Timur, 13450, DKI Jakarta,
Indonesia

E-mail : hari_setiawan@fs.unsada.ac.id

Website : jepang.unsada.ac.id

Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang

Volume 06, Issue 01, September 2023

Daftar isi

| | |
|--|--------|
| Makna dan Penggunaan Pola Kalimat ~Zuniwaokanai dan ~Zuniwasumanai dalam Kalimat Bahasa Jepang Ragam Tulisan Berupa Buku (<i>Shoseki</i>) Muhammad Dhafa, Andi Irma Sarjani, Riri Hendriati | 01-13 |
| Pemanfaatan Buku Ajar Marugoto Berdasarkan Respon Mahasiswa Angkatan 2022 Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Annisa Tasya Alfiani, Herlina Sunarti, Bertha Nursari | 14-20 |
| Representasi Edukasi Bagi Anak Perempuan Ketika Memasuki Masa Pubertas Dalam Manga Kocchi Muite! Miiko Karya Ono Eriko Tamara Adzara Hendra, Tia Martia, Zainur Fitri, Metty Suwandany | 21-28 |
| <i>Bento</i> sebagai Alat Komunikasi antara Ibu dan Anak dalam Film <i>Bento Harassment</i> Karya Renpei Tsukamoto Dahlia Erviana, Tia Martia, Zainur Fitri | 29-43 |
| Analisis Faktor Penyebab Pelaku Melakukan <i>Chikan</i> Terhadap Penumpang Wanita Eva Putri Sari, Indun Roosiani, Tia Martia | 44-56 |
| Analisis Penggambaran Beladiri Naginata Melalui Narasi Visual dalam Manga Asahi Nagu Ryan Firmansyah, Indun Roosiani, Rima Novita Sari | 57-67 |
| Analisis Penggunaan Kandoushi Odoroki Dalam Channel Youtube カジサック KAJISAC (Kajian Pragmatik) Kayla Putri Maharani, Ari Artadi, Hari Setiawan | 68-82 |
| Perbandingan Teknik dan Tata Cara Bela Diri Panahan <i>Kyūdō</i> Jepang dan <i>Jemparingan</i> Kesultanan Keraton Ngayogyakarta Zistia Iswandari, Herlina Sunarti, Hermansyah Djaya | 83-90 |
| Pelestarian Kerajinan Tangan <i>Arimatsu Narumi Shibori</i> di Prefektur Aichi Auliya Putri Indraswari Widyaningrum, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji | 91-98 |
| Diplomasi Budaya Populer Jepang di Indonesia Melalui Musik J-Pop Alifa Zanuba, Riri Hendriati, Hari Setiawan | 99-108 |

| | |
|--|---------|
| Pengaruh Ikatan Keluarga Tidak Harmonis Terhadap Fenomena Sosial <i>Enjokosai</i> Di Jepang Alma Nuriedha, Ari Artadi, Yessy Harun | 109-115 |
| Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu <i>Ra*bits</i> dalam <i>Game Ensemble Stars Music</i> Karya Saori Kodama Anjasmara Arry Pratama, Robihim, Hermansyah Djaya | 116-126 |
| Analisis Penggunaan Shuuji No dan Yo Dalam Anime <i>Sono Kisekae Ningyou Wa Koi wo Suru</i> Fahmi Sutan Syarief Budiman, Ari Artadi, Hargo Saptaji | 127-137 |
| Makna Puisi Dalam Anime <i>Chouyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi</i> Episode 1-3 Dari Sudut Pandang Semiotika Franstito Arya Sultanto, Robihim, Herlina Sunarti | 138-149 |
| Dampak Restorasi Meiji Terhadap Agama Buddha Nanda Annisa Rizky, Ari Artadi, Robihim | 150-157 |
| Analisis Tokoh Hanamura Benio Menghadapi <i>Westernisasi</i> dalam Anime <i>Haikara-san ga Tooru Zenpen Benio Hana no 17-sai</i> Karya Waki Yamato Nita Taqiyah Hafizhah, Juariah, Kun M. Permatasari | 158-168 |
| Analisis Representasi Konsep Ikigai dalam Album Jepang <i>BTS THE BEST</i> oleh BTS (Tinjauan Pendekatan Semiotika Roland Barthes) Rindi Faidah, Ari Artadi, Hargo Saptaji | 169-180 |
| Fenomena <i>Ganguro</i> dan Sisi Positif Remaja Putri Jepang yang Bergaya <i>Ganguro</i> dalam Menanggapi Stereotip Marsha Agustine Latumahina, Hermansyah Djaya, Zainur Fitri | 181-195 |
| Dampak Program <i>Better Life Union</i> terhadap Pembangunan Sumber Daya Manusia Jepang pada Era Meiji Hingga Awal Era Showa Viona Amandhea Putri, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji | 196-205 |
| Fenomena <i>Matahara</i> pada Kalangan Pekerja Wanita di Jepang (Berdasarkan Data 2015 - 2020) Hanri Wicaksono Ibrahim, Hermansyah Djaya, Hargo Saptaji | 206-216 |

Gaya Bahasa pada Lirik Lagu-lagu *Ra*bits* dalam *Game Ensemble Stars Music* Karya Saori Kodama

Anjasmara Arry Pratama ¹
Robihim ²
Hermansyah Djaya ³

¹ Mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

² Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

³ Dosen Tetap Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada, Jl. Taman Malaka Selatan, Pondok kelapa,
Duren Sawit, Jakarta Timur, DKI Jakarta

