

GAYA BAHASA DAN MAKNA PADA LAGU BERTEMA

DEPRESI KARYA MAFUMAFU

(KAJIAN SEMANTIK)



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Ujian Akhir Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Sastra Jepang Pada Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Disusun Oleh:

TASSYA SAFHIRA RIFARSHA

F081181004

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MAKASSAR

2022

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASRA JEPANG


LEMBAR PENGESAHAN

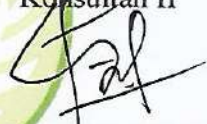
Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1262/UN4.9/KEP/2022 pada tanggal 06 Juli 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu (Kajian Semantik)”** yang disusun oleh Tassya Safhira Rifarsha, NIM F081181004 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin

Makassar, 22 Agustus 2022

Konsultan I

Konsultan II


Nursidah, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19760505200912 2 003


Nurfitri, S.S., M.Hum.
NIP. 19870522201903 2 012

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

SKRIPSI

**GAYA BAHASA DAN MAKNA PADA LAGU BERTEMA DEPRESI
KARYA MAFUMAFU (KAJIAN SEMANTIK)**

Disusun dan diajukan oleh:

TASSYA SAFHIRA RIFARSHA

No Pokok: F081181004

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada tanggal 16 September 2022

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

UNIVERSITAS HASANUDDIN

**Menyetujui
Komisi Pembimbing**

Konsultan I

Konsultan II


Nursidah, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19760505200912 2 003


Nurfitri, S.S., M.Hum.
NIP. 19870522201903 2 012

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin




Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716199103 1 010


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Jumat tanggal 16 September 2022, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “**Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu (Kajian Semantik)**” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 16 September 2022

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Nursidah, S.Pd, M.Pd.

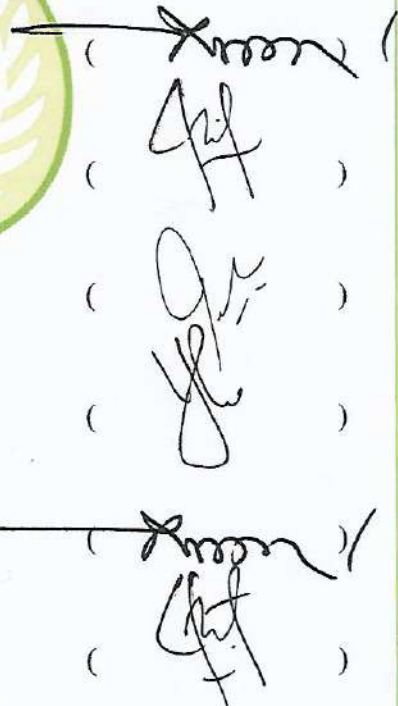
2. Sekretaris : Nurfitri, S.S., M.Hum.

3. Penguji I : Taqdir, S.Pd., M.Hum.

4. Penguji II : Yunita El Risman, S.S., M.A.

5. Konsultan I : Nursidah, S.Pd, M.Pd.

6. Konsultan II : Nurfitri, S.S., M.Hum.



(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tassya Safhira Rifarsha
NIM : F081181004
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

**Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu
(Kajian Semantik)**

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 22 September 2022

Yang menyatakan,



(Tassya Safhira Rifarsha)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah swt. atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan mengucapkan syukur, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu (Kajian Semantik).”

Dalam setiap tahapan prosesnya, peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat banyaknya dukungan yang diterima berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian yang hasilnya akan dituliskan dalam skripsi ini;
2. Ibu Nursidah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di tengah kesibukan beliau untuk membimbing serta mengarahkan penyusunan skripsi ini;
3. Ibu Nurfitri, S.S., M.Hum selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di tengah kesibukan beliau untuk membimbing serta mengarahkan penyusunan skripsi ini;
4. Seluruh Dosen Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat dan masukan selama masa perkuliahan sehingga peneliti dapat

melakukan penelitian ini, serta Ibu Uga yang senantiasa memberikan berbagai macam bantuan kepada peneliti;

5. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abd. Rauf Suddin, S.H. dan Ibu Irnawaty Haeruddin dan yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang banyak kepada peneliti. Terimakasih karena selalu mengingatkan peneliti mengenai pembelajaran penting selama penyusunan skripsi ini yaitu kesabaran dan menikmati prosesnya;
6. Adik perempuan peneliti Quinsha Amanda Raissy dan adik laki-laki peneliti Muhammad Irwansyah Nugraha yang senantiasa menemani dan menjadi tempat curhat bagi peneliti dikala bingung dengan apa yang harus dilakukan atau saat membutuhkan sesuatu untuk menaikkan *mood*. Perkelahian kedua adik juga tidak luput menjadi hiburan bagi peneliti sebagai kakak tertua;
7. Adela Arrahma Millenia dan Shahnas Fitri Nurnabila yang senantiasa menjadi tempat untuk mencurahkan segala keluh kesah, membantu mengoreksi kesalahan penulisan, hingga memberikan semangat selama prosesnya. Terima kasih kepada kalian yang selalu memberikan *mood booster* apapun bentuknya –klip lucu, memberikan *update* mengenai *anime/manga/game/vtuber*, rekomendasi lagu, dll– yang selalu peneliti nantikan;
8. Nancy Yonata selaku teman seperjuangan skripsi yang senantiasa menemani, menyemangati, bertukar informasi mengenai penelitian yang

dilakukan, dan membantu menjawab semua kebingungan peneliti terhadap penelitian yang dilakukan;

9. Seluruh angkatan *Homura* 2018 yang telah membuat berbagai macam kenangan indah bersama peneliti baik dalam kegiatan kampus maupun aktivitas-aktivitas menyenangkan di luar kampus serta senantiasa memberikan semangat serta bantuan selama penyusunan skripsi ini;
10. Mafumafu yang menjadi sumber inspirasi dari penelitian ini sejak pertama kali peneliti masuk menjadi keluarga Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Terimakasih juga karena telah membantu peneliti sejak SMA dengan berbagai macam tema lagu yang dibuat khususnya bertema negatif seperti data-data yang digunakan dalam skripsi ini;

Peneliti menyadari secara penuh bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan penulisan. Peneliti sangat menghargai berbagai macam saran, masukan, dan kritikan yang bersifat membangun demi menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak di dunia pendidikan khususnya dari bidang kebahasaan dalam Bahasa Jepang.

Makassar, 22 September 2022

Peneliti

ABSTRAK

Tassya Safhira Rifarsha, Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu (Kajian Semantik). Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin, Makassar, 2022. Dibimbing oleh Nursidah, S.Pd., M.Pd. dan Nurfitri, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis gaya bahasa maupun makna yang terkandung dalam lagu bertema depresi karya Mafumafu. Teori yang digunakan dalam menganalisis gaya bahasa ialah teori gaya bahasa milik Seto Ken'ichi yang membagi gaya bahasa menjadi 30 jenis. Kemudian teori yang digunakan dalam menganalisis jenis makna ialah teori milik Geoffrey Leech yang membaginya menjadi tiga kategori, yaitu: makna konseptual, makna asosiatif, dan makna tematik. Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah karya Mafumafu bertema depresi yang berjumlah sebelas lagu.

Dari hasil penelitian, ditemukan 12 jenis gaya bahasa yang digunakan dalam karyanya yaitu metafora, simile, sinestesia, zeugma, tautologi, oksimoron, eufisme, repetisi, onomatope, klimaks, paradoks, dan alusi. Diantara gaya bahasa tersebut, jenis gaya bahasa sering digunakan ialah metafora yang membuat pengungkapan suatu makna dalam lagu menjadi lebih menarik dan puitis.

Selain itu, jenis makna asosiatif adalah jenis makna yang sering digunakan dalam proses penjabarannya karena maknanya memiliki hubungan dengan sesuatu di luar bahasa. Makna afektif merupakan jenis makna sering digunakan dalam menunjukkan bagaimana penyanyi memilih kata untuk mengungkapkan pikirannya ke dalam karyanya agar terkesan unik dan menarik.

Kata kunci: Gaya Bahasa, Makna, Seto Ken'ichi, Geoffrey Leech, Depresi, Mafumafu

要旨

この論文のタイトルは「まふまふの「うつ病」をテーマとした音楽における比喩と意味（意味論的研究）」である。(Nursidah, S.Pd., M.Pd 先生と Nurfitri, S.S., M.Hum 先生のもとで研究された)。

本研究は、まふまふの「うつ病」をテーマとした楽曲における比喩と意味を明らかにすることを目的とした。比喩の分析に用いた理論は、瀬戸賢一の理論で、30部分に分類される。また、意味の種類を分析する際に用いられる理論は、ジェフリー・リーチの理論で、概念的意味、連想的意味、主題的意味の3つのカテゴリーに分類される。本研究は質的記述的研究で行う。なお、用いたデータの出典は、「うつ病」をテーマとしたまふまふの作品11曲である。

結果、作品に使われている比喩は、隠喩、直喩、共感確報、くびき法、トートロジー、撞着法、婉曲法、反復法、声喩、漸層法、逆説法、引喩という12のタイプであることが分かった。その中でも、歌の中の意味の表現をより面白く、詩的にするためによく使われるタイプの比喩が「隠喩」である。

また、連想的な意味というのは、その意味が言語の外の何かと関係を持っているため、翻訳の過程でよく使われるタイプの意味である。情緒的意味とは、歌手が自分の作品に込めた思いを表現するために、どのように言葉を選び、個性的で面白いと思わせるかを示す際によく使われるタイプの意味である。

