

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa dalam keseharian menjadi sebuah alat perantara untuk mengungkapkan perasaan dan emosi saat berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan elemen penting dalam menyampaikan emosi, dengan estetika bahasa dalam berkomunikasi, lawan bicara dapat mengetahui perasaan pembicara. Selain dengan berkomunikasi dengan estetika bahasa, penyampaian emosi dan perasaan dapat diterapkan melalui bahasa dalam karya sastra, salah satunya karya sastra yang diterapkan melalui musik, lagu.

Lagu merupakan wujud dari karya sastra puisi atau syair yang disajikan dalam alunan melodi atau musik sehingga menjadi satu kesatuan. Lagu merupakan sarana yang banyak digunakan tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana menyampaikan emosi yang sulit diungkapkan secara langsung. Salah satu bentuk emosi yang sulit diungkapkan adalah trauma. Banyak proyek musik yang memanfaatkan unsur metafora dalam lirik lagu untuk menunjukkan emosi seperti trauma dan jati diri. Salah satu proyek musik yang terkenal dan banyak muncul di industri musik Jepang, khususnya di berbagai platform SNS yaitu, proyek multimedia.

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat elektronik lainnya, hal ini dijelaskan dalam buku yang berjudul “*Multimedia Making It Work*”. Proyek multimedia atau yang sering disebut juga sebagai proyek *media-mix*, memiliki tujuan untuk hiburan, promosi, serta pembangunan suatu karakter dan cerita lintas media. Jepang memiliki banyak proyek multimedia, khususnya dalam dunia musik. Salah satu proyek multimedia atau *media-mix* dalam dunia musik adalah proyek *Paradox Live*.

Proyek *Paradox Live* adalah sebuah proyek *media-mix* yang berfokus pada *hip-hop battle* dengan elemen musik, drama audio, dan karakter 2D. Proyek *mix-media Paradox Live* diluncurkan oleh kolaborasi Avex Pictures dan G CREST pada tahun 2019 dan mendapat adaptasi anime pada tahun 2023 yang

digarap oleh studio PINE JAM. *Paradox Live* memiliki alur ceritanya yang disajikan melalui drama audio setiap ada *battle* antar unit.

Melansir dari paradoxlive.jp, yang merupakan situs resmi *Paradox Live*, dijelaskan mengenai sistem *unit battle* proyek *Paradox Live*:

チームへの投票は、応援ポイント="dope point"により行われ、ポイントはParadox Tribeアプリとdope point site内で管理されます。オーディエンスはCDの購入を含む、指定の応援アクションに応じてdope pointを獲得・蓄積し、指定の投票期間内に、各チームに意のポイント数を投票。

Chiimu he no touhyou wa, ouen pointo = "dope point" ni yori okonaware, pointo wa Paradox Tribe apuri to dope point site nai de kanrisaremasu. Oodiensu wa CD no kounyuu wo fukumu, shitei no ouen akushon ni oujite dope point wo kakutoku•chikuseki shi, shitei no touhyou kikan nai ni, kaku chiimu ni i no pointo kazu wo touhyou.

Terjemahan:

"Voting untuk tim dilakukan melalui *support point* (*dope point*), dan poin itu dikelola dalam aplikasi *Paradox Tribe* dan situs *Dope Point*. *Support point* diperoleh berdasarkan dukungan yang telah ditentukan, yaitu dengan membeli CD dan *voting* untuk tim yang dipilih selama periode *voting*."