Email : anjasmara.arry88@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini, penulis menganalisis penggunaan jenis-jenis gaya bahasa pada lirik lagu pada *Ra*bits* karya Saori Kodama. Terdapat 6 lagu di dalam album *Ra*bits* yaitu *Love it love it*, *milky starry charm*, *joyful box*, *Parallel maze*, *Dream collection* dan *Melty kitchen*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan Jenis-jenis gaya bahasa Jepang dalam lirik lagu Jepang, mengetahui makna yang terkandung di balik penggunaan gaya bahasa, mengetahui pesan tersirat yang penyair ingin sampaikan di dalam penggunaan gaya bahasa, dan penggunaan jenis gaya bahasa di dalam lirik lagu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan studi kepustakaan. serta teori gaya bahasa yang dikemukakan oleh sebuah website yang bernama dictionary.goo.org yang membahas mengenai definisi gaya bahasa dalam bahasa Jepang beserta contohnya. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya 31 data mengenai penggunaan gaya bahasa.

Kata Kunci: gaya Bahasa; makna; pesan tersirat; lirik lagu

I. PENDAHULUAN

Musik adalah suatu ilmu atau seni yang menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan, hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. kata musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousikos*, yang artinya dewa keindahan yang menguasai bidang seni dan keilmuan. musik juga tak lepas dari yang namanya lirik lagu.

Lirik lagu merupakan rangkaian kata yang membentuk sebuah lagu biasanya terdiri dari beberapa bait atau 4 baris kalimat dan bagian refrain atau chorus. arti dari suatu lirik lagu bisa bersifat eksplisit atau implisit. Beberapa lirik bersifat abstrak, hampir tidak dapat dipahami maknanya, penjelasannya tergantung dari bentuk, artikulasi, metrum, dan ekspresi simetris." lirik "berasal dari bahasa latin Yunani kuno yaitu *Lyricus* bentuk kata sifat dari *Lyre* lirik pertama kali muncul dalam bahasa Inggris pada pertengahan abad ke-16 lirik menggunakan berbagai jenis bahasa.

Ensemble Stars Music merupakan *Rhythm Game* atau *game music* yang pemainnya mengambil peran sebagai produser dari siswa Akademi *Yumenosaki*. Bertujuan untuk membantu para siswa dengan melatih mereka mencapai impiannya dan menjadi idola top. pemain diperkenalkan ke Akademi Swasta *Yumenosaki*, yang menyelenggarakan kursus pelatihan idola yang semuanya laki-laki yang memiliki sejarah panjang dalam menghasilkan idola Baik siswa maupun idola yang telah lulus bergabung dengan agregat agensi hiburan yang

dikenal sebagai *Ensemble Square*, dan mereka harus belajar untuk menempa jalan mereka sendiri di dunia hiburan yang luas. *Game Ensemble Star music* ini juga mempunyai seri Animasi nya, Anime ini mempunyai 2 Season atau 24 episode.

Game Ensemble Stars Music ini adalah waralaba game Jepang yang dikembangkan oleh *Cacalia Studio* dan diterbitkan oleh *Happy Elements K.K.*, divisi Jepang dari perusahaan Cina *Happy Elements*. Ini adalah spin-off dari game *Ensemble Girls!* Pertama kali dirilis sebagai game simulasi kehidupan dan gacha di *Google Play* pada tanggal 28 April 2015, dan di *App Store* pada tanggal 1 Mei 2015. *Game Ensemble Stars Music* ini bisa di unduh lewat aplikasi *playstore* dan *App store*. Game ini selalu update setiap hari nya sampai saat ini, yaitu event di dalam game yang selalu baru agar pemain tidak bosan, gacha character dalam game, promosi *pay to win* dalam game. dan lain sebagainya. sampai saat ini *Game Ensemble Stars Music* telah diunduh oleh 500.000 pemain dari seluruh dunia.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif adapun metode nya analisis isi, paparan data, teknik simak catat yaitu menjelaskan pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci, yang bertujuan agar peneliti dapat melakukan pengamatan secara mendalam dan mendapat gambaran sistematis mengenai fakta serta hubungannya terhadap objek penelitian. Untuk membatasi objek yang diteliti, peneliti menggunakan metode purposive sampling yaitu metode dengan cara pemberian kategori yang sesuai pada objek yang akan diteliti yaitu lirik lagu-lagu *Ra*bits* sehingga peneliti dapat mengendalikan objek yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti memberi beberapa kategori dan membaca refrensi dari situs internet yang berkaitan dengan objek Penelitian.

Sebelum mengumpulkan data, peneliti melakukan studi pustaka tentang teori teori gaya bahasa yang diperlukan untuk penelitian. Data dalam penelitian ini adalah lirik lagu *Ra*bits*. Untuk mendapatkan data peneliti melakukan pencarian refrensi dari media internet seperti *Fandom Ensemble Stars* dan komunitas *fans Ra*bits* yang berhubungan dengan lirik lagu *Ra*bits*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik simak dan catat.

