

## ANALISIS METAFORA DALAM LAGU JEPANG

**Divia E. M. Hoke<sup>1</sup>, Fince L. Sambeka<sup>2</sup>, Riana Sumampouw<sup>3</sup>**  
*Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni,  
Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia*  
Email: [divah080201@gmail.com](mailto:divah080201@gmail.com)

**Abstrak** : Metafora merupakan sebuah gaya bahasa yang sering digunakan dalam sebuah lirik lagu untuk menggambarkan atau menyampaikan sebuah pesan dengan cara yang kreatif. Gaya bahasa ini dapat dijumpai dalam berbagai lirik lagu, termasuk dari lirik lagu yang berasal dari Jepang. Penelitian ini disusun untuk mendeskripsikan jenis dan makna ungkapan metaforis dalam lagu Jepang, dalam hal ini lagu dalam *single* ke dua 25 時、ナイトコードで (*25ji Nightcord de*). Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. 2 lagu dalam *single* ke dua 25 時、ナイトコードで (*25ji Nightcord de*), yaitu 限りなく灰色 (*Kagirinaku Haiiro e*) — *Surii* dan アイデスマイル (*ID Smile*) — *Toa*, adalah sumber data dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan metode menyimak dan mencatat (*note taking*) di mana peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian ini. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik padan referensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metafora pengabstrakan merupakan metafora yang paling banyak digunakan dalam *single* ke-dua *25ji Nightcord de* dengan jumlah 18 data metafora pengabstrakan, berikutnya disusul dengan metafora antropomorfik dengan jumlah 3 data, lalu metafora sinestetik 1 data. Setiap jenis metafora tersebut mempunyai makna ungkapan metaforis yang berbeda-beda dengan jumlah data yaitu sebanyak 22 data.

**Kata Kunci** : *Lagu, Makna, Metafora, 25ji Nightcord de.*

---

**Abstract** : Metaphor is a language style that is often used in song lyrics to describe or convey a message in a creative way. This language style can be found in various song lyrics, including song lyrics from Japan. This research is designed to describe the types and meanings of metaphorical expressions in Japanese songs, specifically the song in the second single of 25 時、ナイトコードで (*25ji Nightcord de*). In conducting this research, the researcher used a qualitative descriptive approach. 2 songs in the second single of 25 時、ナイトコードで (*25ji Nightcord de*), namely 限りなく灰色 (*Kagirinaku Haiiro e*) - *Surii* and アイデスマイル (*ID Smile*) - *Toa*, are the data sources in this study. Data collection was carried out using the listening and note-taking method in which the researcher became the main instrument in this study. The data obtained were then analyzed descriptively using the referential meaning technique. The results showed that the abstracting metaphor is the most widely used metaphor in the second single *25ji Nightcord de* with 18 data of abstracting metaphor, followed by anthropomorphic metaphor with 3 data, then synesthetic metaphor with 1 data. Each type of metaphor has a different meaning of metaphorical expression with a total of 22 data.

**Keywords** : *Song, Meaning, Metaphor, 25ji Nightcord de.*

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah “alat komunikasi dan ekspresi diri yang penting bagi manusia,” (Mailani, dkk., 2022) Bahasa memungkinkan manusia untuk menyampaikan pikiran (Busro, 2015), perasaan (Dhieni, 2017), dan informasi dengan orang lain (Devianty, 2017). Selain itu, menurut Oktavia dan Hayati (2020), bahasa juga merupakan alat ekspresi pikiran dan perasaan manusia karena memungkinkan seseorang untuk menyampaikan ide, gagasan, dan perasaan melalui kata-kata. Dalam konteks sosial, bahasa juga dapat digunakan untuk memperkuat interaksi sosial dan mengungkapkan identitas diri (Xiao, 2018). Sebagai alat ekspresi, bahasa dapat digunakan dalam berbagai bentuk seperti dalam bentuk puisi, prosa, atau lagu. Lagu dan bahasa memiliki hubungan yang erat (Galinsky, 2013) karena lagu menggunakan bahasa sebagai alat utama untuk mengekspresikan makna dan emosi yang ingin disampaikan kepada pendengarnya (Fitri, 2017). Lirik dari sebuah lagu, menurut Cahyo, dkk. (2020), biasanya terdiri dari rangkaian kata-kata dan kalimat yang memiliki makna dan struktur yang sama dengan bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu lagu juga kerap ditulis dengan menggunakan gaya-gaya bahasa tertentu (Purnamasari & Amri, 2022), seperti gaya bahasa hiperbola, simile atau metafora. Metafora sering digunakan dalam lirik lagu (Puspita & Winingsih, 2018) sebagai alat untuk mengekspresikan makna dan emosi secara lebih kreatif dan imajinatif (Zain, dkk., 2021). Dalam lirik lagu, seperti dijelaskan oleh Petto (2020), metafora digunakan untuk membuat lirik lebih menarik dan memberikan imajinasi atau gambaran yang lebih hidup. Selain itu,