(paradoxlive.jp)

Situs tersebut menjelaskan bahwa sistem *hip-hop battle* pada *Paradox Live* adalah *voting* oleh fans. Hal yang menarik dari sistem *voting Paradox Live*, yaitu fans di "dunia nyata"lah yang melakukan *voting* dan bukan dalam cerita drama audio ataupun *vote* khayalan oleh pembuat naskah cerita. Fans *Paradox Live*, yang disebut sebagai *Heads*, dapat melakukan *voting* untuk lagu yang mereka sukai saat *battle* sedang berlangsung melalui aplikasi *Paradox Tribe* yang dapat diunduh di *app store*. Setelah sesi *voting* berakhir dan unit pemenang sudah ditetapkan, maka unit tersebut akan berlanjut ke babak berikutnya dan akan mendapat drama audio spesial. Mengutip kembali dari situs web paradoxlive.jp:

近未来。飽和状態となったHIPHOPカルチャーから新たなムーブメント“幻影ライブ”が誕生。

Kin mirai. Houwa jyoutai to natta HIPHOP karuchaa kara aratana muubumento "gen'ei raibu" ga tanjyou.

Terjemahan:

"Dalam waktu dekat, gerakan baru yang disebut sebagai "*Phantom Live*" lahir dari budaya *hip-hop*."

(paradoxlive.jp)

Berdasarkan kutipan tersebut, cerita *Paradox Live* berlatar waktu di masa depan yang dekat di mana dari budaya lagu *hip-hop* terlahir suatu gerakan yang bernama *Phantom Live*. Kemudian kutipan berikutnya akan menjelaskan bagaimana sistem *battle* pada *Phantom Live*.

ラッパー達は、“ファントメタル”と呼ばれる金属を含むアクセサリーと自身のDNAとを化学反応させることで、感情とリンクした幻影を創り出し、華麗なステージで若者達を熱狂させた。

Rappaa tachi wa, “fantometaru” to yobareru kinzoku wo fukumu akusesarii to jishin no DNA to wo kagaku han'nou saseru koto de, kanjyou to rinku shita gen'ei wo tsukuridashi, kareina suteeji de wakamono tachi wo nekyou-saseta.

Terjemahan:

“Dengan aksesoris berbahan logam yang disebut sebagai “*Phantometal*” yang dimiliki oleh tiap *rappers*, mereka menggabungkan DNA mereka secara kimiawi pada aksesoris tersebut dan dengan aksesoris tersebut mereka menciptakan ilusi terkait dengan emosi mereka, memukau penonton muda dengan penampilan mereka yang spektakuler.”

(*paradoxlive.jp*)

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa pada dunianya, para *rapper* tidak hanya berkompetisi musik biasa, mereka menggunakan alat yang disebut sebagai *phantometal*. *Phantometal* adalah aksesoris berbahan metal ataupun logam yang digunakan saat tampil di panggung dan memiliki kekuatan magis yang dapat menghasilkan ilusi visual (*paradox*) sesuai emosi dan kepribadian mereka di atas panggung. *Phantometal* dapat memberikan efek berbahaya karena dapat memengaruhi kondisi mental penggunanya.

突如復活した伝説のクラブ“CLUB Paradox”で開催された『Paradox Live』では「BAE」「The Cat's Whiskers」「cozmez」「悪漢奴等」の4チームが激突。
Totsujo fukkatsu shita densetsu no kurabu “CLUB Paradox” de kaisai sareta 『Paradox Live』 de wa 「BAE」「The Cat's Whiskers」「cozmez」「Akanyatsura」 no 4 chiimu ga gekitotsu.

Terjemahan:

“ “*Paradox Live*” diadakan di klub legendaris “*CLUB Paradox*” yang tiba-tiba bangkit kembali, di mana empat tim 「BAE」 「*The Cat's Whiskers*」 「*cozmez*」 「*Akanyatsura*」 saling berhadapan.”

(*paradoxlive.jp*)

Dilihat dari kutipan tersebut, dijelaskan bahwa pada proyek *Paradox Live*, terdapat beberapa unit yang akan berhadapan satu sama lain dan melakukan *battle* di klub legendaris bernama “*CLUB Paradox*” menggunakan *phantometal*. Berkaitan dengan kutipan sebelumnya, setiap unit memiliki karakteristik dan kepribadian yang berbeda sehingga ilusi visual yang dihasilkan *phantometal* setiap orang, bahkan tiap unit akan berbeda.