キーワード：比喩、意味、瀬戸賢一、ジェフリー・リーチ、うつ病、まふまふ

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Statistik orang Jepang yang merasa khawatir atau stress berdasarkan jenis kelamin dan kelompok usia.....	1
Gambar 2.1. Avatar Online Mafumafu.....	30
Gambar 2.2. Wajah asli Mafumafu.....	30
Gambar 2.3. Sampul video musik Mafumafu – <i>Tachiiri Kinshi</i>	32
Gambar 2.4. Sampul video musik Mafumafu – <i>Batsu Game</i>	32
Gambar 2.5. Sampul video musik Mafumafu – <i>Handicap</i>	33
Gambar 2.6. Sampul video musik Mafumafu – <i>Shuuten</i>	33
Gambar 2.7. Sampul video musik Mafumafu – <i>Umareta Imi Nado Nakatta</i>	34
Gambar 2.8. Sampul video musik Mafumafu – <i>Saishuu Senkoku</i>	34
Gambar 2.9. Sampul video musik Mafumafu – <i>Kuyamu to Kaite Mirai</i>	35
Gambar 2.10. Sampul video musik Mafumafu – <i>Hitomodoki</i>	36
Gambar 2.11. Sampul video musik Mafumafu – <i>Kuufuku</i>	36
Gambar 2.12. Sampul video musik Mafumafu – <i>Ootoikiyagare</i>	37
Gambar 2.13. Sampul video musik Mafumafu – <i>Kurai Madoromi no Yobu Hou</i> <i>e</i>	37
Gambar 2.14. Kumpulan desain Avatar <i>Live2D</i> Mafumafu dan Manun- <i>chan</i> yang didesain oleh 茶々ごま- <i>Chacha Goma</i> -.....	38
Gambar 2.15. Sampul konser <i>online</i> Mafumafu pada tanggal 5 Mei 2020.....	39
Gambar 3. Kanal resmi Mafumafu di <i>YouTube</i>	46

DAFTAR SINGKATAN

TK = *Tachiiri Kinshi*

BG = *Batsu Game*

H = *Handicap*

Sh = *Shuuten*

SS = *Saishuu Senkoku*

UINN = *Umareta Imi Nado Nakatta*

KtKM = *Kuyamu to Kaite Mirai*

Hito = *Hitomodoki*

K = *Kuufuku*

O = *Ototoikiyagare*

KMnYHe = *Kurai Madoromi no You Hou e*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENERIMAAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
要旨	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Linguistik.....	9
2.2 Linguistik Kognitif	10
2.3 Gaya Bahasa	11
2.4 Semantik.....	22
2.5 Makna.....	23
2.6 Mafumafu	29
2.7 Depresi.....	39
2.8 Penelitian Relevan	41
2.9 Kerangka Pikir.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Metode Penelitian.....	45
3.2 Sumber Data	46

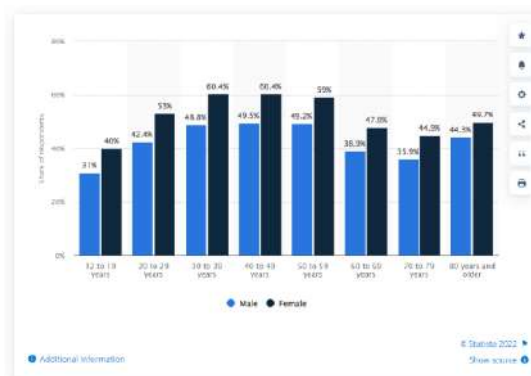
3.3	Prosedur Penelitian.....	46
3.4	Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		120
LAMPIRAN		

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara maju yang memiliki beberapa masalah dalam kehidupan sosial masyarakatnya. Salah satu penyebab masalah tersebut adalah standar serta tuntutan kehidupan yang cukup tinggi seperti biaya hidup yang mahal, sulitnya mendapatkan pekerjaan serta pendidikan yang baik, lingkungan kerja yang penuh dengan tekanan, dan sebagainya. Dalam survei yang dilakukan oleh portal data Statista, orang Jepang yang merasa khawatir maupun stress didominasi oleh orang berusia produktif seperti pekerja khususnya dari kalangan wanita.



Gambar 1. Statistik orang Jepang yang merasa khawatir atau stress berdasarkan jenis kelamin dan kelompok usia (Sumber: Statista)

Beberapa penyebab masalah di atas menimbulkan berbagai macam gangguan sosial yang berhubungan dengan kesehatan mental seperti *karoshi* dan *hikikomori*. Banyaknya beban emosional yang dirasa kemudian memunculkan sebuah penyakit psikologis yang umum terjadi di masyarakat yaitu depresi –鬱

(*Utsu*) atau うつ病 (*Utsu byou*)-. Secara umum, depresi memiliki definisi sebagai sebuah gangguan suasana hati atau emosi akibat stress yang berkepanjangan dan tidak terobati sehingga dapat memberikan dampak negatif pada tubuh baik secara fisik maupun mental. Hal ini kemudian menyebabkan adanya penurunan produktifitas hingga timbulnya keinginan untuk melakukan bunuh diri.

Salah satu kegiatan yang dapat mengurangi depresi adalah mendengarkan lagu. Bagi beberapa penderita depresi, mendengarkan lagu yang bernuansa sedih dapat mengurangi perasaan depresi atau stress yang dirasakan. Menurut riset yang dilakukan oleh *University of South Florida* dalam jurnal *Emotion* (2019), lagu sedih mampu menenangkan dan membangkitkan kembali semangat yang dimiliki. Salah satu anggota peneliti yaitu Jon Rottenberg berpendapat bahwa lagu sedih dapat memberikan kenyamanan pada pendengarnya. Lagu sedih mampu membuat emosi menjadi tercampur aduk karena beberapa lagu terkadang mengajak para pendengarnya untuk mengingat kembali suatu kenangan dan membuat mereka tetap berada di momen tersebut. Maksud pernyataan tersebut adalah dengan mendengarkan lagu sedih, seseorang dapat merasakan nostalgia di masa lalu sekaligus memiliki harapan disaat bersamaan. Oleh karena itu, makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh penyanyi dapat dilihat melalui gaya bahasa dalam lirik lagunya.

Gaya bahasa dalam Bahasa Jepang disebut sebagai 比喩 (*Hiyu*) yang berarti cara mengungkapkan pikiran maupun perasaan melalui penggunaan kata-kata indah seperti menggunakan perbandingan dan sebagainya. Gaya bahasa secara

tidak langsung menunjukkan kekhasan penggunaan bahasa yang dimiliki oleh penutur dalam menyampaikan suatu hal kepada lawan tuturnya.

Mafumafu merupakan salah satu musisi terkenal di kalangan anak muda. Ia memiliki kemampuan dalam menciptakan lagu (komposer) serta memiliki rentang vokal suara dari menengah hingga tinggi yang mampu menarik perhatian para pendengarnya. Kelebihannya ialah mampu menghasilkan suara feminim sebagai persona wanitanya dengan nama まぬんちゃん (*Manun-chan*) meskipun ia seorang pria. Mafumafu sangat terkenal di kalangan anak muda melalui media online seperti *Twitter*, *YouTube*, *Nico Nico Douga*, dan *Twitcast*. Pada awal karirnya sebelum menjadi seorang komposer, ia hanya mengcover lagu lalu menguploadnya ke internet. Oleh karena itu, Mafumafu termasuk ke dalam kategori 歌い手 (*Utaite*). *Utaite* adalah istilah Jepang yang ditujukan bagi orang-orang yang gemar mengcover lagu lalu mempostingnya ke *Nico Nico Douga* maupun *YouTube*.

Selain terkenal karena kemampuan vokalnya yang bagus, musisi yang telah merintis karirnya sejak bulan Desember 2010 ini juga terkenal karena tema lagu yang dibuatnya terkesan cukup kompleks. Mulai dari lagu yang bertema romantis hingga bertema negatif seperti perundungan, depresi, dan sebagainya. Dari beberapa jenis tema lagu yang dibuatnya, Mafumafu lebih banyak membuat lagu bertema negatif karena ia adalah seorang *hikikomori* sekaligus penderita depresi. Oleh karena itu, ia mencoba menuangkan imajinasi serta perasaan negatif miliknya ke dalam karyanya.

Salah satu karyanya yang berjudul *Kuyamu to Kaita Mirai* yang dirilis pada tanggal 23 April 2020 dan dibuat untuk salah satu unit penyanyi bernama 25時、ナイトコードで。 (*25-ji Naito Koodo de.*) dalam *game smartphone* Jepang –*Project Sekai Colorful Stage! feat. Hatsune Miku*. Lagu ini menggambarkan perasaan seseorang yang selalu khawatir terhadap masa depannya, namun tidak mampu berbuat sesuatu untuk merubahnya. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi seperti keinginan untuk mengakhiri hidupnya.

消えたいの	消えたいの
<i>Kietai/no/</i>	<i>Kietai/no/</i>
Ingin hilang/par/	Ingin hilang/par/

何回だって言い聞かせた
Nankai/datte/ii/kikaseta/
Berapa kali/par/berkata/memperdengarkan/

(Mafumafu – *Kuyamu to Kaite Mirai*)

Pada data di atas, ditemukan pengulangan kata 消えたいの (*Kietai no*) dimana terjadi reduplikasi utuh dalam bentuknya. Menurut Izuru (2008:657), kata 消えたい berasal dari kata 消える (*Kieru*) ini memiliki beberapa makna seperti 死ぬや悲しみなどのために我を失う。または、喪心する (*Shinu ya kanashimi nado no tame ni ga wo ushinau. Mata wa, soushin suru*). Dari penjelasan tersebut, kata tersebut dapat dimaknai sebagai mati, kehilangan diri sendiri karena kesedihan dan sebagainya, hingga adanya (perasaan) duka.