Teknik simak dilakukan dengan cara menyimak, yaitu menyimak penggunaan gaya bahasa. Teknik simak catat merupakan seperangkat cara atau teknik untuk menyimpulkan fakta-fakta yang berada pada masalah penelitian. Teknik menyimak dalam penelitian ini dilakukan dengan membaca, mendengar, dan mempelajari menggunakan data primer dan sekunder. (Faruk, 2012:24). Setelah itu hal yang peneliti lakukan adalah:

1. Menggunakan teknik simak dengan cara mendengarkan lagu kemudian mencocokkan lirik bahasa Jepang dengan lagu.
2. Menggunakan teknik catat dengan menerjemahkan lirik lagu dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia.
3. Dilanjutkan dengan mengelompokkan lirik-lirik dalam satu lagu yang diasumsikan mengandung gaya bahasa.
4. Menganalisis Gaya bahasa menurut jenisnya pada landasan teori telah dijelaskan dalam buku Diksi dan Gaya bahasa karya Gorys Keraf.
5. Mencari kata-kata yang merupakan ciri dari majas-majas seperti hiperbola, personifikasi, metafora, sinekdoke, simile, sinestesia dan lain-lain, serta mengapa kata atau kalimat tersebut dikategorikan dalam gaya bahasa tertentu, pada lirik lagu-lagu *Ra*bits* karya Saori Kodama.

III. HASIL PENELITIAN

Data-data pada penelitian ini diambil dari lirik lagu-lagu *Ra*bits* karya Saori Kodama terdiri dari mencocokkan ketepatan lirik lagu dengan cara membaca lirik dan mendengarkan lagu tersebut, kemudian menerjemahkan lirik lagu berbahasa Jepang ke dalam bahasa

Indonesia, dan menganalisis satu persatu lirik lagu untuk menemukan tanda-tanda penggunaan gaya bahasa, frekuensi kemunculan gaya bahasa, serta tujuan penggunaannya.

Data Gaya Bahasa

Peneliti melakukan analisis mengenai gaya bahasa yang muncul pada potongan lirik dari 6 lagu karya Saori Kodama dalam album *Ra*bits* yang berjudul Love it love it, Melty Kitchen, Made in tokimeki, Joyful box, Parallel maze, dan Dream collection. Dari 6 lagu tersebut peneliti melihat adanya data gaya bahasa pada tiap judul lagu sebagai berikut:

1. *Love it Love it* terdiri dari 5 data
2. *Melty Kitchen* terdiri dari 5 data
3. *Made in Tokimeki* terdiri dari 4 data
4. *Joyful Box* terdiri dari 6 data
5. *Parallel Maze* terdiri dari 5 data
6. *Dream Collection* terdiri dari 6 data

Dari keseluruhan data tersebut, peneliti menemukan ada total 31 Data yang ditemui dalam Lirik Lagu-lagu *Ra*bits* yang berhubungan dengan Makna, Pesan tersirat, dan penggunaan gaya bahasa.

3.1.1. *Love it Love it*

Love it Love it dapat diartikan “Suka sekali” dalam bahasa Indonesia. Lagu ini menceritakan tentang sekelompok sahabat yang mengingatkan pada saat mereka bertemu untuk pertama kalinya, menjelaskan bahwa waktu demi waktu mereka tumbuh lebih baik daripada yang sebelumnya, saling memberi semangat satu sama lain bagaimana pun keadaannya. Baik sedang terjatuh ataupun sedang berdiri, melompat bersama menuju masa depan yang lebih baik. Penulis menemukan berbagai macam makna gaya bahasa tersebut yang tersirat.

3.1.1.1. Gaya Bahasa Sinestesia

Pada data (1), dan data (2) berikut ditemukan gaya bahasa sinestesia.

- (1) どんな時も前を向いてそれが僕ららしさだねドキドキしてる君の瞳おそろいなんだ。
Donna toki mo mae wo muite sorega bokura rashisadane toki toki shiteru kimi no hitomi osoroi nanda.

Apapun situasinya, kami selalu melihat ke depan, itulah yang membuat kami menjadi diri kami sendiri, sama dengan mata yang berdenyut.

- (2) 聞こえてる心の声前よりもずっと素直に
明日を語りあえるね照れずにちゃんとわかりあっていける
Kikoeteru kokoro no koe maeyori mo zutto tsunagouni asu wo katari aerune terezu nichan to wakari atte ikeru.

Aku dapat mendengar suara di dalam hatimu, jauh lebih jujur daripada sebelumnya. Kita bisa berbicara tentang hari esok tanpa rasa malu dan saling memahami satu sama lain.

Pada data (1) Lirik “どんな時も前を向いてそれが僕ららしさだね” mengartikan bahwa

Tidak peduli keadaan apa yang akan terjadi, kami akan selalu melangkah maju. Dan “ドキドキしてる君の瞳おそろいなんだ” karena kita memiliki mata yang sama, arti dalam mata yang sama yaitu kita mempunyai tujuan dan pandangan akan masa depan yang sama, bagaimanapun keadaannya kita akan saling membantu satu sama lain. Penggunaan gaya Bahasa pada kalimat lirik ini adalah Sinestesia karena menggunakan kata indera penglihatan yaitu dari kata “瞳” *Hitomi* yang secara harfiah artinya ‘Pupil’ tapi kata *Hitomi* bisa digunakan sebagai kata ganti “目” atau mata dalam Bahasa Jepang.

Pada data (2) “聞こえてる心の声前よりもずっと素直に” Makna lirik tersebut untuk lebih jujur akan kemauan hati diri sendiri dan jangan membohongi diri sendiri untuk hal yang tidak disukai,

“明日を語りあえるね照れずにちゃんとわかりあっている” jangan malu untuk curahkan isi hati dengan teman yang dipercayai untuk dan pada kalimat esok hari yang lebih baik. Gaya Bahasa Sinestesia terdapat pada potongan lirik ”聞こえてる心の声” yang secara harfiah adalah suara jantung/hati tetapi maksud dari lirik tersebut bukan suara detak jantung secara harfiah melainkan isi hati yang terpendam di dalam hati.