Phantometal menjadi masalah utama karena sifatnya yang berbahaya. Meskipun mengetahui seberapa bahayanya *phantometal*, mereka tetap tampil pada *battle* menggunakan *phantometal*. Dari semua unit yang ada, terdapat satu unit yang mengikuti *battle* dengan tujuan untuk memusnahkan *phantometal*. Unit tersebut disebut sebagai *INm8*.

INm8 merupakan unit grup yang terbilang baru dalam proyek *Paradox Live*. yang berisikan tiga orang. Ketua mereka, Miyama Kei memiliki tujuan untuk memusnahkan *phantometal* dari dunia. Hal ini dikarenakan trauma yang dialaminya. Adik dari Miyama Kei, Rokuta, yang juga merupakan anggota *INm8* dan satu anggota lagi yang bernama Itsuki, merupakan korban dari subjek uji coba perusahaan gelap yang meneliti tentang *phantometal*. Selain karena trauma, Miyama Kei memiliki harapan kuat agar tidak lagi ada korban subjek uji coba.

INm8 menuangkan perasaan mereka mengenai masa lalu mereka yang kelam itu ke dalam lirik lagu dan musik mereka. *INm8* memiliki karakteristik yang menonjol melalui lirik-lirik lagunya yang bernuansa gelap namun terasa menenangkan, serta memiliki unsur penggambaran trauma atau penderitaan batin. Sebagai contoh:

- 1) すべての壁の色塗り替え
subete no kabe no iro nurikae
 “Mewarnai ulang seluruh dinding”
 (Break Outta Here oleh *INm8* pada CD *Paradox Live Opening Show -Road to Legend-*)
- 2) 地獄から手招きしてるピエロ
jigoku kara temaneki shiteru piero
 “Badut yang melambaikan tangan dari neraka”

(edN oleh INm8 pada CD *Paradox Live -Road to Legend- Round1 "FATE"*)

Lirik-lirik tersebut merupakan contoh penggunaan metafora yang tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga merepresentasikan pengalaman trauma dan harapan akan penyembuhan. Beberapa lagu INm8 banyak menggunakan metafora yang merepresentasikan masa lalu atau trauma pada lirik lagunya, seperti kedua lirik di atas.

Menurut Lakoff dan Johnson (1980), metafora adalah memahami dan mengalami satu jenis hal dalam istilah hal lain. Sedangkan menurut KBBI metafora adalah pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan. Sehingga, metafora tidak hanya sebagai estetika lirik lagu, tetapi juga berfungsi sebagai sarana representasi psikologis, seperti trauma atau penderitaan batin yang sulit diungkapkan secara langsung.

Mengkaji beberapa penelitian terdahulu, penelitian analisis terjemahan lirik lagu selalu menjadi tantangan, hal ini karena lirik lagu tidak selalu menyampaikan maksudnya secara langsung, tetapi mengalami penyesuaian dengan melodi dan nada lagu. Saragih, Ashadi, dan Triyono (2025) dalam penelitiannya tentang penerjemahan bahasa kiasan pada lagu "*How Far I'll Go*" menyatakan bahwa metafora dan idiom sulit diterjemahkan karena memiliki makna tidak langsung serta erat dengan konteks budaya dan emosi pembuatnya.

Lebih lanjut, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa dalam bahasa Jepang, idiom dan metafora sering mengandung makna yang tidak dapat disimpulkan dari arti literalnya, hal ini dinyatakan pada penelitian berjudul "*Japanese Idiom Learning Through Cognitive Linguistics Concept (Idioms Presentation)*" (Sutedi et al., 2024). Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan dalam penelitian berjudul "*Idiophones Are More Reliable than Metaphors in Japanese Pain Descriptions*" (Akita, 2025). Akita menyatakan bahwa metafora atau ideofona dalam konteks nyeri (*pains*) dan trauma bahasa Jepang memiliki makna yang sangat berhubungan pada latar budaya dan pengalaman pembicara, sehingga interpretasinya bisa berbeda-beda.