Jika melihat dari deskripsi dari maknanya, maka penggunaan kata 消える bertujuan untuk menggambarkan keinginan kuat untuk menghilang dari

kehidupan yang dijalaninya saat ini. Dengan jalan kematian, ia dapat menutup ketidakmampuannya dalam mengubah masa depan. Bagian tersebut juga dapat dimaknai sebagai bentuk keinginan untuk bunuh diri namun dengan menggunakan kata yang lebih halus atau disampaikan secara puitis. Kata tersebut menimbulkan kesan lebih halus daripada kata 死ぬ (*Shinu*) secara langsung. Hal ini diperjelas dengan adanya penggalan lirik sebelumnya yang merujuk pada keinginan tersebut sebagai berikut:

死にたい	消えたい以上ない
<i>Shinitai/</i>	<i>Kietai/ijou/nai/</i>
Ingin mati/	Ingin hilang/lebih/tidak/

Dari penjelasan tersebut, maka data di atas dapat dikategorikan ke dalam jenis gaya bahasa repetisi yang ditandai dengan adanya reduplikasi utuh dalam satu kalimat. Selain itu, penggunaan kata tersebut memunculkan pengertian lain karena memiliki konsep ganda yaitu kata 消える (*Kieru*) yang dapat dimaknai juga sebagai kata 死ぬ (*Shinu*) sehingga penggalan ini juga termasuk dalam kategori makna reflektif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gaya bahasa dan makna pada lagu bertema depresi karya Mafumafu dimana peneliti ingin meneliti bagaimana Mafumafu selaku penderita depresi menggunakan bahasa dalam menyampaikan pandangan, perasaan, ataupun pikirannya terhadap fenomena tersebut. Karena alasan inilah, peneliti mengambil judul penelitian “Gaya Bahasa dan Makna Pada Lagu Bertema Depresi Karya Mafumafu (Kajian Semantik).”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Penggunaan berbagai macam gaya bahasa yang menyulitkan penyampaian makna ataupun pesan yang terkandung pada lagu bertema depresi karya Mafumafu.
2. Selain makna harfiah, terdapat pula jenis-jenis makna lain yang tersembunyi di dalam lagu bertema depresi karya Mafumafu yang terkadang terlewatkan oleh penikmat lagu biasa.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi objek penelitian pada lagu bertema depresi karya Mafumafu dan menemukan sebelas lagu yang memiliki tema tersebut. Kesebelas lagu ini dipilih didasari atas gejala depresi dan semua lagu tersebut telah dirilis pada kanal *YouTube* yang dimilikinya yaitu まふまふちゃんねる (*Mafumafu Channeru*) yaitu:

1. 立ち入り禁止 (*Tachiiri Kinshi*)
2. 罰ゲーム (*Batsu Game*)
3. ハンディキャップ (*Handicap*)
4. 終点 (*Shuuten*)
5. 生まれた意味などなかった (*Umareta Imi Nado Nakatta*)
6. 最終宣告 (*Saishuu Senkoku*)
7. 悔やむと書いてミライ (*Kuyamu to Kaite Mirai*)
8. ひともどき (*Hitomodoki*)
9. 空腹 (*Kuufuku*)

10. おとといきやがれ (*Ototoikiyagare*)

11. 暗い微睡みの呼ぶほうへ (*Kurai Madoromi no Yobu Hou e*)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan dianalisis dalam penelitian ini ialah bagaimana gaya bahasa dan makna yang terkandung dalam lagu bertema depresi karya Mafumafu?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu mendeskripsikan gaya bahasa dan makna yang terkandung dalam lagu bertema depresi karya Mafumafu dengan menggunakan teori milik Ken'ichi dan Leech serta bantuan sumber data sekunder yaitu *Kōjien* Edisi ke-6.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu berhasil dengan baik serta dapat mencapai tujuan dari penelitian ini secara optimal.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan khususnya pada bidang pengetahuan Sastra Jepang yaitu pemahaman mengenai gaya bahasa serta makna yang terkandung dalam lagu berbahasa Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan baru sehubungan dengan lagu berbahasa Jepang sehingga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mempermudah pembaca dalam memahami gaya bahasa serta makna terkhususnya pada bidang pembelajaran Bahasa Jepang.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan disusun dari penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab pertama yang merupakan bab pendahuluan akan menguraikan latar belakang dari penelitian yang akan dilakukan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua yang merupakan kajian pustaka akan menguraikan kajian teori berupa teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian, penelitian terdahulu yang relevan atau memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan saat ini, dan kerangka pikir. Kemudian bab ketiga yang merupakan bab metodologi penelitian akan menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, sumber data dan datanya, prosedur penelitian yang akan dilakukan, serta teknik analisis data.

Bab keempat yang merupakan bab hasil penelitian dan pembahasan akan menguraikan mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan teori-teori pada bab sebelumnya. Terakhir ialah bab kelima yang merupakan bab penutup akan menguraikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran dalam penelitian ini. Peneliti juga akan menyertakan daftar pustaka dari bahan-bahan yang digunakan selama penelitian serta lampiran-lampiran pendukung penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dipaparkan teori-teori yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian, dan Mafumafu sebagai penyanyi yang karyanya digunakan sebagai objek penelitian. Adapun teori yang akan dijabarkan adalah teori Ken'ichi yang digunakan untuk mengidentifikasi gaya bahasa dalam lagu (1) *Tachiiri Kinshi*, (2) *Batsu Game*, (3) *Handicap*, (4) *Shuuten*, (5) *Umareta Imi Nado Nakatta*, (6) *Saishuu Senkoku*, (7) *Kuyamu to Kaite Mirai*, (8) *Hitomodoki*, (9) *Kuufuku*, (10) *Ootoikiyagare*, dan (11) *Kurai Madoromi no Yobu Hou e*. Sedangkan teori Leech digunakan untuk mengkategorikan jenis makna dimana titik fokusnya ialah pada teori jenis makna asosiatif serta kombinasi teori mengenai gejala depresi dalam menentukan objek penelitian yang akan dijadikan sebagai data.

2.1 Linguistik

Linguistik merupakan salah satu cabang humaniora yang mengkaji tentang bahasa. Hal ini karena kata *linguistik* itu sendiri berasal dari turunan kata Latin yaitu *lingua* yang berarti 'Bahasa'. Pada umumnya, ilmu linguistik disebut sebagai linguistik umum karena ilmu tersebut juga mengkaji mengenai seluk beluk bahasa yang digunakan sebagai alat interaksi antar manusia (Chaer, 2012:2-3).

Dalam Bahasa Jepang, istilah linguistik dikenal sebagai 言語学 (*Gengogaku*) sedangkan linguistik Bahasa Jepang dikenal sebagai 日本語学

(Nihongo-gaku) yang secara harfiah diterjemahkan sebagai ‘Ilmu Bahasa Jepang’. Ilmu ini mempelajari segala seluk beluk Bahasa Jepang yang meliputi berbagai cabang seperti ilmu linguistik pada umumnya. Hal yang dapat dikaji dalam ilmu ini ialah kalimat, kosakata, atau bunyi ujaran, bahkan sampai pada bagaimana bahasa diperoleh, serta bagaimana sosio-kultur yang mempengaruhi masyarakat pengguna bahasa tersebut (Sutedi, 2019:2&6).

2.2 Linguistik Kognitif

Linguistik kognitif merupakan pendekatan baru dalam ilmu linguistik yang muncul di tahun 80an. Pendekatan ini banyak didasari oleh konsep-konsep yang ditemukan pada psikologi kognitif dimana semua aspek dalam bahasa dapat dikaji berdasarkan pengalaman manusia karena setiap fenomena bahasa memiliki latar belakang yang memotivasinya. Dalam artian lain, bentuk bahasa yang jumlahnya terbatas dapat digunakan untuk menyampaikan makna dalam jumlah tidak terbatas (Sutedi, 2019:181).

Dalam linguistik kognitif, gaya bahasa yang awalnya merupakan objek kajian retorika ini dapat digunakan untuk menjelaskan perluasan makna yang ditemukan pada kata ataupun kalimat. Dalam hal ini, kajian tersebut juga dapat diwakili dengan beberapa gaya bahasa seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Moriyama (1997) dimana ia hanya menggunakan metafora, metonimia, dan sinekdok (Sutedi, 2019:203).

2.3 Gaya Bahasa

Gaya atau lebih khususnya disebut sebagai gaya bahasa lebih dikenal dalam retorika dengan sebutan *style*. Hal ini dapat diartikan sebagai kemampuan dan keahlian dalam menulis ataupun mengolah bahasa dengan menggunakan kata-kata secara indah. Gaya bahasa berfokus pada semua lingkup kebahasaan berupa pilihan kata secara individual, frasa, klausa, dan kalimat hingga mencakup wacana secara keseluruhan. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa merupakan cara pengungkapan pikiran menggunakan media bahasa secara khas sehingga mampu memperlihatkan jiwa serta kepribadian penulis atau pengguna bahasa (Keraf, 2010:112-113).

Dalam Bahasa Jepang, gaya bahasa yang dikenal dengan istilah 比喩 (*Hiyu*) ini terbagi menjadi berbagai jenis. Ken'ichi (2020:200-205) dalam bukunya yang berjudul 日本語のレトリック –文章表現お技法– (*Nihongo no Retorikku –Bunshou Hyougen no Gihou–*) telah memaparkan jenis-jenis gaya bahasa tersebut, yaitu:

1. 隠喩、メタファー (*metaphor*)

類似性にもとづく比喩である。「人生」を「旅」に喩えるように、典型的には抽象的な対象を具象的なものに見立てて表現する。例：彼女は水の塊だ。

Metafora adalah gaya bahasa yang berdasarkan kesamaan atau kemiripan. Biasanya, objek abstrak direpresentasikan sebagai objek konkret seperti kata “kehidupan” yang dapat direpresentasikan dengan kata “perjalanan”. Contoh: Dia adalah segumpal air.