3.1.1.2. Gaya Bahasa Simile

Gaya bahasa Simile terdapat pada lirik :

- (3) 君の隣でいつも隣で 夢をうさぎ未来へ jumping high
kimi no tonari de itsumo tonari de yume wo usagi mirai he jumping high
Berada di sampingmu, selalu di sampingmu, bagaikan kelinci melompat tinggi ke masa depan.

Pada data (3) makna lirik tersebut melewati masa depan dengan melompat tinggi dalam arti berjuang keras bersama-sama dengan teman-teman yang selalu berada di samping kita. Gaya Bahasa Simile terdapat pada potongan lirik “夢をうさぎ” yang secara harfiah mimpi seekor kelinci, kata “Kelinci” disini diperuntukan anggota grup vocal Ra*bits karena hewan kelinci merupakan symbol dari grup vocal mereka. Secara kiasan maksud lirik ini yaitu mimpi para anggota-anggota Ra*bits.

3.1.1.3. Gaya Bahasa Oksimoron

Gaya bahasa Oksimoron terdapat pada lirik :

- (4) 転んだあって立ち上がってまた一つ強くなるう つなぐ手に希望と勇氣
koronda atte tachi agatte mata hitotsu tsuyokunarou tsunagu te ni kibou to yuuki.
Walaupun terjatuh, dan bangkit kembali, kami akan kuat kembali, dengan satu tangan yang menggenggam harapan dan keberanian.

Walapun dalam keadaan jatuh atau berdiri tetaplah menjadi kuat bergandeng tangan dengan sahabat untuk mendapatkan keberanian dan harapan hal ini menjelaskan Tomoya Mashiro sang pemimpin grup Ra*bits yang mendapatkan semangat daripada anggota-anggota Ra*bits yang lainnya. Gaya Bahasa Oksimoron terdapat pada potongan lirik “転んだあって立ち上がって” dalam potongan lirik ini terdapat dua kosakata yang berlawanan dalam satu kalimat yaitu “転んだ” yang artinya terjatuh dan “立ち上が” yang arti nya berdiri.

3.1.1.4. Gaya bahasa Gairaigo

- (5) ラビラビララ live
(ラビ) merupakan kata serapan dari bahasa inggris yang arti nya Rabbits yang dimana ini selaras dengan nama grub vocal Ra*bits. Gaya Bahasa Gairaigo yaitu terdapat pada potongan lirik “ラビラビララ live” Kata “ラビ” dalam Bahasa Jepang merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yang artinya “Rabbit” atau kelinci.

3.1.2. Melty Kitchen

Melty kitchen secara harfiah diartikan sebagai dapur meleleh tapi makna dari lagu ini bukan tentang berdasarkan pada era ratu Victoria abad ke 19 coklat dijadikan lambang cinta, coklat memiliki rasa yang dapat menenangkan hati dan memberikan erdofin yaitu zat kebahagiaan dalam tubuh manusia. Lagu ini memberikan pesan dapur yang meleleh melainkan dapur yang membuat makanan khususnya coklat yang meleleh, coklat meleleh berfilosofi lambang cinta dan kasih sayang.

3.1.2.1. Gaya Bahasa Metafora

- (6) チョコレートと生クリームにそっとぼくの気持ち
chokore-to to nama kurimu ni sotto boku no kimochi.
Lembut perasaanku dalam coklat dan krim segar.
(7) 星くずみたいにきらめくのは銀色のアラザン

hoshikuzu mitai ni kirameku no wa gin'iro no arazan.

berkilau seperti stardust adalah alasan perak.

- (8) 浮かれてぴょんぴょんとびでてぴょんぴょんうさぎでございます

ukarete pyon-pyon tobidete pyon-pyon usagi de gozaimasu.

melayang dan melompat bagaikan kelinci.

Pada data (6) 生クリーム jika diartikan yaitu “krim kehidupan” tetapi bukan itu artinya melainkan krim segar, walaupun ada kanji 生 yang artinya “hidup” mengartikan bahwa krim itu masih segar, bukan berarti krim nya hidup secara harfiah. Potongan lirik ini menggunakan gaya Bahasa metafora yang mengibaratkan cokelat dan krim segar sebagai perasaan yang lembut. Kemudian, pada data (7) おひげ yang artinya “kumis” melambangkan kejantanan pria tetapi dalam konteks kalimat ini kumis menjadi bahan lucuan karena noda dari pada kue yang dicicipi “味見ばっかしてたから”. Gaya Bahasa sinestesia terdapat pada kata Kumis, kumis adalah bagian rambut yang tumbuh diatas mulut yang melambangkan kejantanan seorang pria tetapi pada konteks lirik ini kumis dijadikan bahan untuk lucu-lucuan. Selanjutnya pada data (8) kelinci adalah binatang berjalan dengan melompat, selain menjadi simbol band vocal Ra*bits kelinci juga menjadi simbol hewan enigmatic bulan. Gaya Bahasa metafora yang terdapat pada potongan lirik ini terdapat pada うさぎでございます yang artinya “bagaikan kelinci”, karena kelinci adalah binatang yang berjalan dengan melompat juga merupakan kata lain dari ような yang artinya “seperti”.