Berdasarkan pemaparan di atas, menunjukkan bahwa analisis metafora dalam lagu Jepang terutama pada lagu bertema psikologis, seperti lirik lagu *INm8* dari *Paradox Live*, bukan hanya bermasalah pada “apa makna” lirik tersebut, tetapi juga “bagaimana makna itu terbentuk dalam bahasa dan budaya Jepang.” Dengan demikian, penelitian mengenai analisis metafora dalam lirik lagu perlu dilakukan, khususnya untuk objek yang belum banyak dibahas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya bahasa, khususnya gaya bahasa metafora yang merepresentasikan trauma pada lirik lagu sehingga dapat memahami arti sebenarnya. Objek lagu yang digunakan adalah lagu-lagu yang dibawakan oleh *INm8* dari proyek *Paradox Live* yang meliputi lagu *Break Outta Here*, *edN*, *S∇G∇*, *EGOlution*, *Resonance*, dan *Grace N Guilt*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan metafora dalam lirik lagu Jepang sudah banyak dilakukan saat ini. Dalam hal ini peneliti telah melakukan studi pustaka dengan membaca beberapa penelitian yang berkaitan dengan metafora, analisis lirik lagu, dan representasi trauma atau konflik batin. Hal ini bertujuan untuk mendapat pemahaman lebih mendalam terkait tema yang dibahas peneliti. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian dalam artikel yang ditulis oleh Aza Nadia Pratiwi (2022), mahasiswa pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Analisis Metafora dalam Lirik Lagu *J-Pop* dan *Enka* Bertema Perpisahan” membahas penggunaan metafora dalam lirik lagu bergenre *J-Pop* dan *Enka*. Artikel ini menganalisis penggunaan metafora dalam lirik lagu yang berbeda zaman dan membandingkannya. Hal ini karena pada lagu *Enka* merupakan lagu tradisional Jepang dan *J-Pop* adalah kultur yang datang dari Amerika dan menjadi genre musik modern di Jepang. Pada penelitian ini, penulis menggunakan empat lagu dengan tema perpisahan yang diantaranya dua lagu dengan genre *J-Pop* dan dua lagu dengan genre *Enka*. Objek lagu bergenre *J-Pop* itu, yaitu lagu *Dried Flower* karya Yuuri dan *Pretender* karya Official Hige Dandism,

sedangkan lagu bergenre *Enka*, yaitu *Amagi Goe* dan *Tsugaru Kaikyō Fuyugeshiki* karya Sayuri Ishikawa. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan teori semantik oleh Chaer (2013), teori gaya bahasa oleh Keraf (2010), teori metafora Machida dan Yosuke, teori metafora oleh Ullman (2007), dan teori makna ungkapan metaforis oleh Knowles dan Moon (2006). Penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan objeknya dua lagu bergenre *J-Pop* dan dua lagu bergenre *Enka*. Dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa terdapat empat jenis metafora berdasarkan teori Ullman dalam keempat lagu tersebut, yaitu metafora antropomorfik, metafora kehewanan, metafora pengabstrakan, dan metafora sinestetik.