metafora juga dapat digunakan untuk memberikan nuansa atau suasana tertentu pada lirik lagu (Julianto, 2023). Dalam praktiknya, penulis lagu biasanya menggunakan metafora dengan cara yang kreatif dan cerdas (Agustina, 2016), sehingga lirik lagu dapat memberikan imajinasi dan gambaran yang menarik dan menyenangkan didengar.

Penggunaan metafora dalam sebuah lagu bukanlah sebuah hal yang eksklusif pada sebuah kebudayaan atau negara. Metafora yang digunakan dalam lagu dapat ditemui dalam lagu yang berasal berbagai negara termasuk Jepang. Meski demikian, penggunaan metafora tersebut bisa saja berbeda untuk setiap negara karena perbedaan kultur budaya populer di setiap negara. Di Jepang sendiri, budaya populer, terutama dalam bidang musik, juga melibatkan *virtual singer* atau yang dikenal dengan istilah *Vocaloid*. *Vocaloid* adalah sebuah *software synthesizer* suara yang diciptakan oleh perusahaan teknologi Jepang, Yamaha Corporation (Reza, 2021). *Software* ini memungkinkan penggunaannya untuk membuat lagu dengan suara yang dihasilkan oleh karakter digital yang disebut *Vocaloid*. Keunikan dari *Vocaloid* adalah bahwa suara yang dihasilkan oleh karakter digital ini dapat disesuaikan dengan musik yang diinginkan. Dengan menggunakan *software* ini, pengguna dapat mengatur nada, tempo, durasi, dan efek suara lainnya untuk menciptakan lagu yang unik dan kreatif. Selain itu, *Vocaloid* juga memungkinkan penggunaannya untuk membuat lirik dan melodi lagu mereka sendiri, yang membuat proses pembuatan lagu lebih fleksibel dan kreatif. Penggunaan *Vocaloid* dapat ditemui dalam berbagai media termasuk dalam *mobile game* seperti *Project Sekai Colorful*.

*Project Sekai Colorful* adalah sebuah *game* musik *rhythm* yang dikembangkan oleh Sega Corporation dan Craft Egg Inc. *Game* ini dirilis pada tahun 2020 untuk perangkat Android dan iOS. *Game* ini memungkinkan pengguna untuk memainkan lagu-lagu *Vocaloid* menggunakan karakter *Vocaloid* yang berbeda-beda. Salah satu grup musik *Vocaloid* yang bisa ditemui dalam *game* ini adalah 25 時、ナイトコードで (*25ji Nightcord de*) atau dikenal juga dengan nama N25. Lagu-lagu yang dibawakan oleh N25 membahas topik-topik seperti depresi, bunuh diri, dan harga diri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini disusun untuk mencapai dua tujuan penting. Tujuan pertama adalah untuk mengungkapkan jenis-jenis ungkapan metaforis dalam lagu-lagu N25. Tujuan kedua adalah mendeskripsikan makna dari ungkapan metaforis dalam lagu-lagu N25. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru kepada pembaca terutama dalam bidang linguistik bahasa Jepang.