2. 直喩、シミリー (*simile*)

「~のよう」などによって類似性を直接示す喩。しばしばどの点で似ているのかも明示する。例：ヤツはスッポンのようだ。

Simile adalah gaya bahasa yang memiliki kesamaan langsung dan pada umumnya menggunakan pola 「~のよう」 atau pola serupa lainnya dalam kalimat. Gaya bahasa ini digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang serupa atau menyatakan sebuah perumpamaan. Contoh: Dia terlihat seperti kura-kura bercangkang lunak.

3. 擬人法、パーソニフィケーション (*personification*)

人間以外のものを人間に見立てて表現する喩。隠喩の一種。ことばが人間中心に仕組まれていることを例証する。例：社会が病んでいる。

Personifikasi adalah gaya bahasa yang menyatakan sesuatu selain manusia yang memiliki sifat atau ekspresi seperti manusia. Contoh: Masyarakat yang sakit.

4. 共感確報、シネスシージャ (*synesthesia*)

触覚、味覚、嗅覚、視覚、聴覚の五感の間で表現をやりとりする表現法。表現を貸す側と借りる側との間で、一定の組み合わせがある。例：暖かい色。

Sinestesia adalah gaya bahasa yang menukar representasi panca indera seperti sentuhan, penglihatan, pengecap, pendengaran, dan penciuman dimana fungsi suatu indera dikenakan kepada indera lain. Contoh: Warna yang hangat.

5. くびき法、ジューグマ (*zeugma*)

一本のくびきで二頭の牛をつなぐように、ひとつの表現を二つの意味で使う表現法。多義語の異なった意義を利用する。例：身をひきしめ、心をひきしめる。

Zeugma adalah gaya bahasa yang hanya menggunakan satu kata saja sudah cukup menjelaskan daripada menggunakan dua kata yang dapat menimbulkan ambiguitas. Gaya bahasa jenis ini memanfaatkan kata-kata yang memiliki hubungan makna seperti berlawanan makna, atau makna yang sama dengan kata lain (polisemi). Contoh: Kuatkan dirimu dan kuatkan hatimu.

6. 換喩、メトニミー (*metonymy*)

「赤ずきん」が「赤ずきんちゃん」を指すように、世界の中でのものとの隣接関係にもとづいて指示を横すべりさせる表現法。例：「赤ずきん」が「赤ずきんちゃん」を指す。

Metonimia adalah gaya bahasa yang mengekspresikan suatu hal dengan menggunakan nama ciri atau nama hal yang dihubungkan dengan nama orang, barang, dan sebagainya. Hal ini digunakan untuk mengganti sebutan suatu hal yang dilihat dari sisi kedekatannya. Dengan kata lain, dapat menyebut pencipta atau pembuatnya jika yang dimaksud adalah ciptaannya, atau menyebut bahannya jika yang dimaksud adalah barangnya (Tarigan, 2013:121). Contoh: Kata *Red Riding Hood* mengacu pada karakter dalam cerita *Little Red Riding Hood*.

7. 提喩、シネクドキ (*synecdoche*)

「天気」で「いい天気」を意味する場合があるように、類と種の間関係にもとづいて意味範囲を伸縮させる表現法。例：花見に行く。

Sinekdok adalah gaya bahasa yang mengekspresikan suatu kata dengan menyebut nama bagian untuk mewakili keseluruhannya. Hal ini didasari atas hubungan antara tipe dan jenis yang dimiliki oleh kata tersebut. Contoh: “Pergi melihat bunga *sakura*” yang dapat diartikan sebagai pergi berpiknik sambil melihat bunga *sakura* mekar.

8. 誇張法、ハイパーバリー (*hyperbole*)

事実以上に大げさな言いまわし。「猫の額」のように事実を過小に表現する場合もあるが、これもおおげさな表現法の一つ。例：落つる涙に堀川の橋も水にや浸るらん。

Hiperbola adalah gaya bahasa yang menggunakan kata-kata yang terkesan melebih-lebihkan fakta atau kebenaran yang ada. Contoh: Jembatan *Horikawa* pun terendam oleh air mata yang jatuh.

9. 緩叙法、マイオーシス (*meiosis*)

表現の程度をひかえることによって、かえって強い意味を示す法。ひかえめなことばを使うか、「ちょっと」などを添える。例：ちょっとうれしい。

Meiosis adalah gaya bahasa yang cara menunjukkan maknanya dengan mengurangi pengungkapan yang berlebihan atau ekstrem (moderat) agar makna yang disampaikan lebih kuat atau menonjol. Pada umumnya, adanya penggunaan ungkapan 「ちょっと」 yang berarti ‘Sedikit/Agak’ atau kata serupa lainnya dalam kalimat. Contoh: Agak senang.

10. 曲言法、ライトティーズ (*litotes*)

伝えたい意味の反対の表現を否定することによって、伝えたい意味をかえって強く表現する方法。例：安い買い物ではなかった。

Litotes adalah gaya bahasa yang mengekspresikan makna dengan menyangkal kebalikan dari makna yang ingin disampaikan. Dalam artian lain, menyampaikan sesuatu yang positif dalam bentuk yang negatif seperti merendahkan diri (Tarigan, 2013:58). Contoh: Itu bukanlah barang belanjaan yang murah.

11. トートロジー (*tautology*)

まったく同じ表現を結びつけることによって、なおかつ意味をなす表現法。ことなの慣習的な意味を再確認させる。例：殺人は殺人だ。

Tautologi adalah gaya bahasa yang mengekspresikan suatu gagasan secara berlebihan dengan menggunakan kata yang mengandung perulangan atau mengandung makna yang sama sehingga terkesan bertele-tele dan tidak dibutuhkan. Contoh: Pembunuhan adalah pembunuhan.

12. 撞着法、オクシモロン (*oxymoron*)

正反対の意味を組み合わせて、なおかつ矛盾に陥らずに意味をなす表現法。「反対物の一致」を体現する。例：公然の秘密。

Oksimoron adalah gaya bahasa yang menggabungkan kata-kata yang memiliki makna berlawanan (*antonim*) dalam satu kalimat. Contoh: Rahasia umum.

13. 婉曲法、ユーフェミズム (*euphemism*)

直接言いにくいことばを婉曲的に口当たりよく表現する方法。例：化粧室。

Eufisme adalah gaya bahasa yang mengungkapkan kata-kata yang sulit diucapkan dan terkesan kasar secara langsung dengan cara yang halus. Contoh: Kamar kecil (WC atau toilet).

14. 逆言法、パラレプシス (*paralepsis*)

言わないといって実際には言う表現法。慣用的なものから滑稽なものまである。否定の逆説的な使い方。例：お礼の言葉ありません。

Paralepsis adalah gaya bahasa yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang sebenarnya ingin disampaikan namun tidak dapat diucapkan tetapi sebenarnya telah diucapkan. Dalam artian lain, gaya bahasa ini digunakan untuk menjelaskan seseorang yang tidak mampu mengatakan apa yang tersirat dalam kalimat yang diucapkannya (Tarigan, 2013:66). Gaya bahasa ini hampir mirip dengan paradoks. Contoh: Saya tidak tahu bagaimana harus berterima kasih.

15. 修辭的疑問法、レトリカル・クエスチョン (*rhetorical question*)

形は疑問文で意味は平叙文という表現法。文章に変化与えるだけでなく、読者、聞き手に訴えかけるダイアローグ的特質をもつ。例：いったい疑問の余地はあるのだろうか。

Retoris adalah gaya bahasa yang memiliki bentuk pertanyaan namun tidak membutuhkan jawaban karena pada umumnya, orang telah mengetahui jawabannya. Contoh: Apakah ada ruang untuk keraguan?

16. インプリケーション (*implication*)

伝えたい意味を直接言うのではなく、ある表現から推論される意味によって間接的に伝える方法。会話のルールの意図的な違反によって含意が生じる。例：神をぬらす。

Implikasi adalah metode penyampaian makna secara tidak langsung melalui makna alasan yang bermakna tidak langsung sehingga menimbulkan implikasi. Dalam hal ini, implikasi merupakan gaya bahasa yang menggunakan alasan yang memiliki makna tidak langsung dalam penyampaiannya. Contoh: Menenggelamkan Tuhan.

17. 反復法、リピティション (*repetition*)

同じ表現を繰り返すことによって、意味の連続、リズム、強調を表す法。詩歌で用いられるものはリフレインと呼ばれる。例：えんやとつと、えんやとつと。

Repetisi adalah gaya bahasa yang mengungkapkan kesinambungan ritme, dan penekanan makna dengan mengulangi ekspresi atau kata yang sama. Pada umumnya, gaya bahasa ini sering digunakan dalam puisi. Contoh: Tanpa henti, tanpa henti.

18. 挿入法、パレンシシス (*parenthesis*)

カッコやダッシュなどの使用によって、文章の主流とは異なることばを挿入する表現法。ときに「脱線」ともなる。例：文は人なり（人は文なりというべきか）。

Parenthesis adalah gaya bahasa yang menggunakan tanda kurung dan tanda hubung untuk memasukkan kata-kata yang berbeda dalam kalimat utama.

Contoh: Karangan menjadikan manusia (sebaiknya dikatakan sebagai manusia menjadi karangan)

19. 省略法、エリプシス (*ellipsis*)

文脈から復元できる要素を省略し、簡潔で余韻のある表現を生む方法。日本語ではこの技法が発達している。例：これはどうも。

Elipsis adalah gaya bahasa yang menghilangkan beberapa unsur di dalam kalimat namun konteksnya masih dapat dipahami. Contoh: Terima kasih untuk ini.