2. Penelitian yang ditulis dalam bentuk artikel oleh Sunyahruri dan Nurhadi (2022), mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Analisis Bentuk dan Fungsi Metafora Ontologis pada Lirik Lagu dalam Album *The Book* Karya Yoasobi (Kajian Semantik)” membahas analisis metafora pada lirik lagu dalam album *The Book* karya Yoasobi. Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada bentuk dan fungsi dari metafora ontologis yang merupakan salah satu jenis metafora menurut Lakoff dan Johnson (1980:13-28). Menurut Lakoff dan Johnson, konseptualisasi metafora ontologis terdapat dua bentuk, yaitu metafora kontainer dan personifikasi juga termasuk dalam bahasan metafora ontologis. Dalam penelitian ini, penulis memilih lirik lagu dalam album *The Book* karya Yoasobi karena dalam dunia musik Jepang, Yoasobi merupakan duo yang cukup terkenal sebagai penggarap lagu, serta lagu karya Yoasobi sudah banyak yang digunakan sebagai OST anime. Penulis juga menyadari dalam lirik lagu pada album *The Book* banyak menggunakan metafora yang menggambarkan kehidupan nyata. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori semantik, pemajasan, metafora, metafora konseptual menurut Lakoff dan Johnson, metafora ontologis, metafora dalam bahasa Jepang, dan fungsi metafora. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan metode penulisan analisis deskriptif

dengan proses analisis menggunakan metode kualitatif dengan kajian semantik. Data yang digunakan merupakan lirik-lirik lagu yang mengandung metafora dan didapat dengan metode simak dan transkrip dengan mengakses *platform Youtube Ayase/Yoasobi*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat dua jenis metafora ontologis yang terdapat pada lirik lagu dalam album *The Book* karya Yoasobi, yaitu metafora ontologis dan personifikasi. Kedua jenis metafora ontologis tersebut sesuai dengan teori metafora Lakoff dan Johnson (1980).

3. Penelitian skripsi yang ditulis oleh Mohammad Sidik Alif Fasya (2024), mahasiswa bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang berjudul “Gaya Bahasa Metafora, Simile, dan Repetisi pada Lirik Lagu dalam Album *Yasashii Hamono* Karya *Centimilimental*” membahas analisis gaya bahasa yang terdapat pada lirik lagu dalam album *Yasashii Hamono* karya *Centimilimental*. Penulis memfokuskan analisis gaya bahasa metafora, simile, dan repetisi pada objek lagu. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami gaya bahasa yang terdapat dalam lirik lagu sehingga dapat mengidentifikasi makna tersirat pada lagu yang ingin disampaikan. Objek penelitian yang digunakan yaitu tiga lagu dari album *Yasashii Hamono* karya *Centimilimental* yang berjudul *Fuyu no Hanashi* (冬のはなし), *Bokura Dake no Shudaika* (僕らだけの主題歌), dan *Tsuiraku* (対落). Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori pengertian lirik lagu, stilistika, dan pengertian semantik. Dalam penelitiannya, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Penulis menggunakan metode studi kepustakaan untuk pengumpulan data, dengan memanfaatkan lirik lagu dari ketiga lagu yang dipilih sebagai bahan analisis. Penulis juga menggunakan data dari buku-buku yang ditulis para ahli sebagai landasan teori. Selain itu, penulis juga menggunakan jurnal-jurnal yang membahas hal yang ada kaitannya dengan penelitiannya. Hasil analisis dari penelitian ini menunjukkan dari ketiga judul lagu tersebut, persentase seluruhnya berjumlah 31,8% dari 91 data yang di dalamnya terdapat 29 penggunaan

gaya bahasa. Penggunaan gaya bahasa metafora pada ketiga lagu tersebut yaitu 14,3%, gaya bahasa simile berjumlah 4,4%, dan gaya bahasa repetisi berjumlah 13,2%