3.1.2.2. Gaya Bahasa Sinestesia

- (9) 味見ばっかしてたから鼻の下に立派なおひげ

Ajimi bakka shi tetakara hana no shita ni rippana o hige.

aku hanya mencicipinya, dan memiliki janggut yang bagus di bawah hidung saya.

Pada data (9) おひげ yang artinya “kumis” melambangkan kejantanan pria tetapi dalam konteks kalimat ini kumis menjadi bahan lucuan karena noda dari pada kue yang dicicipi “味見ばっかしてたから”. Gaya Bahasa sinestesia terdapat pada kata Kumis, kumis adalah bagian rambut yang tumbuh diatas mulut yang melambangkan kejantanan seorang pria tetapi pada konteks lirik ini kumis dijadikan bahan untuk lucu-lucuan.

3.1.2.3. Gaya Bahasa Gairaigo

- (10) たくさんのふあんふあん ハートをふあんふあんありがとうございます

takusan no fanfan ha-to wo fan-fan arigatou gozaimasu.

terima kasih untuk semua penggemar hati.

3.1.3. Made in tokimeki

Lagu Ra*bits yang berjudul made in tokimeki menceritakan petualangan anggota Ra*bits yang menyesuluri hutan kemudian menemukan matahari sebagai tanda tanda kebahagiaan, kemudian para anggota Ra*bits ingin membagikan kebahagiaan itu kepada semua orang di seluruh dunia ini.

3.1.3.1. Gaya Bahasa Hiperbola

- (11) だってきゅんってするたび ハートもふくらむちいさなからだ全部トキメキでつくる

んだ

Dattekun tte suru tabi ha-to fukuramu chisana karada zenbu tokimeki wo tsukurunda.

setiap kali aku berbisik, hatiku juga membengkak, Saya membuat semua tubuh kecil saya dengan kegembiraan.

Hatiku membengkak bukan secara harfiah membengkak tetapi hati yang penuh dengan ke antusiasan untuk berdebar-debar. Gaya Bahasa hiperbola terdapat pada kata 膨らむ“membengkak”, kata membengkak disini bukan merupakan membengkak secara harfiah tetapi hati yang penuh dengan antusias, sang penulis lirik menggunakan kata yang berlebihan pada potongan lirik ini.

3.1.3.2. Gaya Bahasa Sinestesia dan Personifikasi

- (12) おいでおいで 聞こえるかなぴょんぴょんっお耳のアンテナ どっちに向いてる？ぴょんぴょんっ 太陽にっこり 森の向こうぴょんぴょん
oide oide kikoeru kana pyonpyon omimi no antena dotchi ni mui teru? Pyon pyon taioyo nikkori mori no mukou pyonpyon.
ayo ayo bisakah kamu mendengarku Melompat Di mana antena telinga menunjuk?
Melompat Matahari tersenyum dibalik hutan Melompat.

Gaya Bahasa sinestesia terdapat pada kata お耳のアンテナ“Antena telinga” berfungsi sebagai indera pendengaran, pada potongan lirik ini para Ra*bits menyebutkan mereka mempunyai telinga seperti kelinci yang mempunyai pendengaran lebih bagus daripada manusia yang dapat mendeteksi kebahagiaan dan gaya Bahasa personifikasi pada kata 太陽にっこり”matahari tersenyum” yaitu matahari yang tersenyum bagaikan manusia. antena telinga menandakan sebagai alat pendeteksi yang dapat mendeteksi kebahagiaan yang sedangkan kalimat matahari tersenyum dibalik hutan ialah kebahagiaan yang tersembunyikan.

3.1.3.3. Gaya Bahasa Zeugma

- (13) 幸せ発見 うさぎのお仕事おすそわけしたいんだ とびきを待っててね
shiawase hakken usagi no oshigoto o susowake shitainda tobikiri matte tene.
Pekerjaan menemukan kebahagiaan adalah seorang kelinci aku ingin berbagi yang terbaik.

Pekerjaan mencari kebahagiaan adalah seorang Ra*bits yaitu dimana Ra*bits sendiri menciptakan lagu-lagu yang membawa kebahagiaan. Gaya Bahasa Zeugma terdapat pada kalimat 幸せ発見 うさぎのお仕事 Pekerjaan mencari kebahagiaan adalah seorang kelinci. Dari kalimat tersebut terdengar kurang logis karena kelinci hanyalah binatang yang tidak bekerja.

3.1.3.4. Gaya Bahasa Oksimoron

- (14) さあ今日もいっぱいワクワク探して昨日知らなかった世界に
saa kyou mo ippai wakuwaku sagashite kinou shiranakatta sekai ni
Ayo, saya mencari banyak kegembiraan hari ini Di dunia yang tidak kuketahui kemarin.

Gaya Bahasa Oksimoron terdapat pada potongan lirik さあ今日もいっぱいワクワク探して “mencari banyak kegembiraan esok hari di dunia yang tidak diketahui kemarin”. kalimat lirik ini mempunyai pesan yaitu carilah kebahagiaan baru di esok hari yang tidak kita dapatkan di hari kemarin.

3.1.4. Joyful Box

Joyful box yang memiliki arti kotak kebahagiaan, lagu ini menceritakan tentang membuka kotak kebahagiaan, kotak kebahagiaan yang dimaksud disini adalah semua hal yang bisa membuat diri kita senang, baik dengan orang yang kita sukai, lagu favorit, dan benda kesenangan seperti boneka.

3.1.4.1. Gaya Bahasa Personifikasi

- (15) ハートが止まらない！ブリキの人形誘って
ha-to ga tomaranai buriki no ningyo sasotte.

jantung tidak bisa berhenti berdetak undang boneka timah.