Metafora, menurut Ray (2017), adalah salah satu kajian dalam ilmu semantik yaitu gaya bahasa. Metafora merupakan “suatu perbandingan antara dua hal yang bersifat menyatu (luluh) atau perbandingan yang bersifat langsung karena kemiripan atau kesamaan yang bersifat konkret (nyata) atau bersifat intuitif atau *perceptual*,” (Ullmann, 2011). Metafora dalam bahasa Jepang disebut *inyu*. Dalam buku *Yoku Wakaru Gengogaku Nyumon*, Machida & Yosuke (1997) menjelaskan metafora sebagai berikut.

隠喩「メタファー」

2つの事物. 概念の何らかの類似性に基づき、一方の事物. 概念を表す語で、他方の事物. 概念を

表すという比喻です。(Futatsu no kotomono, gainen no nanrakano rujisei ni motozuki, ippo no kotomono, gainen wo arawasu go de, tahoo no kotomono, gainen wo arawasu to iu hiyu desu.)

Dalam bahasa Indoensia diterjemahkan sebagai berikut, “Metafora merupakan gaya bahasa yang mengungkapkan suatu hal atau perkara dengan hal lainnya berdasarkan persamaan sifat atau konsep.”

Ullmann (2011) kemudian membagi metafora ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

1. Metafora Antropomorfik, merupakan ungkapan, tuturan atau ekspresi yang mengacu pada benda-benda tak bernyawa dibandingkan dengan cara pengalihan (transfer) dari tubuh dan anggota badan manusia atau dari indera dan perasaan manusia.
2. Metafora Sinestetik, merupakan suatu pemindahan atau mentransfer satu indra ke indra yang lainnya.
3. Metafora Pengabstrakan, merupakan kebalikan dari hal-hal yang abstrak diperlakukan sebagai sesuatu yang bernyawa sehingga dapat berbuat konkret atau bernyawa.
4. Metafora Kehewanan, metafora ini menggunakan sesuatu yang berkaitan dengan binatang untuk pencitraan sesuatu yang lain. Pada umumnya didasarkan atas kemiripan bentuk yang cukup jelas sehingga kurang menghasilkan daya ekspresivitas yang kuat.

Metafora berfungsi mengatasi kekurangan dan keterbatasan leksikon, memberikan daya tarik dan menghindari monotonasi. Dalam setiap jenis metafora memiliki makna ungkapan metaforis. Makna tersebut bisa dipahami berdasarkan satuan lingual yang membentuknya, oleh

karena itu ungkapan metaforis sejalan dengan apa yang dimetaforiskan antara yang membuat metafor dengan yang membacanya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang data-datanya berupa kata-kata, gambar-gambar bukan angka (Moleong 2005). Penelitian ini mendeskripsikan mengenai jenis dan makna ungkapan metaforis yang terdapat dalam objek penelitian yaitu lirik lagu dalam *single* ke-dua *25ji Nightcord de* (25 時ナイトコード) atau di kenal juga dengan nama N25. Dalam *single* ke dua N25 terdapat 2 lagu yaitu:

### 1. 限りなく灰色へ (*Kagirinaku Haiiro e*) — *Surii*

Lagu original dari *Surii*, lagu ini dinyanyikan dari sudut pandang seseorang yang percaya bahwa mereka tidak berbakat dan tampaknya telah kehilangan makna hidup, tetapi pada akhirnya menemukan motivasi dalam diri mereka untuk terus menjalani hidup dalam kekurangan mereka. Makna dari lirik mencerminkan konflik pribadi Ena Shinonome sebagai salah satu anggota grup musik N25 dalam "Insatiable Pale Color" *event story*, dimana lagu ini pertama kali dirilis

### 2. アイディスマイル (*ID Smile*) — *Toa*

Lagu ini merupakan lagu asli dari *Toa* yang dibawakan oleh Hatsune Miku dan Kagamine Rin. Nama lagu tersebut berasal dari kata "identitas", "jarak", "minoritas", dan "senyuman". Lagu ini yang mencerminkan status Mizuki Akiyama yang adalah salah satu anggota grup musik N25 sebagai orang buangan sosial dalam "Secret Distance" *event story*.