4. Penelitian artikel yang ditulis oleh Muryati, Bkti, Trismanto, dan Maya (2025), mahasiswa dari Universitas 17 Agustus 1945 Semarang yang berjudul “Metafora pada Lagu Bertemakan Musim Panas Karya Mafumafu” membahas makna metafora pada lagu karya Mafumafu dengan tema musim panas serta membahas bagaimana makna metafora tersebut merepresentasikan budaya Jepang. Penulis menggunakan enam lagu karya Mafumafu dengan tema musim panas sebagai objek untuk diteliti. Enam lagu tersebut, yaitu *Yume no Mata Yume*, *Kimihiro Iro Utsuri*, *Uragoi Hanabi*, *Kyouka Suigetsu*, *Yume Hanabi*, dan *Ringo Hanabi to Soda no Umi*. Penulis memilih lagu ini karena pada liriknya mengandung unsur musim panas yang kuat, puitis, dan ekspresif dengan ciri khas Mafumafu. Teori yang digunakan penulis dalam penelitiannya yaitu teori klasifikasi metafora dari Stephen Ullman yang menyajikan klasifikasi jenis metafora yang sistematis dan fleksibel, mencakup empat kategori utama, yaitu metafora antropomorfik, kehewanan, pengabstrakan, dan sinestetik. Penulis memilih teori Ullman dibandingkan teori lain karena teori Ullman lebih aplikatif dalam menganalisis ekspresi sastra dan artistik, khususnya dalam lirik lagu. Pendekatan ini kemudian dikombinasikan dengan analisis makna kualitatif yang berfungsi untuk menggali konteks budaya dan emosional khas Jepang pada lirik lagu. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metafora yang terdapat dalam lirik lagu Mafumafu dengan tema musim panas secara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada lagu karya Mafumafu bertemakan musim panas terdapat 28 data metafora yang ditemukan.

Berdasarkan empat penelitian yang telah dijelaskan, keempatnya memiliki persamaan dalam penelitiannya, yaitu meneliti gaya bahasa metafora dalam lirik lagu. Namun, keempat penelitian tersebut memiliki objek penelitian dan fokus

spesifik yang berbeda. Ada yang objeknya berasal dari genre modern (*J-Pop*), tradisional (*Enka*), dan lagu berbahasa Inggris.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, dapat dibedakan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data yang merupakan lirik lagu unit *INm8* dari proyek *Paradox Live* yang merupakan proyek musik dengan genre *hip-hop* sebagai pembeda dengan penelitian terdahulu. Terlebih lagi, peneliti berfokus dengan menganalisis gaya bahasa metafora yang menggambarkan trauma.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka identifikasi masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

- 1) Terdapat banyak gaya bahasa metafora yang memiliki arti secara tidak langsung sehingga menyebabkan kekeliruan arti dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis lagu.
- 2) Makna pengalaman trauma yang direpresentasikan melalui metafora dalam lirik lagu *INm8* belum dijelaskan secara mendalam sehingga hubungan antara metafora dan trauma belum tergambar secara jelas.
- 3) Penggambaran emosi dan kondisi psikologis karakter dalam lirik lagu *INm8* lebih banyak disampaikan melalui bahasa figuratif sehingga diperlukan analisis untuk memahami makna yang direpresentasikan.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah penelitian dengan hanya berfokus pada analisis lirik lagu unit *INm8* dalam proyek *Paradox Live* yang merepresentasikan trauma melalui unsur metafora. Analisis ini difokuskan pada gaya bahasa metafora dengan menganalisis jenis metafora menurut teori Lakoff dan Johnson. Penelitian ini tidak meneliti aspek musikal seperti aransemen ataupun ritme, serta tidak membahas unit lain dalam proyek *Paradox Live* selain unit *INm8*. Selain itu, penelitian ini berfokus pada penggunaan metafora pada lirik yang berbahasa

Jepang, dan bukan yang berbahasa Inggris.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penelitian terdahulu, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka beberapa perumusan masalah yang akan dibahas peneliti dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Jenis-jenis metafora apa saja yang digunakan dalam lirik lagu *INm8* dari proyek *Paradox Live* berdasarkan teori metafora konseptual menurut Lakoff dan Johnson?
- 2) Bagaimana penggunaan metafora tersebut merepresentasikan pengalaman trauma dalam lirik lagu *INm8*?
- 3) Bagaimana gaya bahasa metafora dalam lirik lagu *INm8* menggambarkan emosi dan kondisi psikologis karakter?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi dan mendeskripsikan jenis-jenis metafora yang terdapat dalam lirik lagu unit *INm8* dari proyek *Paradox Live* berdasarkan teori metafora konseptual menurut Lakoff dan Johnson.
- 2) Menjelaskan bagaimana metafora-metafora tersebut merepresentasikan pengalaman trauma yang dialami oleh karakter.
- 3) Menjelaskan fungsi dan makna penggunaan metafora dalam menggambarkan emosi dan kondisi psikologis karakter.