Kalimat jantung yang tidak bisa berhenti bisa diartikan sebagai rasa antusias dan boneka timah adalah boneka figure manusia semacam boneka pinokio yang berukuran kecil dalam konteks ini boneka timah melambangkan pengikut atau kawan. Maka dari itu pesan dari kalimat ini adalah hati sangat antusias bila bertemu dengan pengikut/kawan yang setia. Gaya Bahasa personifikasi dan eponim terdapat pada kalimat *ブリキの人形誘って* "undangan boneka timah" boneka timah merupakan mainan robot-robotan yang terbuat dari besi. Pada kalimat ini boneka timah seakan-akan bisa mengundang seseorang.

3.1.4.2. Gaya Bahasa Metafora

- (16) 新しい夢の種きつと花が咲くから眩しい気持ちカプセルに詰めて
atarashii yume no tane kitto hanagasaki kara.
benih mimpi yang baru pasti akan mekar seperti bunga.

Benih mimpi baru disini diartikan harapan-harapan baru para anggota Ra*bits yang dimana akan bermekaran seperti bunga yang bermekaran. Gaya Bahasa metafora terdapat pada kalimat *新しい夢の種きつと花が咲くから* Benih mimpi baru disini diartikan harapan-harapan baru para anggota Ra*bits yang dimana akan bermekaran seperti bunga.

3.1.4.3 Gaya bahasa Zeugma & Epitet

- (17) 箱を揺らす Music スタートさ! (ハジマル Wonderland☆)
hako o yurasu myujikku sutato sa (Hajimaru wandarando).
goyang kan kotak musiknya negeri ajaib dimulai.
- (18) 怖がらずに大丈夫 開けてみて! キラキラの WonderLive! (Oh, Yeah!)
kowagarazu ni daijobu akete mite kirakira no wonderlive!.
jangan takut buka saja kotak nya. Berkilauan *wonderlive*
- (19) ミニチュア恐竜飛び乗って ドキドキ歌うよ! 秘密基地まで Dancing Skip 合言葉はハピネス!
Minichua kyoryu tobinotte dokidoki utau yo himitsu kichi made dancing skip aikotoba wa hapinesu.
melompati dinosaurus mini dan nyanyikan lagu yang menggetarkan hati.
Menari lewat ke pangkalan rahasia ,kata sandinya adalah kebahagiaan.

Pada data (17) kotak musik diartikan sebagai semangat karena musik melambangkan irama kehidupan negeri ajaib adalah kehidupan yang penuh fenomena akan yang dimulai. Gaya Bahasa epitet terdapat pada kalimat *箱を揺らす Music スタートさ* yaitu kotak musik memiliki sifat yang membawa kebahagiaan, dan zeugma terdapat pada *ハジマル Wonderland* negeri Ajaib adalah tempat yang fiksi. Pada data (18) mempunyai pesan bahwa jangan takut untuk memulai sesuatu hal yang baru karena kamu tidak akan mendapatkan kilauan kehidupan jika kamu takut melakukan sesuatu. Gaya bahasa epitet ada pada penggalan lirik *怖がらずに大丈夫 開けてみて* yaitu membuka sesuatu hal baru dan gaya bahasa zeugma pada penggalan lirik *キラキラの WonderLive! (Oh, Yeah!)*. Kemudian, pada data (19) Dinosaurs mini melambangkan rintangan keras, sedangkan melompati dinosaurus mini yaitu melewati rintangan untuk dihadapi, lalu pangkalan rahasia disini mempunyai makna tempat kebahagiaan. Jika kamu berhasil melewati rintangan dalam hidup kamu akan mencapai kebahagiaan setelah nya. Gaya Bahasa eponym terdapat pada kalimat *ミニチュア恐竜飛び乗って* "melompati Dinosaurs mini" dinosaurus identik dengan sifat ganas atau liar, maka dari itu makna dari kalimat ini adalah melewati hal yang membahayakan dan pada kalimat *秘密基地まで* "ke markas rahasia" Kembali menjadi diri sendiri.

3.1.4.3. Gaya bahasa Gairaigo

(20) ハジメはちょっと不安でも一人じゃないからね！カーテンコールきっとみんな一緒にカーテンコールきっとみんな一緒に。

Hajime wa chotto fuan demo hitori janaikara ne ka-tenko-ru kitto minna ishouni

kamu sedikit khawatir pada awalnya tetapi kamu tidak sendirian *curtain call* kita semua akan berada disana.

kalimat lirik ini mempunyai pesan tersirat saat kamu mencoba sesuatu untuk pertama kali nya pasti kamu akan merasakan kekhawatiran tetapi jika kamu bersama dengan orang lain yang akan membantu mu maka kekhawatiran itu akan hilang seiring berjalan nya waktu. Pada penggalan lirik *カーテンコールきっとみんな一緒に* Gaya bahasa Zeugma pada kata *カーテンコール* secara harfiah artinya “panggilan tirai” namun itu merupakan sebutan panggung pada pembukaan dan penutupan acara. Selain itu terdapat gairaigo yaitu *カーテンコール* curtain call yang artinya pembukaan dan penutupan panggung yang banyak menampilkan opera, penari balet, aktor dan lain sebagainya.

Peneliti telah menganalisis penggunaan gaya bahasa yang muncul dalam lagu-lagu Ra*bits karya Saori Kodama, Ada enam lagu yang dimuat dalam penelitian ini yang berjudul : *Love it love it, Melty kitchen, Made in tokimeki, Joyful box, Parallel maze, Dream collection*.