20. 黙説法、レティセンス (*reticence*)

途中で急に話を途絶することによって、内心のためらいや感動、相手への強い働きかけを表す。はじめから沈黙することもある。例：「.....」

Retisensi adalah gaya bahasa yang menunjukkan keraguan batin, emosi, dan dorongan kuat kepada orang lain dengan menginterupsi di tengah-tengah percakapan. Gaya bahasa ini juga dapat digunakan untuk menyatakan sikap diam di awal pembicaraan. Contoh: 「...」

21. 倒置法、インヴァージョン (*inversion*)

感情の起伏や力点の置き所を調整するために、通常の話順を逆転させる表現法。ふつう後置された要素に力点が置かれる。例：うまいね、このコーヒーは。

Inversi adalah gaya bahasa yang urutan kata dalam kalimatnya dapat diubah untuk menyesuaikan naik turunnya emosi atau penekanan gagasan. Dengan kata lain, adanya perubahan urutan SP (Subjek-Predikat) dalam suatu kalimat menjadi PS (Predikat-Subjek) (Tarigan, 2013:85). Contoh: Enak ya, kopi ini.

22. 対句法、アインティセシス (*antithesis*)

同じ構文形式のなかで意味的なコントラストを際立たせる表現法。対照的な意味が互いを照らし出す。例：百聞は一見にしかず。

Antitesis adalah gaya bahasa yang menggunakan perbandingan antara dua kata yang saling berlawanan dimana perbedaannya sangat kontras sehingga gaya bahasa ini mengandung gagasan yang bertentangan. Contoh: Satu saksi mata lebih baik daripada desas-desus yang banyak.

23. 声喩、オノマトペ (*onomatopoeia*)

音が表現する意味に創意工夫を凝らす表現法一般を指す。擬音語、擬態語はその例のひとつ。頭韻や脚韻もここに含まれる。例：かっぱらっぱ かっぱらった。

Onomatope adalah gaya bahasa yang mengacu pada bunyi sesuatu yang diekspresikan ke dalam bentuk suara (Ghofur, 2014:28). Contoh: Pencuri telah mencuri.

24. 漸層法、クライマックス (*climax*)

しだいに盛り上げてピークを形成する表現法。ひとつの文のなかでも、また、ひとつのテキスト全体のなかでも可能である。例：一度でも...、一度でも...、一度でも...。

Klimaks adalah gaya bahasa yang secara bertahap membangun puncak. Hal ini dapat dilihat dari susunan beberapa hal yang semakin lama semakin meningkat kepentingannya pada suatu kalimat atau teks. Contoh: Seorang guru harus dapat bertindak sebagai seorang pengajar, pembimbing, penyuluh, pengelola, penilai, pemberi kemudahan, maupun pendidik sejati (Tarigan, 2013:79).

25. 逆説法、パラドクス (*paradox*)

一般に真実だと想定されていることの逆を述べて、そこにも真実が含まれていることを伝える表現法。例：アキレスは亀を追いぬくことはできない。

Paradoks adalah gaya bahasa yang mengungkapkan kebalikan dari apa yang umumnya dianggap benar untuk menyampaikan bahwa ada kebenaran di dalamnya juga. Dalam kata lain, pernyataan yang mengandung gaya bahasa ini akan mengandung pertentangan berdasarkan fakta-fakta yang ada dan selalu menarik perhatian (Tarigan, 2013:77-78). Contoh: Achilles tidak dapat berlari lebih cepat dari kura-kura.

26. アレゴリー (*allegory*)

一貫したメタファーの連続からなる文章（テキスト）。動物などを擬人化した寓話（*able*）は、その一種である。例：行く河の流れは絶えずして。

Alegori adalah sebuah kalimat atau teks yang diceritakan menggunakan metafora atau lambang-lambang yang pada umumnya mengandung pesan moral atau spiritual manusia di dalamnya (Tarigan, 2013:24). Dalam kata lain, alegori mengandung unsur-unsur terselubung dan tersembunyi seperti *fabel*. Contoh: “Aliran sungai yang mengalir deras” yang merupakan pandangan Buddhisme ini biasanya diterjemahkan menjadi “*Sungai yang mengalir tidak akan pernah berhenti, namun air yang mengalir pada saat ini bukanlah air aslinya.*” Pesan yang dikandung ialah tidak ada dua hal di dunia ini yang sama, namun aliran itu sendiri tidak akan pernah berhenti (JaWikiBooks, 2021).

27. 反語法、アイロニー (*irony*)

相手のことばを引用してそれとなく批判を加える表現法。また、意味を反転させて皮肉るのも反語である。例：〔0点に対して〕ほんといい点数ねえ。

Ironi adalah gaya bahasa yang mengekspresikan kritikan dengan mengutip kembali kata-kata orang lain. Gaya bahasa ini juga dapat digunakan untuk membalikkan makna kata sehingga terkesan menyindir karena adanya ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan. Contoh: [Melihat nilai 0] Nilai yang sangat bagus ya.

28. 引喩、アルージョン (*allusion*)

有名な一節を暗に引用しながら独自の意味を加えることによって、重層的な意味をかもし出す法。本歌取りはその一例。例：盗めども盗めどもわが暮らし楽にならざる。

Alusi adalah gaya bahasa yang mengandung kata, ungkapan, ataupun peribahasa yang pengertiannya telah banyak diketahui secara umum (Ghofur, 2014). Contoh: Saya mampu mencuri dan mencuri, tetapi hidup saya tidak akan mudah.

29. パロディ、もじり (*parody*)

元の有名な文章や定型パターンを茶化しながら引用する法。内容を換骨奪胎して、批判・おかしみなどを伝える。例：サラダ記念日 → カラダ記念日

Parodi adalah metode mengutip teks yang terkenal untuk dijadikan sebagai lelucon atau guyonan. Contoh: Hari perayaan selada → Hari kebugaran tubuh

30. 文体模写、パステイージュ (*pastiche*)

特定の作家・作者の文体をまねることによって、独自の内容を盛り込む法。文体模写は文体のみを借用する。例：(例文省略。)

Pastise adalah metode memasukkan pendapat atau isi pribadi ke dalam suatu teks dengan meniru gaya penulis tertentu. Contoh: (Contoh kalimat yang dikutip).

2.4 Semantik

Secara umum, semantik dikenal sebagai ilmu yang mengkaji tentang makna dalam bahasa. Kata semantik yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *semantics* ini pada awalnya berasal dari bahasa Yunani yaitu *semainen* yang memiliki arti ‘bermakna’. Kata tersebut terbentuk dari dua bagian yaitu *sema* yang merupakan kata benda dan memiliki arti sebagai ‘tanda’ atau ‘lambang’ dengan *semaino* yang merupakan kata kerja berarti ‘menandai’ dan ‘melambangkan. Yang dimaksud dengan lambang atau tanda pada pengertian tersebut ialah tanda linguistik sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure (1966) yaitu (1) komponen yang berfungsi untuk mengartikan, yang memiliki wujud bentuk-bentuk dan bunyi bahasa dan (2) komponen yang dapat diartikan atau makna dari komponen sebelumnya. Kedua komponen tersebut ialah tanda atau lambang sedangkan komponen yang ditandai atau dilambangnya ialah sesuatu yang berada di luar jangkauan bahasa yang dapat disebut sebagai referen (Chaer, 2002:2).

Menurut Kridalaksana (2008:216), semantik merupakan bagian bahasa yang memiliki hubungan dengan makna ungkapan serta struktur makna dalam suatu

wicara. Kemudian menurut Aminuddin (2016:15), ia menyatakan bahwa semantik yang pada mulanya berasal dari bahasa Yunani tersebut mengandung makna yaitu memamakai sehingga secara teknis dapat dikatakan bahwa semantik mengandung pengertian sebagai ‘studi tentang makna’. Dengan anggapan bahwa makna merupakan salah satu bagian dari bahasa sehingga semantik juga merupakan bagian dari linguistik.

Sutedi (2019:122) dalam bukunya berpendapat bahwa semantik merupakan salah satu cabang linguistik – 言語学 (*Gengogaku*) – yang dalam bahasa Jepangnya disebut 意味論 (*imiron*) sebagai ilmu yang mengkaji tentang makna. Semantik dianggap memegang peranan penting karena bahasa yang selama ini digunakan oleh masyarakat untuk berkomunikasi memiliki fungsi yaitu menyampaikan makna. Sehingga penelitian-penelitian yang memiliki keterkaitan dengan bahasa dimana struktur kalimat, kosakata, ataupun bunyi-bunyi bahasa pada hakikatnya tidak terlepas dari makna.

2.5 Makna

Makna merupakan hal yang krusial dan menjadi aspek terpenting dalam berbahasa. Hal ini dikarenakan makna selalu melekat pada bahasa melalui kalimat yang dituturkan yang disampaikan lewat media apapun seperti iklan, lagu, dan sebagainya. Berkat kehadiran makna itulah komunikasi dapat terjadi dengan lancar dan mudah dimengerti. Namun, seringkali masyarakat menganggap bahwa istilah ‘arti’ dan ‘makna’ merupakan suatu hal yang sama sehingga mereka menganggap bahwa pengertian keduanya sama pula padahal nyatanya berbeda jauh. Dalam semantik, pemahaman makna yang dalam bahasa

Inggris disebut sebagai *sense* ini dibedakan dari arti yang dalam bahasa Inggris disebut sebagai *meaning*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *makna* adalah pertautan yang ada di antara unsur-unsur bahasa itu sendiri khususnya pada kata-kata.

Menurut Palmer (1976:30), makna hanya menyangkut unsur pembentuk intrabahasa saja sedangkan menurut Lyons (1977:204) sendiri berpendapat bahwa mengkaji atau memberikan makna suatu kata ialah memahami kajian kata tersebut yang berkenaan dengan hubungan-hubungan makna yang dapat membedakan kata tersebut dengan kata lain. *Arti* dalam hal ini menyangkut makna leksikal atau makna yang terdapat dalam kamus (Djajasudarma, 2016:7). Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa *makna* merupakan konotasi sedangkan *arti* merupakan denotasi dalam suatu kalimat.