1.7 Landasan Teori

Pada bagian ini menjelaskan tentang teori-teori yang menjadi landasan penelitian ini dalam menganalisis lagu *INm8* sebagai data. Adapun teori-teori yang digunakan meliputi teori metafora, teori semantik kognitif, dan teori representasi.

1.7.1 Metafora

Metafora adalah salah satu jenis majas yang sering kali digunakan dalam karya sastra yang salah satunya dalam lirik lagu. Metafora tidak hanya digunakan sebagai gaya bahasa, tetapi juga digunakan sebagai cara berpikir dan memahami pengalaman manusia. Menurut Lakoff dan Johnson dalam buku *“Metaphors We Lived By”* (1980) menyatakan bahwa, metafora adalah bagian mendasar dalam sistem kognitif manusia. Mereka menyatakan dalam bukunya bahwa, *“The essence of metaphor is understanding and experiencing one kind of things in terms of another”* (Lakoff & Johnson, 1980:5). Dalam hal ini, Lakoff dan Johnson menjelaskan bahwa esensi dari metafora yaitu terletak pada kemampuan manusia untuk memahami dan mengalami suatu konsep melalui konsep lain, inilah yang disebut sebagai metafora konseptual. Dalam bukunya, Lakoff dan Johnson (1980) juga menjelaskan bahwa metafora konseptual dibedakan ke dalam tiga jenis utama yaitu metafora struktural, metafora orientasi, dan metafora ontologis.

Sementara itu, Nakata (2013) menjelaskan bahwa metafora adalah bentuk dari pengenalan pola (*pattern recognition*) yang memungkinkan manusia dapat memahami konsep abstrak melalui pengalaman konkret. Berikut kutipan pendapat Nakata (2013) dalam jurnalnya yang berjudul 「日本語におけるメタファー的表現の再発見」:

メタファーを使った認知もパターン認識の一種だと言ってよい。より複雑な対象をより具体的で卑近なもので表現することでその対象を容易に認知できるからである。(中田, 2013:23)

Metafaa wo tsukatta ninchi mo pataan ninshiki no isshu da to itte yoi. Yori fukuzatsu na taishou wo yori gutei teki de hikin'na mono de hyougen suru koto de sono taishou wo youi ni ninchi dekiru kara de aru. (Nakata, 2013:23)

Terjemahan:

“Kognisi metaforis juga dapat dianggap sebagai jenis pengenalan pola, karena dengan mengekspresikan objek yang lebih kompleks dengan cara yang lebih konkret dan familiar, objek tersebut dapat lebih mudah dikenali.” (Nakata, 2013:23)

Berdasarkan kutipan tersebut, dijelaskan bahwa kognisi melalui metafora

dapat dipandang sebagai salah satu bentuk pengenalan pola (*pattern recognition*). Metafora memungkinkan manusia memahami objek atau konsep yang kompleks dengan cara merepresentasikannya melalui hal-hal yang lebih konkret, akrab, dan dekat dengan sehari-hari.