Dari hasil analisis gaya bahasa diperoleh hasil bahwa jenis-jenis gaya bahasa yang muncul pada lirik lagu-lagu Ra*bits ini diantaranya adalah gaya bahasa sinestesia, metafora, simile, oksimoron, zeugma, hiperbola, epitet, gairaigo, retorisi, dan alegori. Hasil penelitian selengkapnya dapat dijabarkan seperti yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1
Hasil Analisis Penggunaan Gaya Bahasa pada Lirik lagu Ra*bits karya Saori Kodama

| Judul lagu Gaya bahasa | Love it love it | Melty Kitchen | Made in tokimeki | Joyful box | Parallel maze | Dream collection | Jumlah |
|---------------------------|-----------------|---------------|------------------|------------|---------------|------------------|--------|
| Metafora | | ✓✓✓ | | ✓ | | ✓ | 5 |
| Simile | ✓ | | | | | | 1 |
| Personifikasi | | | ✓ | ✓ | | | 2 |
| Hiperbola | | | ✓ | | | | 1 |
| Sinestesia | ✓✓ | ✓ | ✓ | | ✓✓ | ✓✓ | 8 |
| Oksimoron | ✓ | | ✓ | | | ✓✓ | 4 |
| Alegori | | | | | ✓ | | 1 |
| Gairaigo | ✓ | ✓✓ | | ✓ | | | 4 |
| Epitet | | | | ✓✓ | | | 2 |
| Retorisi | | | | | ✓ | | 1 |
| Zeugma | | | ✓ | ✓✓✓ | ✓ | ✓ | 6 |

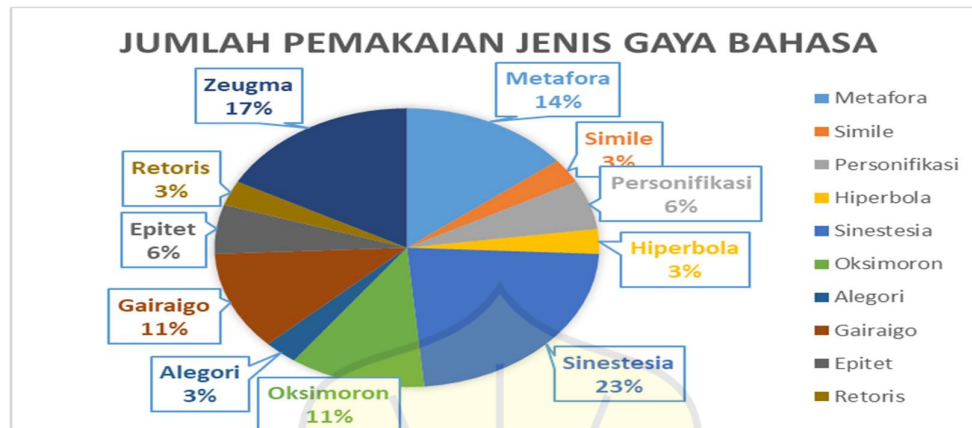
Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1 di atas, ditemukan bahwa lagu yang mengandung paling sedikit variasi gaya bahasa adalah *made in tokimeki*, dengan empat jenis gaya bahasa, yaitu gaya bahasa personifikasi, hiperbola, sinestesia, oksimoron.

Lagu yang mengandung paling banyak variasi gaya bahasa adalah *Joyful box* dengan delapan jenis gaya bahasa yaitu gaya bahasa Metafora, personifikasi, gairaigo, epitet, dan zeugma. Jenis gaya bahasa yang paling sering muncul pada lagu-lagu Ra*bits adalah gaya bahasa sinestesia sedangkan gaya bahasa yang sering muncul kedua yaitu jenis gaya bahasa zeugma.

Perbandingan jumlah gaya bahasa yang muncul dalam lagu-lagu Ra*bits berdasarkan jenisnya ditunjukkan pada Grafik 1, grafik ini menunjukkan Perbandingan jumlah jenis gaya

bahasa yang muncul pada lagu-lagu Ra*bits. Peneliti menjabarkan jenis gaya bahasa seperti pada Grafik 1 dibawah berikut.

Grafik 1
Jumlah Jenis Gaya Bahasa yang Muncul pada Lirik Lagu-Lagu Ra*bits karya Saori Kodama



IV. SIMPULAN

Hasil dari penelitian pada bab III kita dapat menyimpulkan bahwa adanya banyak sekali makna-makna, pesan tersirat, dan pemakaian gaya Bahasa yang terdapat pada lirik lagu Ra*bits karya Saori Kodama yang dimana Saori Kodama memiliki cara yang khas dalam pengungkapan isi dalam hati menciptakan lirik lagu. Saori Kodama .