Lagu-lagu tersebut dapat ditemui dalam laman [www.vocaloidlyrics.fandom.com](http://www.vocaloidlyrics.fandom.com). Pengumpulan data dalam lagu-lagu tersebut dilakukan melalui teknik menyimak dan catat (*note-taking*) dan peneliti menjadi instrumen utama dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik padan referensial untuk menjelaskan makna ungkapan metaforis dalam sumber data. Untuk jenis metafora, peneliti menggunakan pengelompokan jenis metafora yang dikemukakan oleh Ullman (2011). Analisis dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membaca wacana secara menyeluruh
2. Menjabarkan metafora-metafora dalam lirik lagu
3. Membandingkan makna dalam konteks secara leksikal dan makna secara mendasar atau harfiah.
4. Mengidentifikasi jenis metafora yang terdapat dalam sumber data dengan menggunakan teori Ullmann dengan metode padan referensial.
5. Menganalisis makna lirik lagu yang mengandung metafora.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Metafora yang terkandung dalam *single* ke-dua *25ji Nightcord de* (N25) mempunyai ungkapan makna metaforis yang berbeda-beda. Maka berdasarkan hasil penelitian diketahui lirik lagu yang memiliki ungkapan metaforis berdasarkan jenis metaforanya adalah sebagai berikut:

### Metafora Antropomorfik

Dalam *single* ke-dua *25ji Nightcord de* lagu *Kagirinaku Haiiro e* ditemukan jenis metafora antropomorfik, sebanyak 3 data, tidak ditemukan metafora antropomorfik

dalam lagu *ID Smile*. Jenis metafora tersebut terdapat pada data 1, 6, dan 10. Hal ini tergambar dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Lirik & Makna Lagu Mengandung Metafora Antropomorfik

No. Data	Metafora Antropomorfik	
	Korpus Data	Makna Ungkapan Metaforis
(1)	<p>目に映った景色の青さが羨ましく思っていた。(Me ni utsutta keshiki no aosa ga urayamashiku omotte ita.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Irinya diriku dengan pemandangan biru didepan mataku.</p>	Rasa iri akan kebahagiaan orang lain.
(6)	<p>指先から伝わっていく虚しさの色。(Yubisaki kara tsutawatte iku munashisa no iro.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Warna tak bernyawa yang tersampaikan lewat ujung jari ku.</p>	Tidak memiliki ambisi dan hasrat dalam mengerjakan sesuatu tidak akan melahirkan karya yang dapat disenangi.
(10)	<p>焦りと不安の渦の間に黒くなって浮かんでいる。(Aseri to fuan no uzu no aida ni kuroku natte ukande iru.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Tertahan dalam pusaran ketidaksabaran dan</p>	Ketidaksabaran dan kekhawatiran dapat menjadikan orang kehilangan arah dan tujuan.

	ketidakamanan, pikiranku menjadi gelap.	
--	---	--

### Metafora Sinestetik

Pada lagu *Kagirinaku Haiiro e* ditemukan metafora sinestetik berjumlah 1 data (Data No. 4 dan tidak ditemukan dalam lagu *ID Smile*. Tabel 2 memberikan gambaran tentang metafora sinestetik dalam lagu *Kagirinaku Haiiro e*.

**Tabel 2.** Lirik & Makna Lagu Mengandung Metafora Sinestetik.

No. Data	Metafora Sinestetik	
	Korpus Data	Makna Ungkapan Metaforis
(4)	<p>声は無情に散つて。(Koe wa mujou ni chitte.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Suaraku tersebar tanpa perasaan.</p>	Kekecewaan membuat seseorang berhenti menyampaikan pendapatnya.

### Metafora Pengabstrakan

Dalam ke-dua lagu dalam single ke-dua *25ji Nightcord de* metafora pengabstrakan yang paling banyak ditemukan. Pada lagu *Kagirinaku Haiiro e* metafora pengabstrakan berjumlah 12 data, terdapat pada data 2, 3, 5, 7, 8, 9,11,12, 13, 14, 15 dan 16. Pada lagu *ID Smile* ditemukan metafora pengabstrakan berjumlah 6 data terdapat pada data 17, 18, 19, 20, 21 dan 22. Data dan maknanya tergambar dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Lirik & Makna Lagu Mengandung Metafora Pengabstrakan