Dalam memahami makna sebuah kata, Geoffrey Leech dalam bukunya berjudul *Semantics The Study of Meaning* membagi makna menjadi tujuh jenis yaitu makna konseptual, makna asosiatif, dan makna tematik. Dalam makna asosiatif, makna tersebut dibagi menjadi lima jenis yaitu makna konotatif, makna stilistika, makna afektif, makna refleksi, dan makna kolokatif. Ketujuh makna yang telah dijabarkan oleh Geoffrey Leech tersebut akan digunakan sebagai rujukan dari penelitian ini. Hal ini dikarenakan jenis makna yang dijabarkan sering digunakan sebagai rujukan pada penelitian yang berhubungan dengan semantik serta relevan dengan temuan hasil observasi namun peneliti akan berfokus pada jenis makna asosiatif saja dalam melakukan penelitian ini.

1) Makna Konseptual (*Conceptual Meaning*)

Makna konseptual yang dapat disebut juga sebagai makna denotatif ataupun makna kognotatif merupakan makna yang berfokus pada makna logis atau dapat dikatakan sebagai makna yang dapat ditemukan dalam kamus. Dalam bukunya, Leech (1981:10) menggunakan beberapa tanda untuk mengimplikasi fitur yang dimiliki oleh sesuatu hal yaitu tanda + untuk menunjukkan bahwa hal tersebut memiliki fitur itu sedangkan tanda – untuk menunjukkan bahwa hal tersebut tidak memilikinya. Contohnya dapat dilihat pada kata *wanita* yang jika dianalisis maka ditemukan hasil yaitu + manusia, + perempuan, + dewasa. Sedangkan jika melihat pada kata *pria* maka hasil yang ditemukan yaitu + manusia, - perempuan, + dewasa. Dari kedua hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa kata *wanita* merujuk pada seorang manusia dewasa yang berjenis kelamin perempuan. Sedangkan kata *pria* merujuk pada seorang manusia dewasa yang tidak berjenis kelamin perempuan.

2) Makna Asosiatif (*Associative Meaning*)

Menurut Leech (1981:18), makna asosiatif merupakan makna yang memiliki hubungan dengan sesuatu diluar bahasa karena makna jenis ini mengandung beragam makna lain yang dibentuk berdasarkan pandangan ataupun pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing individu. Hal ini menyebabkan jenis makna ini cukup rumit untuk menginterpretasikannya secara sistematis. Makna jenis ini dibagi menjadi lima jenis, yaitu:

i. Makna Konotatif (*Connotative Meaning*)

Makna konotatif adalah nilai komunikatif yang dimiliki oleh suatu ekspresi atau tanggapan berdasarkan apa yang dirujuknya dan terdapat makna atau sifat tambahan yang dirujuk (Leech, 1981:12). Jika makna konseptual atau denotatif merujuk pada makna asli atau makna kamus, maka makna konotatif merujuk pada makna lain yang ‘ditambahkan’ pada makna denotatif sebelumnya yang masih memiliki hubungan dengan nilai rasa dari orang ataupun sekelompok orang yang menggunakan kata tersebut, baik nilai rasa positif ataupun negatif (Chaer, 2012:292).

Pada penjelasan sebelumnya, kata *wanita* yang dilihat dari makna konseptualnya merujuk pada seorang manusia dewasa yang berjenis kelamin wanita. Selain itu, terdapat makna konotatif atau makna tambahan berdasarkan pandangan yang diterima dari individu lain ataupun masyarakat berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki oleh wanita seperti lemah, mudah menangis, penakut, emosional, dan sebagainya. Akibatnya, kata ini menimbulkan nilai rasa negatif dimana kata *wanita* diartikan sebagai seorang manusia dewasa yang berjenis kelamin wanita yang memiliki sifat lemah, mudah menangis, penakut, dan emosional.

ii. Makna Stilistika (*Social Meaning*)

Makna stilistika merupakan makna yang bergantung pada lingkungan sosial pengguna bahasa yang dapat dilihat dari munculnya dialek saat menggunakan bahasa. Hal tersebut karena bahasa dapat menunjukkan asal-usul penutur seperti lingkungan geografis ataupun lingkungan sosialnya dan

juga dapat menunjukkan hubungan sosial antara penutur dengan lawan tuturnya (Leech, 1981:14). Selain itu, makna stilistika juga dapat dilihat dari gaya pemilihan kata yang dapat menunjukkan latar belakang sosial penutur. Untuk menyebutkan ‘tempat untuk ditinggali oleh manusia’, terdapat berbagai macam kata yang dapat digunakan bergantung pada latar belakang sosial yang dimiliki oleh penutur seperti rumah, pondok, kediaman, residensi, keraton, dan istana.

iii. Makna Afektif (*Affective Meaning*)

Makna afektif adalah makna yang bergantung pada perasaan pribadi pengguna bahasa. Karena bahasa merupakan salah satu media yang sering digunakan dalam mengungkapkan perasaan seseorang maka sangat mudah menebak perasaan pribadi seseorang dengan melihat dari cara mereka memilih kata ataupun gaya bahasa yang akan digunakan (Leech, 1981:15). Dalam kata lain, makna afektif adalah makna yang mencerminkan perasaan seorang pengguna bahasa pada saat itu. Seperti kita akan mengetahui bahwa seseorang sedang dalam keadaan marah jika menggunakan kata-kata kasar yang didukung dengan penggunaan nada keras, dan sebagainya.

iv. Makna Reflektif (*Reflected Meaning*)

Makna reflektif adalah makna yang muncul dalam kasus makna konseptual dimana makna tersebut muncul akibat adanya konsep ganda (Leech, 1981:16). Dalam kata lain, jika suatu pengertian pada suatu kata yang ketika didengarkan akan memunculkan pengertian lain. Makna ini

sering disebut ataupun dipahami sebagai sebuah sugesti. Contohnya seperti kata *buta* yang diperhalus menjadi *tuna netra*.

v. Makna Kolokatif (*Collocative Meaning*)

Makna kolokatif adalah makna yang mengandung asosiasi-asosiasi yang didapatkan oleh suatu kata akibat makna kata-kata yang cenderung muncul di dalam lingkungannya (Leech, 1981:17). Dalam kata lain, suatu kata memiliki makna yang sama atau berkaitan dengan sejumlah kata yang lain namun kata tersebut hanya cocok digunakan dalam lingkungan tertentu. Dalam Bahasa Indonesia, kata *cantik* dan *tampan* memiliki makna yang sama atau bersinonim yaitu kata yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang memiliki rupa yang indah dan menarik perhatian namun keduanya memiliki pasangan kata tersendiri dimana kata *cantik* identik dengan paras wajah yang dimiliki oleh seorang wanita begitu pula dengan kata *tampan* identik dengan paras wajah yang dimiliki oleh seorang pria sehingga keduanya akan membentuk kata *wanita cantik* dan *pria tampan*.

3) Makna Tematik (*Thematic Meaning*)

Makna tematik adalah makna yang disampaikan berdasarkan bagaimana cara pengguna bahasa ataupun penulis tersebut menyusun pesannya dengan menggunakan titik fokus maupun penekanan (Leech, 1981:19). Dalam kata lain, makna ini dapat terlihat dan diketahui melalui cara pengguna bahasa ataupun penulis dalam menyusun skala prioritas melalui urutan, titik fokus, maupun penekanan dari pesan yang ingin disampaikan kepada lawannya. Hal ini dapat

disebabkan dari penggunaan kalimat aktif maupun pasif. Contoh dari makna ini dapat dilihat dari kedua contoh ini:

- Pak Toni menyumbangkan hadiah pertamanya.
- Hadiah pertamanya disumbangkan oleh Pak Toni.

Kalimat pertama yang merupakan kalimat aktif seolah menjawab pertanyaan yaitu ‘Apa yang disumbangkan oleh Pak Toni?’ dengan menekan titik fokusnya pada ‘hadiah pertamanya’. Sedangkan kalimat kedua yang merupakan kalimat pasif seolah menjawab pertanyaan yaitu ‘Siapa yang menyumbangkan hadiah pertama?’ dengan menekankan titik fokusnya pada ‘Pak Toni’. Dari kedua contoh tersebut, dapat terlihat bahwa pesan yang disampaikan dapat berbeda jika melihat dari unsur penekanannya walaupun unsur kata pembentuk kedua kalimat tersebut sama.

2.6 Mafumafu

Di era internet saat ini, Mafumafu merupakan salah satu musisi terkenal di kalangan anak muda. Ia memiliki kemampuan dalam menciptakan lagu (komposer) serta memiliki rentang vokal suara dari menengah hingga tinggi yang mampu menarik perhatian para pendengarnya. Kelebihannya ialah mampu menghasilkan suara feminim sebagai persona wanitanya dengan nama まぬんちゃん (*Manun-chan*) meskipun ia seorang pria. Kemampuan ini dibuktikan dari dua karyanya berjudul 女の子になりたい (*Onna no Ko ni Naritai*) dan チョコットの答え (*Chokotto no Kotae*).



Gambar 2.1. Avatar *Online* Mafumafu – Kanan (Sumber: *Twitter.com*)

Gambar 2.2. Wajah asli Mafumafu – Kiri (Sumber: *Jrocknews*)

Ia terkenal di kalangan anak muda melalui media online seperti *Twitter*, *YouTube*, *Nico Nico Douga*, dan *Twitcast*. Pada awal karirnya sebelum menjadi seorang komposer, ia hanya *mengcover* lagu lalu menguploadnya ke internet. Oleh karena itu, Mafumafu termasuk ke dalam kategori 歌い手 (*Utaite*). *Utaite* adalah istilah Jepang yang ditujukan bagi orang-orang yang gemar *mengcover* lagu lalu mempostingnya ke *Nico Nico Douga* maupun *YouTube*.