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti telah menganalisis enam lagu dalam album *Ra*bits* karya Saori Kodama, pesan tersirat dalam lirik lagu Ra*bits memiliki kecenderungan pemakaian gaya bahasa yang penuh dengan makna persahabatan, cinta, pantang menyerah dan lain sebagainya serta maknanya dalam lirik lagu. Album *Ra*bits* memuat lagu-lagu dengan tema yang persahabatan, fantasi, masa depan dan kebahagiaan. *Melty Kitchen* bertema fantasi, *love it love it* bertema persahabatan dan masa depan, *Joyful box* menceritakan kebahagiaan, *made in tokimeki* memiliki tema petualangan sebagai bentuk imajinasi dari perjalanan kehidupan, juga lagu *Paralle maze* menceritakan tentang kebingungan akan masa depan dan lagu *Dream collection* yang menjelaskan tentang impian. Meskipun beberapa lagu memiliki tema serupa, setiap lagu memiliki makna lirik, pesan tersirat dan penggunaan gaya bahasa yang berbeda. Saori Kodama memanfaatkan gaya bahasa untuk menggambarkan cerita dan menyampaikan makna dalam lagunya dengan gaya imajinatif agar menyentuh perasaan pendengarnya. Semakin dekat lagu dapat mencapai perasaan seseorang, lagu tersebut akan semakin mudah dihafal dan diingat.

Dari penelitian gaya bahasa ini, peneliti menarik beberapa kesimpulan penggunaan gaya bahasa pada lirik lagu-lagu Ra*bits sebagai berikut:

1. Saori Kodama banyak menggunakan gaya bahasa sinestesa yaitu kata yang berhubungan dengan panca indera pada lirik-lirik lagu dalam album Ra*bits. Saori Kodama menggunakan gaya bahasa sinestesa seperti "mata itu dipenuhi dengan gairah", "kami saling mengerti satu sama lain dari hati ke hati", atau "mencicipi dan memiliki kumis indah di bawah hidung saya". Penggunaan gaya bahasa ini memberi kesan sentuhan antara satu sama lain dalam lingkup persahabatan dalam lirik dan membuat seolah-olah penyair dan pendengar dapat merasakan interaksi dari hal yang dibandingkan.
2. Selain gaya bahasa sinestesa, Saori Kodama juga banyak menggunakan dalam lirik lagunya mempertanyakan esensi dirinya dan makna persahabatan, tetapi juga membuat pendengarnya ikut berpikir dan bertanya-tanya dalam hati mengenai diri sendiri. Saori Kodama membuat pendengarnya merasa dekat secara emosional dengan lagu karena

kegalauan yang disampaikan lewat liriknya mewakili perasaan orang-orang pada umumnya.

3. Penggunaan beragam variasi gaya bahasa dalam lirik lagu bertujuan untuk memberikan pesan tersirat dengan menambah efek kebahagiaan dan estetika dalam sebuah lagu. Gaya bahasa memberi citraan yang konkret pada hal yang diperbandingkan dan gambaran yang lebih jelas mengenai keadaan atau situasi yang ingin disampaikan oleh penyair, dengan harapan pendengar dapat membayangkan dan merasakan makna dalam lirik lagu tersebut.

Objek penelitian ini dibatasi pada lagu-lagu dari album *Ra*bits*, sehingga hasil penelitian dirasa belum akurat untuk menentukan ciri khas Saori Kodama atau membandingkan karakternya dengan karakter musisi lain. Apabila objek penelitian diperluas ke lagu-lagu Saori Kodama lainnya, mungkin karakter Saori Kodama akan tampak lebih jelas. Penelitian gaya bahasa ini dapat dilakukan dengan lirik lagu dari grup-grup penyanyi Jepang lainnya sebagai perbandingan atau untuk mengetahui kecenderungan pemakaian gaya bahasa dalam lagu-lagu berbahasa Jepang. Selain itu, penelitian gaya bahasa juga dapat diterapkan pada karya sastra lain, seperti novel maupun puisi Jepang.

V. REFERENSI

Buku :

- Faruk. (2012). *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ghofur, M. (2014). *Pemakaian Diksi dan Gaya Bahasa pada lirik Lagu "L'Arc-en-Ciel"*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kleffer, D. Y. (2021). *Penggunaan gaya bahasa metafora dan idiom dalam lirik lagu pada album Bootleg karya Kenshi Yonezu*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Krisdalaksana, H. (1993). *Kamus linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- lesmana, M. (2018). *Analisis penggunaan gaya bahasa pada lirik lagu Dalam Album "Hyakki Kenran" oleh "Kagrra"*. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- M, M. A. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Markoem, M. (2017). *Semantik dan Pragmatik*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Moeliono, A. M. (2003). *Rampai Bahasa, Pendidikan, dan Budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nurhayati. (2008). *Teori dan Aplikasi Stilistik*. Palembang: Unsri.
- Pradopo, R. D. (2012). *Pengkajian Puisi*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Ratna, N. K. (2009). *Stilistika kajian Puitika Bahasa Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- sutedi. (2003). *Dasar-dasar linguistik Bahasa Jepang*. Bandung.
- Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- _____. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta Edisi Ketiga*. Jakarta: Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Balai Pustaka.
- Ichiro, Hiejima. (1991). *Kotoba no Imi : Hajimete Oteau Imiron no Sekai*. Tokyo : Kabushikisahakai Gyouse.

Website :

- Dictionary.goo: <https://dictionary.goo.ne.jp/>
- Liputan 6: <https://www.liputan6.com/hot/read/4567139/24-macam-macam-gaya-bahasa-dan-contohnya-simak-penjelasan-ahli>

pusatbahasaalazhar.com:<https://pusatbahasaalazhar.com/hakikat-hakiki-kemerdekaan/semantik/>
www.kompas.com:<https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/06/090000569/jenis-jenis-gaya-bahasa-dalam-sastra-dan-contohnya?page=all>
jundiurna92.wordpress.com: <https://jundiurna92.wordpress.com/2014/12/11/gaya-bahasa-perbandingan-dalam-bahasa-jurnalistik/>