No. Data	Metafora Pengabstrakan	
	Korpus Data	Makna Ungkapan Metaforis
(2)	<p>路肩に転がる人生 アスファルトの温度 下がってる。 (<i>Rokata ni korogaru jinsei asufaruto no ondo sagatteru.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Sebuah kehidupan yang jatuh ke pinggir jalan dan aspal yang semakin dingin.</p>	<p>Hal buruk dan rasa putus asa yang bergulir datang dalam kehidupan.</p>
(3)	<p>心閉まって待つ て！本当は叫びたいのよ。(Kokoro shimatte matte! <i>hontou wa sakebitai no yo.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Menutup hati, tunggu! Sejujurnya aku ingin berteriak.</p>	<p>Seseorang terkadang hanya dapat diam dalam menghadapi masalah namun sebenarnya ada hasrat yang ingin dilampiaskan bagaikan ingin berteriak.</p>
(5)	<p>孤独を奏 (Kodoku o kanaderu.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Memainkan melodi kesepian.</p>	<p>Pesaraan kesedihan yang ingin diperdengarkan.</p>
(7)	<p>こんな才能なんて 借り物。(Konna</p>	<p>Perasaan insecure dan kurang</p>

	<p><i>sainou nante karimono.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Bahkan bakat ini hanya hasil pinjaman.</p>	<p>menghargai dirinya sendiri.</p>
(8)	<p>この感情奪って去 ってよ。(Kono kanjou ubatte satte yo.)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Seseorang, tolong, Curi dan ambillah perasaan ini.</p>	<p>Keinginan agar rasa sakit yang dialami menghilang.</p>
(9)	<p>ドロドロになってしま う前に。(Dorodoro ni natte shimau <i>mae ni.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Sebelum mereka menjadi berlumpur dan kacau.</p>	<p>Permohonan tokoh aku agar tidak dikuasai sifat buruk atau negatif, seperti iri dan dengki.</p>
(11)	<p>奇を衒った奴らの 芸術アルスに飲み 込まれて消えてい く。(Ki o teratta <i>yatsura no arusu ni nomikomarete kiete iku.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Oleh seni dari rasa pamer mereka yang tidak konvensional itu ditelan dan menghilang.</p>	<p>Berfokus pada kelebihan orang lain hanya akan melahirkan perasaan pesimis kurang dan percaya diri.</p>

(12)	<p><i>Rainy Rainy 雨と流れていく徒労感。(Rainy Rainy ame to nagarete iku toroukan.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Rainy Rainy upaya sia-sia saya hanyut dalam hujan.</p>	<p>Upaya tidak selamanya membuahkan hasil dan terkadang mendatangkan kesedihan, namun pada akhirnya kesedihan akan berlalu.</p>
(13)	<p><i>肩を濡らして残った冷たい記憶の体温。(Kata o nurashite nokotta tsumetai kioku no taion.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Suhu kenangan dingin yang tetap membasahi pundakku.</p>	<p>Kenangan buruk yang masih menghantui tokoh aku.</p>
(14)	<p><i>焼けた才能を一つ置いてけ。(Yaketa sainou o hitotsu oiteke)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Tinggalkan bakat yang membuat kau terbakar.</p>	<p>Rasa frustrasi dapat menjerumuskan seseorang, oleh karena itu kita harus meninggalkan perasaan tersebut.</p>
(15)	<p><i>ペルソナになんて越されんなよ！(Perusona ni nante kosarenna yo!)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b></p>	<p>Jangan sampai kebohongan membuatmu lupa dengan diri sendiri.</p>