Selain terkenal karena kemampuan vokalnya yang bagus, musisi yang telah merintis karirnya sejak bulan Desember 2010 ini juga terkenal karena tema lagu yang dibuatnya terkesan cukup kompleks. Mulai dari lagu yang bertema romantis hingga bertema negatif seperti perundungan, depresi, dan sebagainya. Dari beberapa jenis tema lagu yang dibuatnya, Mafumafu lebih banyak membuat lagu bertema negatif. Hal itu disebabkan karena ia adalah seorang *hikikomori* dan juga penderita depresi. Pengakuan tersebut dikeluarkan saat Mafumafu membawakan siaran radio di *YouTube* berjudul ひきこまらないラジオ (*Hikikomaranai Radio*) Episode 1 bersama rekannya –Soraru– dan juga di blog *Ameba* pribadi miliknya.

Pada salah satu acara *interview* milik TV Nasional Jepang yaitu NHK dengan judul ひきこもりからドームへ・ネット時代の先駆者・まふまふ (*Hikikomori kara Dōmu e, Netto Jidai no Senkusha, Mafumafu*) yang ditayangkan pada 20 Oktober 2019, ia mengatakan kembali bahwa beberapa karya lagu yang dibuatnya hingga sekarang ini berdasarkan dari pengalaman yang dialami sendiri. Oleh karena itu, ia mencoba menuangkan imajinasi serta perasaan negatif miliknya ke dalam karyanya.

Beberapa karyanya bahkan ditujukan kepada target pendengar tertentu seperti *Saishuu Senkoku* ditujukan pada orang yang akan melakukan tindak bunuh diri untuk tidak melakukannya. Hal itu dilakukan dengan cara membujuk pendengarnya untuk mengatakan keinginan terakhir sesungguhnya yaitu untuk tetap hidup, Lagu berjudul *Hello Dystopia* ditujukan pada orang yang melakukan perundungan ke orang lain, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, akan digunakan sebelas karya Mafumafu yang bertema depresi sebagai objek penelitian. Kesebelas karya tersebut ialah:

1) 立ち入り禁止 (*Tachiiri Kinshi*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 11 April 2016 ini menggambarkan sebuah kehidupan yang keras dimana tidak ada orang yang ingin menolongnya sehingga memilih untuk tidak menonjol di masyarakat. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan tidak berharga, rendah diri, serta putus asa akan kehidupan yang dijalannya sehingga ia hidup di dalam keterasingan



Gambar 2.3. Sampul video musik Mafumafu – *Tachiiri Kinshi*
(Sumber: *Youtube.com*)

2) 罰ゲーム (*Batsu Game*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 29 November 2016 ini menggambarkan seseorang yang berusaha agar dapat diterima oleh masyarakat namun berakhir dirundung dan tidak ada satupun yang menolongnya bahkan orang terdekatnya sendiri. Lagu ini juga menggambarkan perasaan frustrasi dan amarah atas kemunafikan yang terjadi di sekitarnya.

Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan kesulitan dalam mengambil keputusan seperti adanya konflik batin seperti tidak ingin hidup namun tidak ingin pula mati, kemudian adanya kemarahan memuncak yang ditunjukkan dengan adanya pengulangan kata tertentu pada liriknya.



Gambar 2.4. Sampul video musik Mafumafu – *Batsu Game*
(Sumber: *Youtube.com*)

3) ハンディキャップ (*Handicap*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 12 Mei 2017 ini menggambarkan seseorang yang melakukan berbagai cara agar dapat diterima oleh masyarakat. Ia memandang dirinya sebagai seonggok boneka yang terus

menerus diperbaiki sesuai dengan ekspektasi dan harapan masyarakat. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan sifat terbebani hanya untuk melanjutkan hidup walaupun telah mencoba berulang kali.



Gambar 2.5. Sampul video musik Mafumafu – *Handicap*
(Sumber: *Youtube.com*)

4) 終点 (*Shuuten*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 19 Oktober 2017 ini menggambarkan perasaan frustrasi saat menyadari bahwa pengalaman hidup yang dirasakan selama ini akan hilang ketika mati. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan sifat putus asa dan apatis setelah menyadari bahwa kematian adalah sesuatu yang tidak terhindarkan.

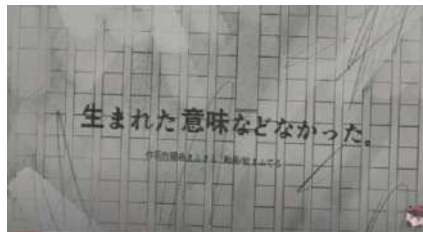


Gambar 2.6. Sampul video musik Mafumafu – *Shuuten*
(Sumber: *Youtube.com*)

5) 生まれた意味などなかった (*Umareta Imi Nado Nakatta*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 30 Agustus 2019 ini menggambarkan perasaan seseorang yang mencari alasan untuk hidup dan apakah kehidupannya seharga yang dibayangkan. Dalam lagu ini, terdapat lirik

yang menunjukkan perasaan depresi seperti memiliki kepercayaan diri yang rendah sehingga mulai mempertanyakan alasan untuk hidup di dunia ini. Selain itu, terdapat lirik yang menunjukkan kesulitan dalam mengambil keputusan dimana tidak ingin hidup namun tidak ingin mati.



Gambar 2.7. Sampul video musik Mafumafu – *Umareta Imi Nado Nakatta*
(Sumber: Youtube.com)

6) 最終宣告 (*Saishuu Senkoku*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 26 Maret 2020 ini menggambarkan usaha malaikat pencabut nyawa dalam memberikan kesempatan terakhir untuk tetap hidup terhadap orang-orang yang akan melakukan upaya bunuh diri. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan adanya pemikiran untuk melakukan tindakan bunuh diri.

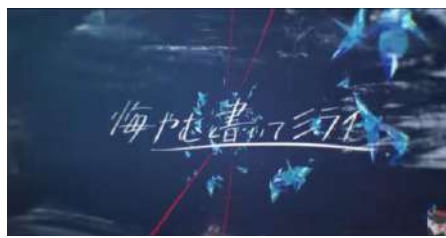


Gambar 2.8. Sampul video musik Mafumafu – *Saishuu Senkoku*
(Sumber: Youtube.com)

7) 悔やむと書いてミライ (*Kuyamu to Kaite Mirai*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 23 April 2020 ini dibuat untuk salah satu unit penyanyi bernama 25時、ナイトコードで。 (*25-ji Naito Koodo de.*)

dalam *game smartphone* Jepang –*Project Sekai Colorful Stage! feat. Hatsune Miku*. Lagu ini menggambarkan perasaan seseorang yang selalu khawatir terhadap masa depannya, namun tidak mampu berbuat sesuatu untuk merubahnya. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi seperti keinginan untuk mengakhiri hidupnya.



Gambar 2.9. Sampul video musik Mafumafu – *Kuyamu to Kaite Mirai*
(Sumber: *Youtube.com*)

8) ひとつもどき (*Hitomodoki*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 18 Oktober 2020 ini menggambarkan perasaan frustrasi terhadap diri sendiri akibat adanya konflik batin yang tidak mudah terjawab. Konflik tersebut ditunjukkan dengan adanya keinginan untuk mati namun keinginan untuk terus hidup masih kuat karena ingin mengapresiasi kebahagiaan yang didapatkan. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi seperti kesulitan dalam mengambil keputusan atau adanya konflik batin yang ditunjukkan dari perasaan membenci dunia ini bahkan mengutuknya namun telah terlanjur mencintainya. Selain itu, ditemukan pula lirik yang menunjukkan keinginan untuk mati dengan mengharapkan detak jantungnya segera berhenti.



Gambar 2.10. Sampul video musik Mafumafu – *Hitomodoki*
(Sumber: *Youtube.com*)

9) 空腹 (*Kuufuku*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 10 Juli 2021 ini menggambarkan perasaan menyesal saat merasa bahagia ketika melihat penderitaan orang lain yang memunculkan kecanduan akan perasaan tersebut. Hal ini digambarkan sebagai perasaan lapar yang tidak terpenuhi. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi yaitu selalu terbebani rasa bersalah ketika ia merasa bahagia melihat orang lain gagal mencapai mimpinya.

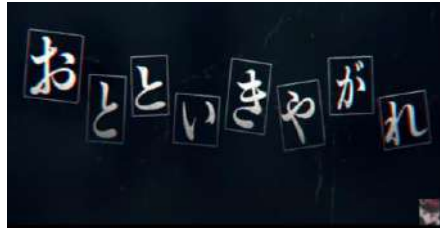


Gambar 2.11. Sampul video musik Mafumafu – *Kuufuku*
(Sumber: *Youtube.com*)

10) おとといきやがれ (*Ototoikiyagare*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 6 Agustus 2021 ini menggambarkan perasaan frustrasi ketika ia harus dilahirkan sebagai manusia sehingga harus mengalami berbagai macam bentuk kesialan dalam hidupnya. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi yaitu adanya perasaan marah yang tak terkendali seperti penggunaan bahasa kasar. Selain itu,

ditemukan pula lirik yang menunjukkan bahwa ia melukai diri sendiri dan adanya sifat apatis yang tumbuh akibat lingkungan hidupnya.



Gambar 2.12. Sampul video musik Mafumafu – *Otoitoiyagare*
(Sumber: *Youtube.com*)

11) 暗い微睡みの呼ぶほうへ (*Kurai Madoromi no Yobu Hou e*)

Lagu yang dirilis pada tanggal 6 Agustus 2021 ini menggambarkan kehidupan manusia seperti coretan yang dapat dihapus dan diganti dengan mudah. Dalam artian lain, hidup manusia yang mudah digantikan dengan hidup manusia lain ketika telah meninggal. Dalam lagu ini, terdapat lirik yang menunjukkan perasaan depresi yaitu adanya pemikiran bahwa tidak adanya alasan untuk hidup lagi dan berharap untuk segera mati.