1.7.2 Trauma dalam Sastra

Trauma merupakan suatu kondisi psikologis dan emosional terhadap suatu peristiwa yang menyakitkan ataupun menakutkan. Kajian mengenai trauma dalam konteks sastra dibahas dalam kajian yang berjudul 「トラウマと物語」 yang ditulis oleh Nakamura (2012). Pada kajian ini menyatakan bahwa:

様々な症例を知り、過去のトラウマ現象を引き起こした出来事に関する情報を得ることは必須と言えようが、加えて、文学作品をとおしてトラウマに苦悩する人物に触れることも意義のあることではなかろうか。(中村、2012:23)
Samazama na shourei wo shiri, kako no torauma genshou wo hikiokoshita dekgoto ni kansuru jouhou wo eru koto wa hissu to ieyouga, kuwaete, bungaku sakuhin wo toushite torauma ni kunou suru jinbutsu ni fureru koto mo igi no aru kotode wanakarou ka. (Nakamura, 2012:23)

Terjemahan:

“Mengetahui berbagai kasus serta memperoleh informasi mengenai peristiwa-peristiwa di masa lalu yang memicu fenomena trauma memang dapat dikatakan sebagai hal yang esensial; namun demikian, selain itu, bersentuhan dengan tokoh-tokoh yang menderita trauma melalui karya sastra juga merupakan sesuatu yang memiliki makna dan nilai penting.” (Nakamura, 2012:23)

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa karya sastra merupakan salah satu cara untuk memahami trauma seseorang. Melalui karya sastra manusia dapat memahami trauma lebih mudah karena pembaca dapat merasakan secara tidak langsung perasaan tokoh dalam karya.

1.8 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pemaparan deskriptif. Menurut Creswell (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*”, menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang mengeksplorasi dan memahami makna, proses, dan pengalaman subjek penelitian

secara mendalam. Artinya, dalam penelitian kualitatif peneliti tidak melakukan uji hipotesis, melainkan bisa dengan mengumpulkan data langsung dari sumbernya seperti melalui wawancara, observasi atau dokumentasi. Pada kajian penelitian ini, peneliti berfokus dengan menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dan studi pustaka.

Peneliti menggunakan sumber data yang berupa lirik lagu dari grup *INm8* pada proyek *Paradox Live* sebagai sumber data. Kemudian peneliti juga menggunakan sumber data literatur mengenai teori metafora dan trauma, serta artikel dan situs resmi maupun *fansite* terkait proyek *Paradox Live* sebagai bahan sumber data tambahan.

1.9 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi dalam kajian linguistik, khususnya dalam bidang semantik kognitif dan analisis metafora terhadap lirik lagu dengan genre *hip-hop*. Melalui analisis terhadap lagu *INm8*, penelitian ini berkontribusi dalam memahami bagaimana suatu kiasan, termasuk metafora, digunakan dalam mengekspresikan pengalaman psikologis seperti trauma. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan untuk kajian mengenai analisis hubungan antara bahasa, emosi, dan representasi diri dalam lagu kontemporer.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca sebagai bahan referensi dan contoh penerapan teori semantik kognitif dan metafora konseptual dalam melakukan analisis terhadap lirik lagu bahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan bahasa dan sastra Jepang, karena penelitian ini

menunjukkan bahwa karya populer seperti lagu dapat digunakan sebagai media dalam memahami ekspresi budaya, psikologis, dan estetika bahasa Jepang.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penelitian ini disusun dengan rapi dan tersusun menjadi empat bab yang terdiri dari:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pertama yang berisikan latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II : Kajian Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini merupakan bab kedua yang berisi pembahasan mendalam mengenai teori semantik, metafora, metafora konseptual dan jenisnya menurut Lakoff dan Johnson, serta teori trauma.

Bab III : Analisis Metafora Representasi Trauma pada Lirik Lagu *INm8* dalam Proyek *Paradox Live*

Bab ini merupakan bab ketiga yang berisi analisis data yang digunakan, serta hasil dan pembahasannya. Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil analisis dari makna penggunaan metafora dan jenis-jenis metafora yang terdapat dalam lirik lagu *INm8* yang merepresentasikan trauma.

Bab IV : Simpulan

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan secara keseluruhan dari analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Pada bab ini akan menjawab dari semua rumusan masalah yang ada.