	<p>Jangan biarkan persona melewatimu!</p>	
(16)	<p><i>Wow... 言の葉の意味飲み込んで。(Wow... kotonoha no imi nomikonde.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Wow... Aku menelan arti kata-kataku sendiri.</p>	<p>Kata-kata yang diucapkan dari mulut yang ditunjukkan pada orang lain justru merujuk pada diri sendiri.</p>
(17)	<p><i>譲れないアイデンティティ。(Yuzurenai aidentiti.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Ini identitas yang tak akan pernah ku berikan.</p>	<p>Jati diri seseorang dapat berubah dalam pandangan tiap orang.</p>
(18)	<p><i>飛び越えられないマイノリティ。(Tobikoerarenai mainoriti.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Aku tidak mampu melompati minoritas ini?</p>	<p>Tokoh aku yang sudah dipandang berbeda dalam pandangan sosial membuatnya didiskriminasi.</p>
(19)	<p><i>繋いでたいなら外せない秘め事。(Tsunaidetai nara hazusenai himegoto.)</i></p> <p><b>Terjemahan:</b> Jika aku ingin terhubung, maka aku tidak dapat</p>	<p>Demi menjaga sebuah hubungan terkadang ada hal yang harus dirahasiakan.</p>

	melepas rahasiaku.	
(20)	<p>惹かれ 逢って 存在 綴る セカイ 共鳴 ならせたなら。</p> <p>(<i>Hikare atte sonzai tsuzuru sekai naraseta nara.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Andai kita membuat dunia yang mengeja keberadaan kita yang terpesona satu sama lain berbunyi.</p>	<p>Andaian kalau pesona mereka dapat di ketahui oleh orang-orang, bagaikan suara yang berbunyi yang bisa terdengar oleh orang-orang.</p>
(21)	<p>思い余って 隠れんぼ 迷って 混在 メラ ンコリー。</p> <p>(<i>Omoiamatte kakurenbo mayotte konzai merankorii.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b> Bingung, kami bermain petak umpet, melankolis kehilangan arah dan berbaur.</p>	<p>Minoritas bukan menjadi alasan seseorang terlepas dari dalam lingkungan masyarakat sosial.</p>
(22)	<p>想い 逢って 存在 映す セカイ 共鳴 ならせたなら。</p> <p>(<i>Omoi atte sonzai utsusu sekai naraseta nara.</i>)</p> <p><b>Terjemahan:</b></p>	<p>Tokoh aku ingin menunjukkan dirinya yang sesungguhnya tanpa adanya kebohongan dalam menjalani kehidupan.</p>

	<p>Jika kita telah membuat dunia ini yang mencerminkan keberadaan perasaan kita satu sama berbunyi.</p>	
--	---	--

### Metafora Kehewanan

Pada *single* ke-dua *25ji Nightcord de* baik dalam ke-2 lagu *Kagirinaku Haiiro e* dan *ID smile* tidak ditemukan metafora kehevanan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, metafora antropomorfik digunakan untuk menggambarkan verba seperti warna untuk penggambaran makna yang digunakan. Metafora sinestetik digunakan untuk menggambarkan indra manusia seperti pendengaran ke penglihatan. Metafora kehevanan sama sekali tidak digunakan. Metafora pengabstrakan digunakan untuk menjelaskan kata-kata abstrak dan memperindah kebahasaan. Penggunaan metafora dalam penelitian ini bertujuan agar timbul penggambaran yang lebih konkret atau jelas dengan perasaan saat mendengarkan lagu-lagu tersebut.

Dalam penelitian ini, metafora pengabstrakan yang ditemukan dalam beberapa lirik lagu ditulis dengan pilihan kata yang membuat pendengar dapat merasakan atau membayangkan rasa yang ingin disampaikan. Seperti contohnya kehidupan yang jatuh dipinggir jalan, memainkan melodi kesedihan, bakat ini adalah hasil pinjaman.

### KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis atas lirik lagu pada *single* ke-dua *25ji, Nightcord de* adalah ditemukannya 22 data yang mengandung metafora. Dari 4 jenis metafora yang dikemukakan oleh Ullmann

(2011), metafora pengabstrakan merupakan metafora yang paling banyak digunakan dengan data berjumlah 18 data, metafora antropomorfik dengan jumlah 3 data dan metafora sinestetik dengan jumlah 1 data, metafora kehewanan sama sekali tidak ditemukan dalam lirik lagu yang diteliti.

Metafora yang paling dominan ditemukan di dalam *single* ke-dua *25ji Nightcord de* adalah metafora pengabstrakan (dari abstrak ke konkret). Hal ini menunjukkan bahwa lagu-lagu tersebut banyak menggunakan ungkapan yang sifatnya tidak jelas, tidak memiliki wujud atau abstrak. Diketahui pemilihan kosa kata pada metafora pengabstrakan cenderung menggunakan kata-kata yang bertujuan untuk memberi keindahan kebahasaan dalam lirik lagu, seperti kamu adalah melodi kesedihan, menjadi berlumpur, aku meleleh, kenangan dingin dan lain sebagainya.