Gambar 2.13. Sampul video musik Mafumafu – *Kurai Madoromi no Yobu Hou e*
(Sumber: *Youtube.com*)

Pada tanggal 10 Agustus 2020, Mafumafu memulai debut avatar *Live2D*-nya. Hal ini menandakan bahwa ia memulai karir barunya sebagai *Virtual YouTuber* dan telah melakukan *streaming* menggunakan avatar virtualnya di kanal utama

maupun kanal keduanya yaitu まぬん 2nd - まふまふのサブチャンネル
(*Manun 2nd – Mafumafu no Sabu Channeru*) di *YouTube* maupun *TwitCast*.



Gambar 2.14. Kumpulan desain Avatar *Live2D* Mafumafu dan Manun-chan yang didesain oleh 茶々ごま-Chacha Goma- (Sumber: *Twitter.com*)

Dalam perjalanan karirnya, Mafumafu telah melakukan beberapa konser solo sejak 2017 dengan tema ひきこもりでも LIVE がしたい! (*Hikikomori Demo LIVE Ga Shitai!*) atau disingkat menjadi ひきライ (*Hikirai*). Beberapa tempat tersebut ialah *Zepp DiverCity (Tokyo)*, *Zepp Namba (Osaka)*, dan *Zepp Nagoya (Nagoya)* pada tahun 2017; *MetLife Dome* atau *Seibu Dome (Tokorozawa)* di tahun 2019; hingga *Tokyo Dome (Tokyo)* pada tahun 2020 yang dilakukan secara *online* dan dilaksanakan lagi di tahun 2022. Konser *online* yang diadakan pada tahun 2020 dapat diakses pada kanal *YouTube* nya dan telah dilihat sebanyak 5 juta kali (*YouTube Music*, 2019).



Gambar 2.15. Sampul konser *online* Mafumafu pada tanggal 5 Mei 2020
(Sumber: *YouTube.com*)

Lima hari sebelum pelaksanaan konser di *Tokyo Dome* pada tanggal 11 hingga 12 Juni 2022, Mafumafu mengeluarkan pengumuman di laman resmi maupun akun *Twitter* miliknya. Di dalam pengumuman tersebut, Mafumafu akan mengambil waktu istirahat (*hiatus*) dalam jangka waktu yang tidak ditentukan setelah konsernya berakhir dikarenakan adanya masalah kesehatan.

2.7 Depresi

Pada masa sekarang ini, stress dan depresi telah melanda hampir seluruh umat manusia di dunia ini. Hal ini dikarenakan pemicunya bisa berasal dari mana saja. Pada kalangan anak-anak dan remaja, pemicunya ialah perceraian orang tua, pergaulan bebas, adanya ekspektasi tinggi yang diberikan, dan sebagainya. Pemicu pada kalangan masyarakat berusia produktif ialah tingginya tuntutan hidup. Sedangkan pemicu stress pada masyarakat lanjut usia ialah masalah keuangan, kesepian karena tidak ada yang mengurus mereka, hingga masalah kesehatan (Lumongga, 2016:6-7).

Depresi dapat diartikan sebagai gangguan mental yang berawal dari stress yang tidak diatasi. Ratus (1991) berpendapat bahwa penderita depresi

umumnya mengalami gangguan emosi, kognitis, motivasi, fungsional, dan gerakan tingkah laku. Menurut Atkinson (1991), depresi merupakan suatu gangguan *mood* yang memiliki karakteristik seperti tidak memiliki harapan dan patah hati, ketidakberdayaan berlebihan, ketidakmampuan dalam mengambil keputusan dan berkonsentrasi, hingga adanya percobaan bunuh diri (Lumongga, 2016:13).

Di Jepang, depresi yang dikenal dengan istilah 鬱 (*Utsu*) atau うつ病 (*Utsu byou*) ini juga menyerang masyarakatnya. Melansir dari platform berita NHK Japan (2019) pada bagian kesehatan, Kikuchi Toshiyaki selaku direktur dari Pusat Pelatihan dan Pengembangan Terapi Perilaku Kognitif di Jepang tersebut berpendapat bahwa depresi sering dianggap sebagai penyakit pikiran namun pada nyatanya merupakan penyakit otak. Terlalu banyak pekerjaan, masalah interpersonal, perceraian, atau masalah lain dalam hidup menyebabkannya adanya stress psikologis dan memicu timbulnya depresi.

Dalam artikel “Gejala Depresi” pada laman Alodokter (2020), dr. Merry Dame Cristy Pane menulis bahwa selain dari ciri-ciri fisik seperti gangguan pola tidur maupun makan, kelelahan, dan sebagainya, ciri-ciri depresi juga dapat dilihat dari sisi psikologi. Ciri tersebut ialah: (1) Sering merasa terbebani rasa bersalah dan selalu menyalahkan diri sendiri; (2) Merasa rendah diri, putus asa, dan tidak berharga; (3) Selalu merasa cemas dan khawatir berlebihan; (4) Suasana hati yang buruk dan sensitif seperti marah atau sedih secara berkelanjutan; (5) Sulit berkonsentrasi, berpikir, atau mengambil keputusan; (6) Menjadi apatis seperti tidak memiliki ketertarikan maupun motivasi terhadap

segala hal; dan (7) Memiliki pemikiran untuk menyakiti atau melukai diri sendiri hingga adanya niat untuk melakukan percobaan bunuh diri.

Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Kikuchi mengenai ciri-ciri depresi yang terbagi menjadi dua bagian yaitu ciri fisik seperti gangguan tidur, kelelahan, leher/bahu kaku, kepala berat, dan sakit kepala. Sedangkan ciri mental meliputi kurangnya motivasi/minat akan suatu hal, penurunan kemampuan kerja, suasana hati yang tertekan, dan kecemasan berlebihan.

Lumongga (2016:22-25) dalam bukunya berjudul *Depresi Tinjauan Psikologis* memiliki pendapat yang serupa mengenai gejala depresi. Gejalanya dapat dilihat dari tiga segi yaitu segi fisik seperti gangguan pola tidur, menurunnya tingkat aktivitas hingga produktivitas kerja, dan mudah merasa letih ataupun sakit. Dari segi psikis dapat dilihat dari adanya kehilangan rasa percaya diri, sensitif, perasaan bersalah hingga terbebani. Yang terakhir ialah segi sosial seperti adanya perasaan minder, cemas saat berada di antara kelompok hingga perasaan tidak nyaman saat berkomunikasi.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa depresi merupakan gangguan suasana hati atau emosi akibat stress yang berkepanjangan dan tidak terobati sehingga memberikan dampak negatif pada tubuh baik secara fisik maupun mental. Dampak negatif tersebut seperti adanya penurunan produktivitas hingga timbulnya keinginan untuk melakukan bunuh diri.

2.8 Penelitian Relevan

Dalam menganalisis makna dan gaya bahasa dalam penelitian ini, digunakan beberapa penelitian terdahulu dan relevan dengan penelitian yang dilakukan

untuk dijadikan sebagai pendukung maupun referensi. Perbedaan terbesar antara penelien terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang ialah objek kajiannya yaitu lagu bertema depresi karya Mafumafu. Persamaan serta pebedaan lain pada beberapa penelitian terdahulu tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian berjudul “*Makna dan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu Dangdut Via Vallen Dalam Album ‘Sayang’: Kajian Semantik*” yang merupakan skripsi ini dituliskan oleh Merry Putri Dewani dari Universitas Airlangga pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu makna serta gaya bahasa apa yang terkandung dalam lagu milik Via Vallen pada salah albumnya yang berjudul ‘Sayang’ dengan menggunakan kajian semantik. Yang membedakan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu ialah teori yang digunakan dalam menganalisis jenis gaya bahasa dimana pada skripsi milik Putri menggunakan teori milik Keraf sedangkan peneliti menggunakan teori pembagian gaya bahasa milik Ken’ichi.
2. Penelitian berjudul “*Pemakaian Diksi dan Gaya Bahasa Pada Lirik Lagu ‘L’Arc~En~Ciel*” yang merupakan skripsi ini dituliskan oleh Muhammad Ghofur C.R. dari Universitas Airlangga pada tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana pemakaian diksi serta gaya bahasa yang terdapat dalam lagu L’Arc~En~Ciel khususnya pada salah satu album milik mereka yaitu ‘*World’s Best Selection*’ yang berbahasa Jepang dan bertema cinta. Yang membedakan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu ialah pada penelitian terdahulu menggunakan kajian

stilistik dalam menganalisis lagu sedangkan peneliti menggunakan kajian semantik dalam menganalisis lagu. Selain itu, penelitian terdahulu berfokus pada diksi dan gaya bahasa sedangkan peneliti berfokus pada makna dan gaya bahasa yang terdapat dalam lagu.

3. Penelitian berjudul "*Penggunaan Diksi, Gaya Bahasa, dan Makna Pada Lirik Lagu Dangdut Pantura 'Ngamen' oleh Eny Sagita*" yang merupakan skripsi ini dituliskan oleh Winih Lestari dari Universitas Airlangga pada tahun 2016. Penelitian ini mencari tahu bentuk diksi, gaya bahasa, dan makna yang terkandung dalam lirik lagu dangdut pantura miril Eny Sagita. Yang membedakan antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu ialah pada penelitian terdahulu ialah teori yang digunakan dalam menjabarkan pembentukan diksi dan gaya bahasa adalah teori milik Keraf serta teori yang digunakan dalam menjabarkan jenis-jenis makna adalah teori milik Chaer. Sedangkan peneliti menggunakan teori milik Leech untuk mendeskripsikan jenis makna dan teori milik Ken'ichi untuk mendeskripsikan jenis gaya bahasa. Selain itu, objek kajian yang diteliti berbeda dimana pada penelitian terdahulu menggunakan lagu dangdut karya Eny Sagita sebagai objek penelitiannya sedangkan peneliti menggunakan lagu bertema depresi karya Mafumafu sebagai objek penelitian ini.

2.9 Kerangka Pikir