## REFERENSI

- Agustina, R. (2016). Aspek Leksikal dan Gramatikal Pada Lirik Lagu Jika Karya Melly Goeslow. *Jurnal Bahastra*, 36(1).
- Busro, M. (2015). Bahasa dan Pikiran. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 3(1), 48-56.
- Cahyo, A. N., Manullang, T. A. A., & Isnaini, M. (2020). Analisis penggunaan gaya bahasa sarkasme pada lagu Bahaya Komunis karangan Jason Ranti. *Asas: Jurnal Sastra*, 9(1).
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2).
- Dhieni, N., Fridani, L., & Psych, S. P. M. (2017). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Modul Paud diakses pada tanggal*, 26.
- Fitri, S. (2017). Analisa Semiotik Makna Motivasi Lirik Lagu “Cerita Tentang Gunung Dan Laut” Karya Payung Teduh. *Jurnal Komunikasi*, 8(3).
- Galinsky, E. (2013). *Mind in the making*. Blackstone Publishing.
- Julianto, I. R. (2023). Diksi, Gaya Bahasa, Dan Citraan Lirik Lagu Para Pencari-Mu Karya Ungu (Kajian Stilistika). *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 3(1), 56-63.
- Kerf, G. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Machida, K., & Mimiya, Y. (1997). *Yoku Wakaru Gengogaku Nyumon*. Japan: Babel Press.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan manusia. *Kampret Journal*, 1(2), 1-10.
- Masoko, M. (2019). Analisis Kebudayaan Jepang tentang Perayaan oshogatsu. *ABDIMAS: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 12(3).
- Moleong, L. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktavia, W., & Hayati, N. (2020). Pola Karakteristik Ragam Bahasa Istilah Pada Masa Pandemi Covid 19 (Coronavirus Disease 2019). *Tabasa: jurnal bahasa, sastra indonesia, dan pengajarannya*, 1(1), 1-15.
- Pandi, H., Sompotan, A., & Rakian, S. (2019, November). An Analysis Of Educational Values In The Novel Madogiwa No Totto-Chan By Tetsuko Kuroyanagi. In *International Conference on Social Science 2019 (ICSS 2019)* (pp. 984-988). Atlantis Press.

- Petto, L. K. E. (2020). Menangkap Imaji Perdamaian dalam Lirik-Lirik Lagu Pop. *Focus*, 1(1), 27-32.
- Purnamasari, F. D. E. N., & Amri, M. (2022). Penggunaan Gaya Bahasa Erotesis Dan Simile Dalam Album “Rúguǒ yǔ zhīhòu” 如果雨之後 Karya Eric Chou 《周兴哲》. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 4(2).
- Puspita, D., & Winingsih, I. (2018). Metafora pada Lirik Lagu AKB48. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 14(1), 55-67.
- Rakian, S. (2021). PKM Sekolah Dasar di Desa Tountimomor dan Totolan Kecamatan Kakas Barat Kabupaten Minahasa. *Edupreneur: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat bidang Kewirausahaan*, 4(2).
- Ray, S. A. (2017). Analisis Jenis-Jenis Metafora dalam Surat Kabar: Kajian Semantik. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 147-151.
- Reza, F. (2021). *Fenomena Virtual Idol di Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Sompotan, A. G. (2021). Analisis Setsuzokujoshi Dalam Kalimat Bahasa Jepang. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(5), 2091-2099.
- Subroto, E. (2011). *Pengantar Studi Semantik dan Pragmatik*. Surakarta: Cakrawala Media.
- Sudrajat, J., & Rakian, S. (2020). Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Percakapan Bahasa Jepang Bagi Generasi Muda Di Paniki Dua Manado. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(1), 17-26.
- Tarigan, H. G. (1986). *Bahasa Indonesia Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ullmann, S. (2011). *Pengantar Semantik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99.